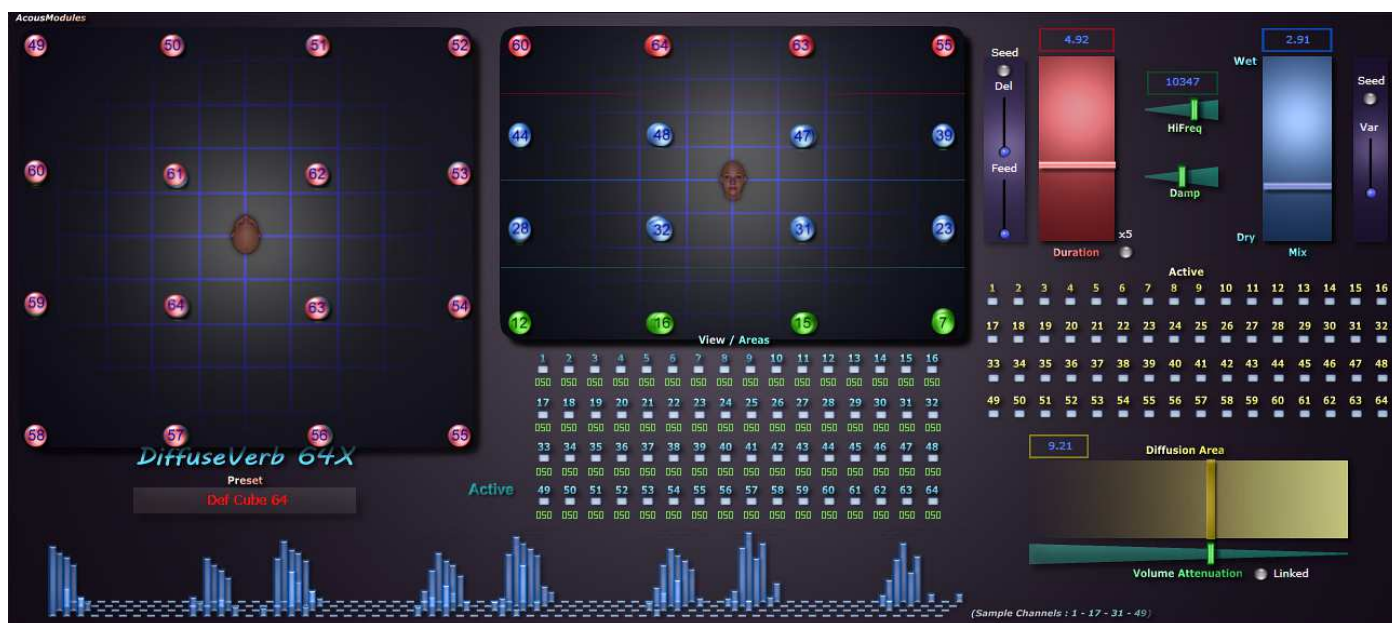


DiffuseVerb 64X



Installation

Les plugins sont disponibles en deux formats : VST3 pour Windows et Audio Units (components) pour MacOS. Il ne m'est pas possible pour l'instant de permettre leur installation automatique. L'utilisateur devra placer lui-même les deux dossiers contenus dans l'archive du plugin aux emplacements adéquats :

- Windows : /Programmes/Common Files/VST3/
 - + dossiers de Presets : /Documents/VST3 Presets/AcousModules
(le dossier de Presets comporte le même nom que celui du plugin mais avec un espace avant le nombre final)
 - MacOS : /Library/Audio/Plug-Ins/Components/
 - + dossiers de Presets : /User/Library/Audio/Presets/AcousModules
ou dans certains cas : /System/Library/Audio/Presets/AcousModules
- Voir la liste complète des hôtes compatibles sur la page <http://acousmodules.free.fr/ressources.htm>

Problèmes connus (mai 2020) :

