

# HACKATHON – LA VICTOIRE DE L'AMOUR

## SON

### **VOIX**

Plus les personnes s'approchent, et plus le son de leurs voix s'éloigne, devient moins audible. Un reverb et de la distance s'applique également aux voix (+reverb + delay + room/distance + high-pass filter)

### **HAUTES FRÉQUENCES**

Plus les personnes s'approchent, et plus se laisse entendre, à assez bas niveau mais tout de même dérangeant, des hautes fréquences oscillant entre 14000 et 17000 HZ.

### **VENT/BRUIT/GRAIN**

Plus les personnes s'approchent, et plus apparait un bruit de vent, de «grain». (+légère distorsion + noise)

### **SONS AMBIANTS ET PAISIBLES**

Plus les personnes s'éloignent et plus le son de leurs voix est clair et présent. Il va de même pour les sons ambiants et paisibles. Une musique ambiante se laisse entendre, avec des oiseaux, sans trop être forte, lorsque les personnes s'éloignent. Plus elles se rapprochent et plus ce son se perd pour devenir grain/bruit et laisser place au vent (moins fort/noise/vent).

### **HARPE ET CRIS D'EXTASE**

Lorsque deux personnes s'embrassent (que leurs têtes sont «collées») pendant plus de 5 secondes, ce son apparait brièvement pour ensuite disparaître et ne laisser place qu'aux voix, clair et précises, non-modifiées, à bon niveau.

### **SONS À ENREGISTRER/RENDRE + CONDITION**

- Hautes fréquences (IF\_NEAR)
- Vent/bruit/grain (IF\_NEAR)
- Sons ambiants/paisibles (IF\_FAR)
- Harpe et cris (IF\_HEAD\_COLLIDE ~ 5 sec)

### **EFFETS**

- Reverb + delay voix (IF\_NEAR)
- Distance/room voix (IF\_NEAR)
- Niveau de la voix descend (IF\_NEAR)
- Sons ambiants deviennent bruit (IF\_NEAR)
- Niveau des sons ambiants descend (IF\_NEAR)

À FAIRE : highfreq.wav, noisewind.wav, ambient.wav, harpandorgasm.wav, birds.wav