



Forum: WD 11

Topic: Nameless Player

Subject: Re: Nameless Player

Posté par: ramses

Contribution le : 29/6/2007 9:49:32

Un equaliseur n'est pas très dur à faire avec Bass:

Déclare une classe du style

C_DSPEQ est une classe lBand est un entier lFreq est un entier fBandwidth est un réel sur 4 octets fQ est un réel sur 4 octets fCenter est un réel sur 4 octets fGain est un réel sur 4 octets lChannel est un entier FIN

Ensuite active ou pas l'equaliseur ici pour une equaliseur 10 bandes:

```
PROCEDURE ActiveEQ(pbActiver, peStream, pePriorité=0) SI peStream=0 ALORS
:bEQisActive=pbActiver RENVOYER Vrai FIN SI pbActiver ALORS
API(CBass::BASS_FXDLL,CBass::_BASS_FX_DSP_Set,peStream,CBASS::BASS_FX_DSPFX_PE
AKEQ,pePriorité)
API(CBass::BASS_FXDLL,CBass::_BASS_FX_DSP_Set,peStream,CBASS::BASS_FX_DSPFX_PE
AKEQ,pePriorité)
API(CBass::BASS_FXDLL,CBass::_BASS_FX_DSP_Set,peStream,CBASS::BASS_FX_DSPFX_PE
AKEQ,pePriorité)
API(CBass::BASS_FXDLL,CBass::_BASS_FX_DSP_Set,peStream,CBASS::BASS_FX_DSPFX_PE
AKEQ,pePriorité)
API(CBass::BASS_FXDLL,CBass::_BASS_FX_DSP_Set,peStream,CBASS::BASS_FX_DSPFX_PE
AKEQ,pePriorité)
API(CBass::BASS_FXDLL,CBass::_BASS_FX_DSP_Set,peStream,CBASS::BASS_FX_DSPFX_PE
AKEQ,pePriorité)
API(CBass::BASS_FXDLL,CBass::_BASS_FX_DSP_Set,peStream,CBASS::BASS_FX_DSPFX_PE
AKEQ,pePriorité)
API(CBass::BASS_FXDLL,CBass::_BASS_FX_DSP_Set,peStream,CBASS::BASS_FX_DSPFX_PE
AKEQ,pePriorité)
API(CBass::BASS_FXDLL,CBass::_BASS_FX_DSP_Set,peStream,CBASS::BASS_FX_DSPFX_PE
AKEQ,pePriorité)
API(CBass::BASS_FXDLL,CBass::_BASS_FX_DSP_Set,peStream,CBASS::BASS_FX_DSPFX_PE
AKEQ,pePriorité)
API(CBass::BASS_FXDLL,CBass::_BASS_FX_DSP_Set,peStream,CBASS::BASS_FX_DSPFX_PE
AKEQ,pePriorité) :bEQisActive=Vrai SINON
API(CBass::BASS_FXDLL,CBass::_BASS_FX_DSP_Remove, peStream,
CBASS::BASS_FX_DSPFX_PEAKEQ) :bEQisActive=Faux FIN RENVOYER Vrai
```

Pour modifier les valeurs des bandes déclare 10 potar et dans le code de modification de chaque potar fait appel au code suivant :

```
gpBass:BASS_ChannelGetAttributes(gpStream,&gpDSP:EQ:lFreq,Null,Null) gpDSP:EQ:fQ=0
gpDSP:EQ:fBandwidth=1 gpDSP:EQ:lChannel=-1 gpDSP:EQ:lBand=0 gpDSP:EQ:fCenter=60
gpDSP:EQ:fGain=-EqualizerPotar1/10 gpDSP:SetEQ(gpStream) gpDSP:EQ:lBand=1
```

```
gpDSP:EQ:fCenter=170 gpDSP:EQ:fGain=-EqualizerPotar2/10 gpDSP:SetEQ(geStream)
gpDSP:EQ:lBand=2 gpDSP:EQ:fCenter=310 gpDSP:EQ:fGain=-EqualizerPotar3/10
gpDSP:SetEQ(geStream) gpDSP:EQ:lBand=3 gpDSP:EQ:fCenter=600
gpDSP:EQ:fGain=-EqualizerPotar4/10 gpDSP:SetEQ(geStream) gpDSP:EQ:lBand=4
gpDSP:EQ:fCenter=1000 gpDSP:EQ:fGain=-EqualizerPotar5/10 gpDSP:SetEQ(geStream)
gpDSP:EQ:lBand=5 gpDSP:EQ:fCenter=3000 gpDSP:EQ:fGain=-EqualizerPotar6/10
gpDSP:SetEQ(geStream) gpDSP:EQ:lBand=6 gpDSP:EQ:fCenter=6000
gpDSP:EQ:fGain=-EqualizerPotar7/10 gpDSP:SetEQ(geStream) gpDSP:EQ:lBand=7
gpDSP:EQ:fCenter=12000 gpDSP:EQ:fGain=-EqualizerPotar8/10 gpDSP:SetEQ(geStream)
gpDSP:EQ:lBand=8 gpDSP:EQ:fCenter=14000 gpDSP:EQ:fGain=-EqualizerPotar9/10
gpDSP:SetEQ(geStream) gpDSP:EQ:lBand=9 gpDSP:EQ:fCenter=16000
gpDSP:EQ:fGain=-EqualizerPotar10/10 gpDSP:SetEQ(geStream)
```

Où SetEQ est de la forme:

```
SI peStream<>0 _ET_
API(CBass::BASS_FXDLL,CBass::_BASS_FX_DSP_SetParameters,peStream,CBass::BASS_FX_D
SPFX_PEAKEQ,&:EQ) ALORS RENVoyer Vrai FIN RENVoyer Faux
```

Voila espérant que cela va t'éclairer sur la gestion d'un equaliseur avec BASS.

Philippe