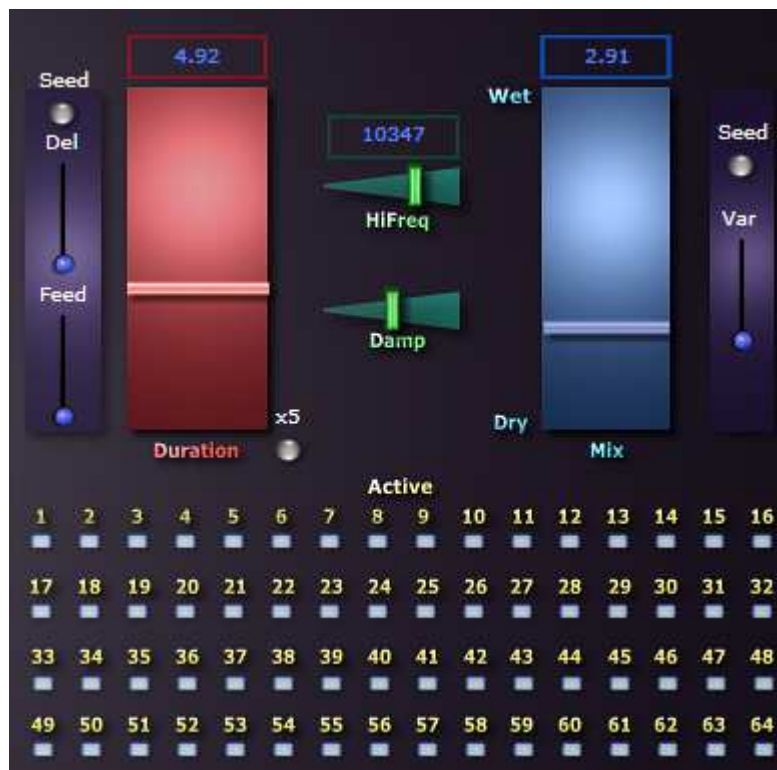
- le système de Presets interne n'est toujours pas fiable (surtout sur les versions pour MacOS) : utiliser de préférence celui de l'hôte
 - le nom du Preset interne peut ne pas être affiché dans la zone dédiée
 - le Preset sélectionné peut ne pas fonctionner lors du (re)chargement d'un plugin : le réactualiser
 - l'automation de certains plugins peut n'être active que lorsque l'interface de celui-ci est visible
 - MacOS : le rafraîchissement de l'interface graphique peut être lent et saccadé dans certains hôtes et certaines versions de l'OS
 - MacOS Catalina : certains plugins peuvent ne pas passer la validation AudioUnit ou ne pas apparaître du tout
- La DiffuseVerb n'est actuellement disponible que pour Windows.**

Description et utilisation

La **DiffuseVerb 64X** partage le même algorithme de réverbération de type "hall" que les autres plug-ins de la série. À défaut d'être sophistiqué, il permet d'obtenir une qualité et une diversité de sonorités et de densités tout à fait correcte par rapport aux ressources qui lui sont nécessaires.

La section de réverbération comporte les paramètres de base :

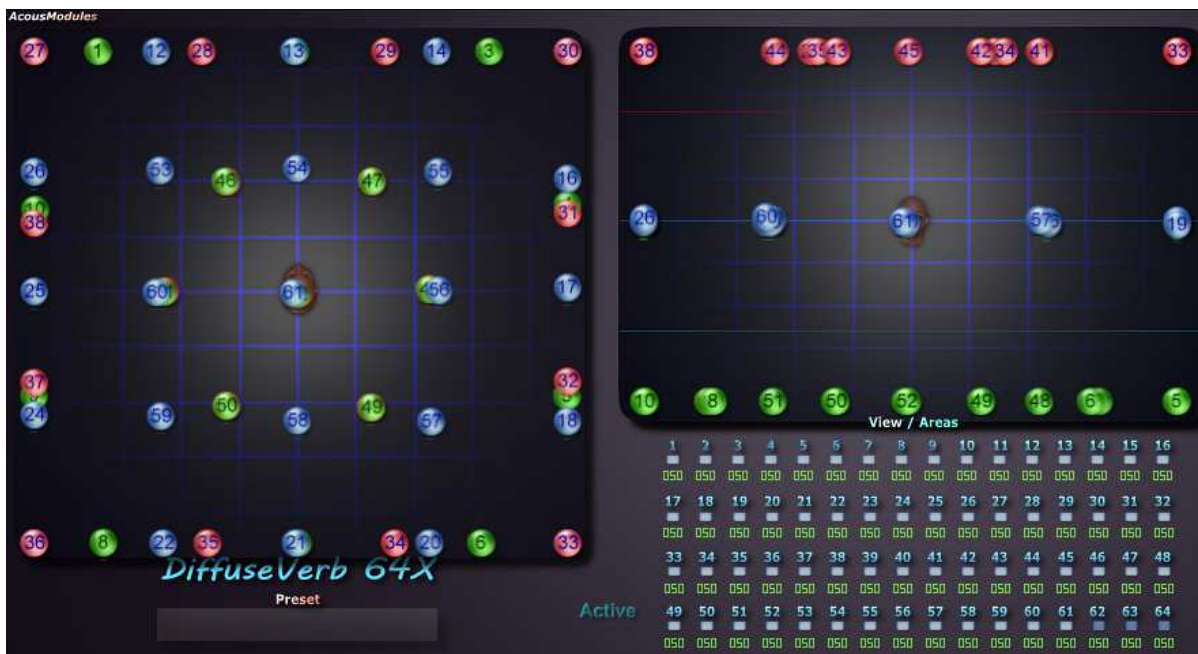
- **Active** : 64 boutons pour activer/désactiver les 64 canaux de traitement
 - **Duration** : réglage de durée jusqu'à 12 secondes, valeur pouvant être multipliée par 5 pour un total d'une minute
 - **Mix** : balance son direct / réverbéré
 - **HiFreq** : fréquence de coupure du filtre passe-bas pour le signal amorti
 - **Damp** : taux d'amortissement progressif des hautes fréquences vers la valeur HiFreq spécifiée ainsi que, à gauche :
 - **Del** : retard par canal aléatoire, de 0 jusqu'à environ 500 ms
 - **Feed** : réinjection
 - **Seed** : génère de nouvelles valeurs aléatoires de délais
- Pour une diffusion "normale" ces valeurs doivent être à 0.
et à droite :
- **Var** : pourcentage de variation des valeurs de durée et d'amortissement par canal
 - **Seed** : génère de nouvelles valeurs aléatoires de variation



La réverbération peut être activée séparément pour chaque canal, indépendamment de la diffusion qui elle est toujours active pour l'ensemble.

