Réalisation d’une boite à effet sonore

Projet de traitement du signal – ECE - 2015

Lisa Cot – Jérôme Ducrocq



Table des matières

[Introduction 2](#_Toc418333688)

[1. Présentation des différents effets 3](#_Toc418333689)

[A. Les effets temporels 3](#_Toc418333690)

[a) L’écho 3](#_Toc418333691)

[b) Le flanger 3](#_Toc418333692)

[B. Les effets fréquentiels 3](#_Toc418333693)

[a) L’effet wah-wah 3](#_Toc418333694)

[b) Le vibrato 3](#_Toc418333695)

[C. Les effets dynamiques 4](#_Toc418333696)

[a) Les fondus sonores 4](#_Toc418333697)

[b) Le tremolo 4](#_Toc418333698)

[c) La réverbération 4](#_Toc418333699)

[d) Modulation du nombre d’échantillons du signal 5](#_Toc418333700)

[e) LPitch et HPitch 5](#_Toc418333701)

[2. L’interface graphique 5](#_Toc418333702)

[3. Organisation du projet 5](#_Toc418333703)

[a) Répartition des tâches 5](#_Toc418333704)

[b) Planning 5](#_Toc418333705)

[c) Options 5](#_Toc418333706)

[Conclusion 6](#_Toc418333707)

# Introduction

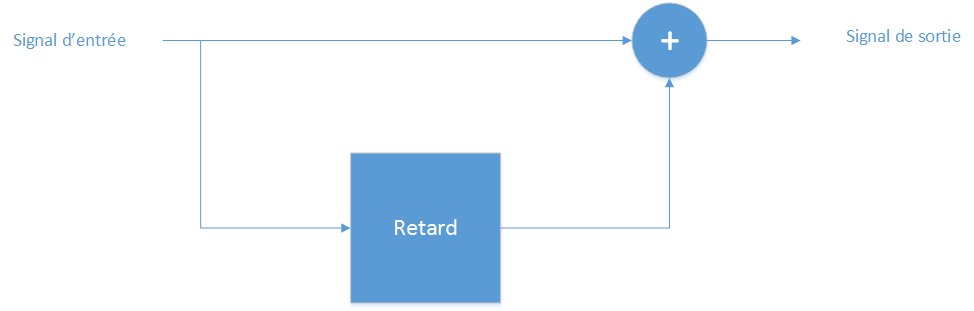
# Présentation des différents effets

## Les effets temporels

Les effets temporels sont des effets qui retardent/avancent le signal d’entrée. Il peut aussi y avoir une superposition du signal retardé sur le signal de base.

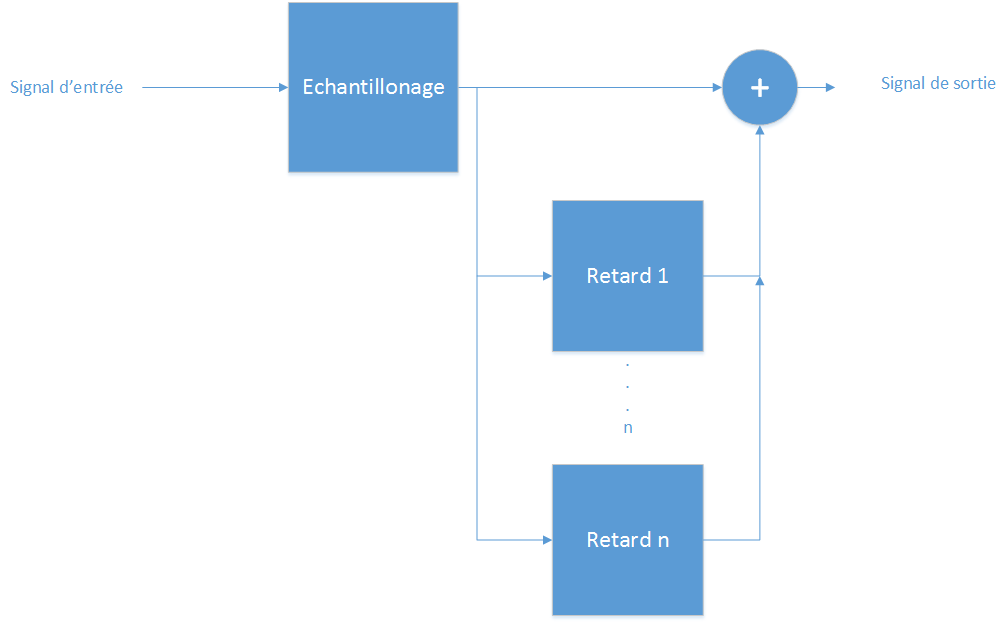
### L’écho

Le principe de l’écho est de retarder le signal et donc d’avoir une superposition entre le signal d’entré et sa version retardé. Le schéma bloc de cet effet est le suivant :



### Le canon

Le canon utilise le même principe que l’écho, à la différence que cette fois ci le signal d’entré est superposé avec plusieurs copies de lui-même toutes retardées.



