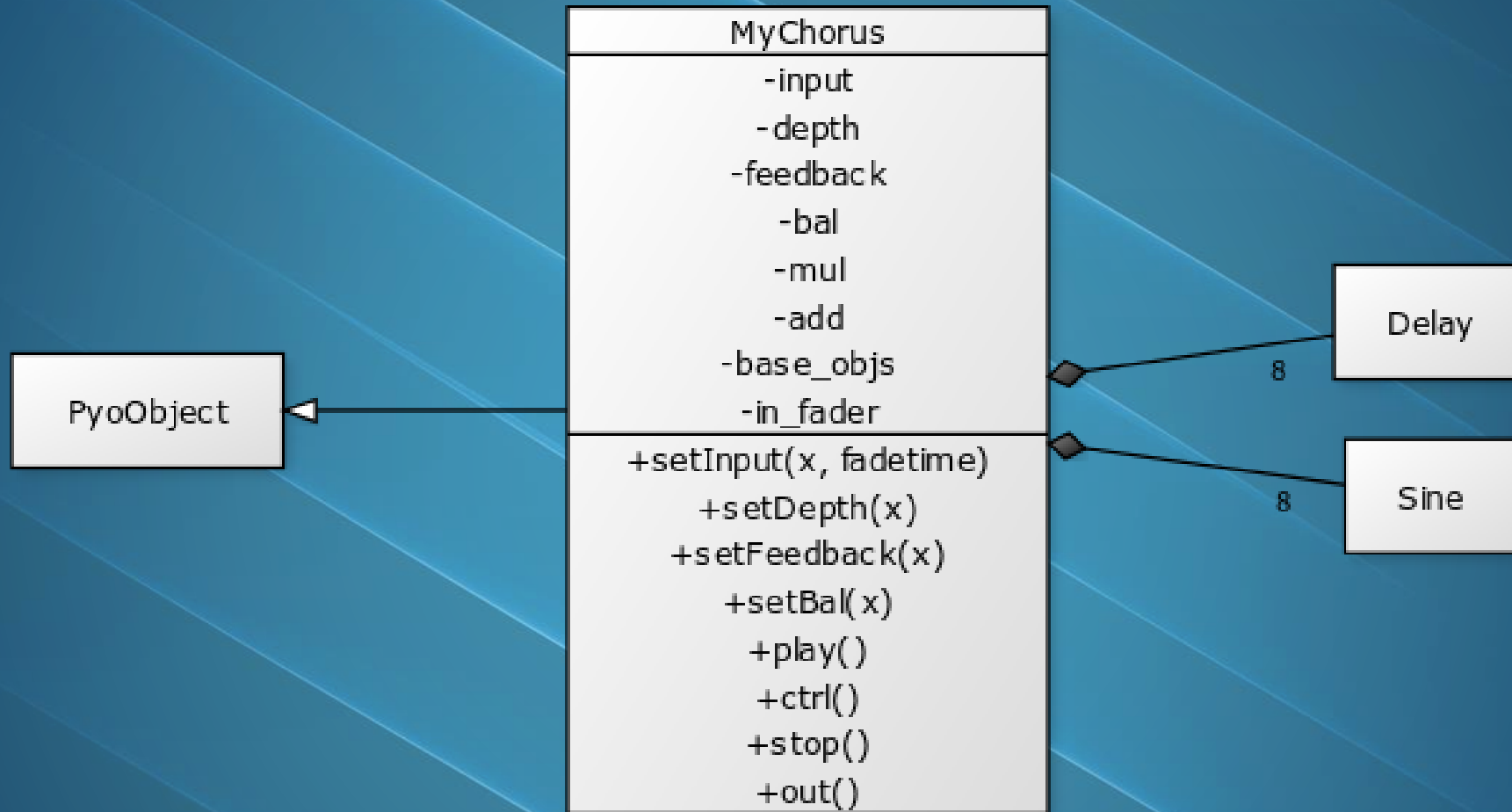


# SVILUPPO DI UN EFFETTO: CHORUS

Stefano Locati

- ▶ L'effetto Chorus ha lo scopo di simulare la compresenza di più sorgenti sonore dello stesso tipo. In pratica, consiste nel ricreare la situazione in cui un duo (o più) di strumenti musicali uguali eseguono la medesima partitura.
- ▶ Il Chorus che ho deciso di creare, prevede l'utilizzo di 8 sinusoidi che vanno ad impostare il ritardo delle 8 voci.
- ▶ Mediante l'utilizzo di diversi slider è possibile andare a modificare il valore degli attributi. In questo modo si possono ottenere diverse sfumature di suono. L'utente può quindi variare l'effetto del Chorus come meglio preferisce.



- ▶ Il progetto prevede la creazione di una classe "MyChorus".
- ▶ C'è una relazione di composizione tra le classi MyChorus e Delay, MyChorus e Sine, mentre tra MyChorus e PyoObject c'è una relazione di ereditarietà.



Gli attributi della classe MyChorus sono:

- ▶ Input: il segnale su cui viene applicato l'effetto Chorus
- ▶ Depth: la "profondità" dell'oggetto Sig che modula in ampiezza le sinusoidi
- ▶ Feedback: il feedback dei Delay
- ▶ Bal: utilizzato per modificare il rapporto dry/wet del Chorus
- ▶ Base\_Obj: prende l'oggetto che definisce l'output e invoca il metodo `getBaseObjects()`.
- ▶ In\_fader: per gestire lo switch tra input.

I Metodi della classe MyChorus sono:

- ▶ setInput
- ▶ setDepth
- ▶ setFeedback
- ▶ setBal
- ▶ play()
- ▶ stop()
- ▶ ctrl()
- ▶ out()

- ▶ Ho scelto di fare uso di input audio in tempo reale e quindi applicare l'effetto Chorus al segnale proveniente da una scheda audio esterna
- ▶ In particolare, ho scelto di prendere il suono della mia chitarra acustica come segnale sul quale applicare l'effetto.