La section de **Diffusion spatiale** reprend la double vue traditionnelle des acousmodules de type "Spat3D", mais avec une différence remarquable : elle ne présente apparemment que des sorties, pas d'entrées...

C'est qu'ici celles-ci coïncident toujours, les distances entre les points et les réglages d'aires qui les accompagnent permettant de calculer comment le signal de chaque canal entrant est diffusé sur les points voisins.

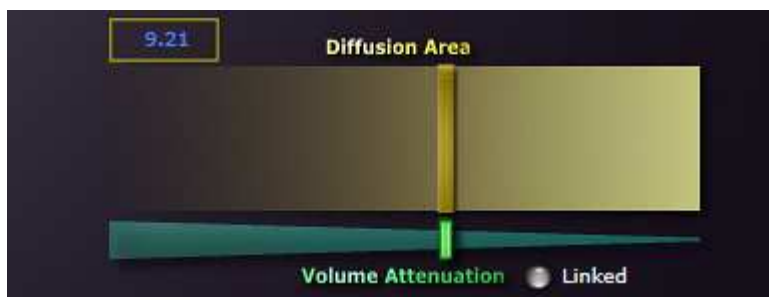


Les réglages d'aire individuels servent dans ce cas comment ceux-ci vont diffuser leur signal plus ou moins largement.

Le réglage de **Diffusion Area** :

- avec une valeur de "0", à moins d'être placés très proches, chaque canal est traité séparément, et la *DiffuseVerb* se comporte alors comme l'*UniVerb*.
- avec une valeur de "10" chaque canal est diffusé sur l'ensemble des canaux actifs, équivalent dans ce cas à un mixage monophonique de l'ensemble des signaux entrant ! Ceci ne présente apparemment pas une très grande utilité, mais peut produire néanmoins des effets intéressants avec certaines valeurs de délai.

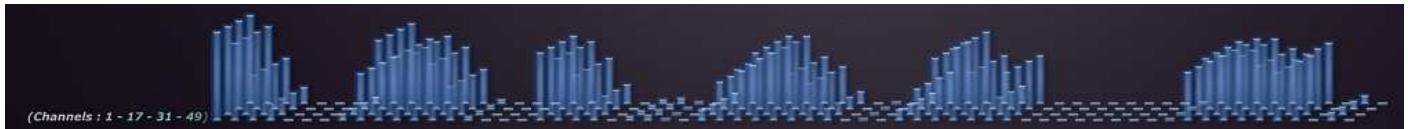
Il est à noter que, comme pour l'ensemble des acousmodules basés sur une représentation spatiale symbolique, aucune compensation automatique du volume n'est appliquée en fonction du degré de diffusion spatiale. Ceci veut dire que, par défaut, le niveau sonore global croît avec celui de la diffusion. Le curseur placé en-dessous permet automatiquement ou non de compenser cet accroissement par une atténuation de l'ensemble des canaux pouvant aller jusqu'à -24 dB. Son effet réel dépend de leur nombre et de leur organisation spatiale.



La représentation symbolique des amplitudes dans la zone du bas possède juste une valeur informative... voir décorative, car seules les diffusions de 4 canaux sont représentées (le faire pour l'ensemble des

canaux serait totalement illisible !).

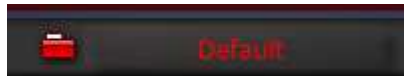
Ceci permet néanmoins de se faire une idée de l'ampleur et de la répartition de la diffusion globale.



Note à propos des ressources

La *DiffuseVerb* peut nécessiter des ressources assez importantes lorsque l'on déplace le curseur de diffusion vers ses valeurs les plus élevées. Il est recommandé de le faire doucement et d'éviter de l'automatiser...

Les Presets internes



Chaque plugin dispose d'un ensemble de Presets qui devrait s'étendre peu à peu. Ils peuvent constituer des exemples d'utilisation du plugin et de points de départ pour certaines dispositions plus ou moins standard. Le fonctionnement et l'utilisation du système de Presets n'est pas encore stabilisé pour les versions Audio Unit (MacOS) et doit être utilisé avec précautions.

L'icône en forme de dossier à côté du nom de Preset permet de sauvegarder et de recharger... des Presets. Son principal intérêt actuellement est l'échange et le transfert entre machines, mais l'importation AudioUnit n'est pas encore fiable.

Il est recommandé d'utiliser le système de sauvegarde intégré à l'hôte.

Jean-Marc Duchenne

<http://acousmodules.free.fr>

acousmodules@free.fr