### Le flanger

C’est un effet qui ajoute au signal d’entrée ce même signal mais retardé. Le retard appliqué varie périodiquement autour d’une fréquence de quelques hertz.

## Les effets fréquentiels

Les effets fréquentiels jouent sur la fréquence du signal de base.

### L’effet wah-wah

Cet effet désigne la modulation de la fréquence de résonnance du signal d’entrée.

### Le vibrato

Le vibrato consiste à moduler périodiquement le son d'une note de musique. Pour cela, on effectue une modulation rapide de la fréquence du signal.

## Les effets dynamiques

### Les fondus sonores

On peut modéliser trois types de fondus sonores :

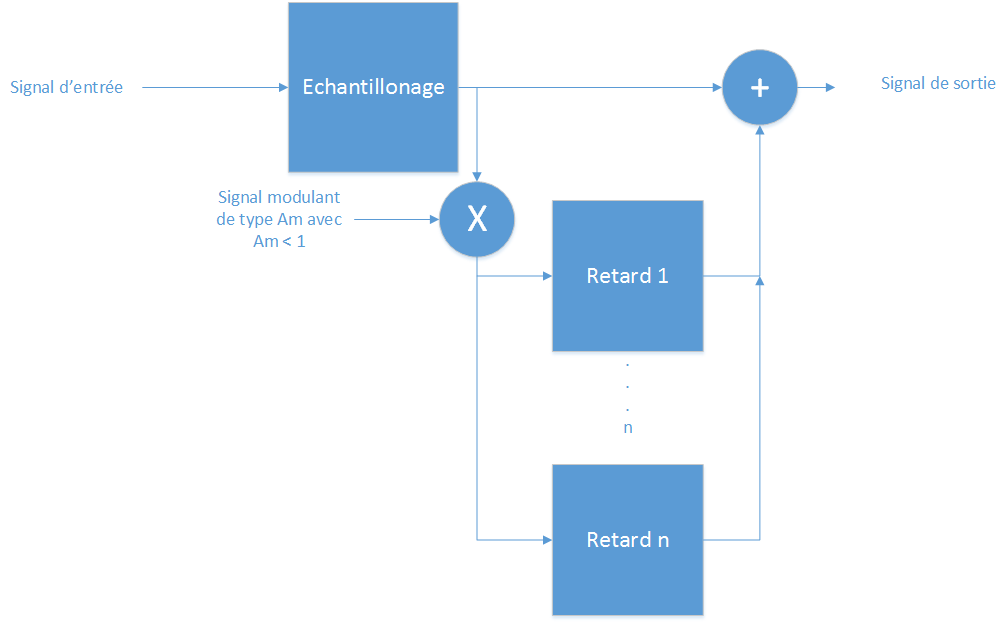
* Le fade in : le fondu s’effectue au début du signal, concrètement le son augmente jusqu’à une valeur maximale.
* Le fade out : le fondu à lieu à la fin du signal, le son diminue de sa valeur maximale jusqu’à 0.
* Le cross fade : ce sont des fades in et fades outs enchaînés.

### Le tremolo

Le trémolo consiste à faire varier périodiquement l'intensité de la note autour d'une valeur moyenne en conservant la hauteur de départ.

### La réverbération

La réverbération est la persistance d’un son après l’arrêt d’émission de sa source. Le principe de cette modulation est d’échantillonner le signal puis d’appliquer plusieurs retards à un échantillon de telle sorte que la sortie se compose d’un échantillon répété plusieurs fois puis d’un autre lui aussi répété plusieurs fois et ainsi de suite. Cet effet s’obtient par le schéma bloc suivant :



### Modulation du nombre d’échantillons du signal

Cette modulation permet d’augmenter ou de réduire la « vitesse » du signal.

### LPitch et HPitch

Le but de cet effet est de ralentir (accélérer) la « vitesse » du son pour obtenir un signal plus grave (aigu).

# L’interface graphique

# Organisation du projet

## Répartition des tâches

## Planning

## Options

# Conclusion