Rayleigh — Prise en main

CHAMP DE PROFONDEUR MULTIBANDE · VST3 · AU · AAX · MACOS & WINDOWS

Le concept

Rayleigh est un **processeur de profondeur multibande**. Au lieu de rendre un son plus fort ou plus brillant, il place **chaque bande de fréquences à sa propre distance**. Quand vous éloignez une bande, tout ce que la distance fait réellement au son se produit en même temps : son niveau baisse, l'air absorbe ses aigus, ses transitoires s'adoucissent, les premières réflexions de la pièce remontent autour d'elle et son image stéréo se resserre. Quand vous la rapprochez, elle gagne en niveau, en présence et en chaleur de proximité.

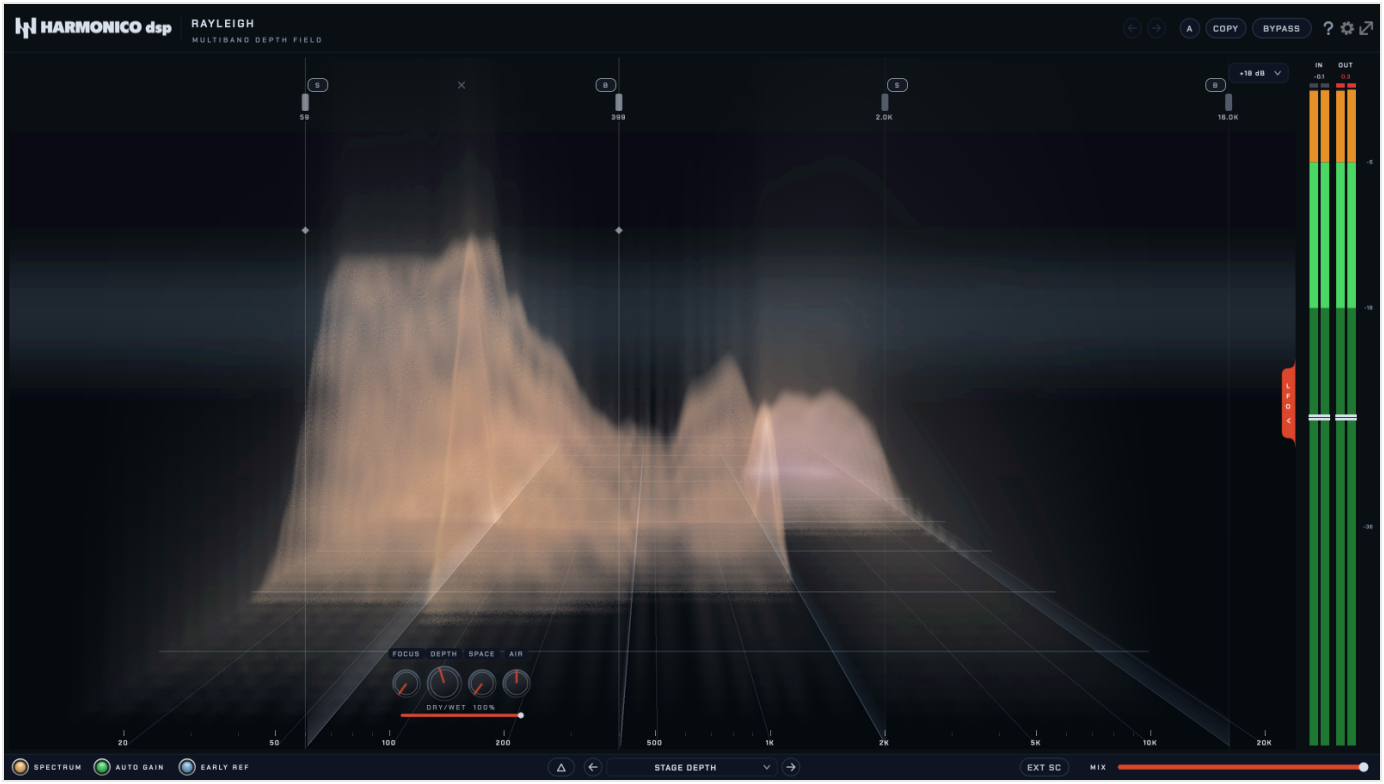
Il sert à construire un **véritable étagement avant-arrière** — une voix lead devant pendant que les nappes s'assoient au fond de la pièce — au lieu de simuler la profondeur au volume et à l'égaliseur.

Installation et activation

1. Lancez l'installeur (**macOS** `.pkg` / **Windows**). Il installe les formats VST3, AU (mac) et AAX. 2. Ouvrez le plugin dans votre DAW — il est **entièrement fonctionnel pendant 14 jours**. 3. Pour l'activer : cliquez sur l'**icône engrenage** → **Importer la licence…**. Vous pouvez soit choisir le fichier `.license` reçu dans votre e-mail d'achat, soit **coller son contenu directement dans la fenêtre** si la pièce jointe n'a pas survécu à votre messagerie. Déverrouillage instantané, hors ligne.

Nécessite macOS 12 ou plus récent, ou Windows 10/11 (64 bits).

L'interface



La scène *est* le plugin : la fréquence court de gauche à droite, l'énergie est la hauteur du relief, et **la profondeur est la distance à laquelle la crête d'une bande recule sur le sol**. On lit le placement au lieu de l'imaginer.

1. **Cliquez dans le spectre pour créer une bande** (jusqu'à 4). Rien ne se passe avant ce clic. 2. Tirez ses **bords gauche et droit** pour régler sa plage de fréquences. 3. Tournez **DEPTH** pour éloigner la bande de l'auditeur, ou la rapprocher. 4. Sculptez la distance avec **AIR**, **SPACE** et **FOCUS**. 5. Dosez l'ensemble avec **MIX** (curseur du bandeau bas).

Commandes de bande

COMMANDE	CE QU'ELLE FAIT
DEPTH	Le knob principal. En positif, la bande s'éloigne : son niveau baisse et l'air absorbe ses aigus, comme une source qui part au fond de la pièce. En négatif, elle se rapproche — plus de niveau, plus de présence.

COMMANDE	CE QU'ELLE FAIT
AIR	Avec quelle force l'air absorbe les aigus à mesure que la distance grandit. Plus d'AIR donne un lointain plus sombre et voilé, et un proche plus brillant.
SPACE	Brume spectrale : plus la bande est loin, plus son détail fin se dissout en un voile diffus, comme une pièce qui brouille une source.
FOCUS	Adoucit les transitoires de la bande à mesure qu'elle s'éloigne, puisque la distance émousse les attaques. À zéro, les transitoires restent intactes à toute profondeur.
Douceur des bords	Le petit losange de chaque bord règle la largeur de la transition vers le signal non traité, d'un sixième à deux octaves. ALT-clic pour réinitialiser.
DRY / WET	Mélange cette bande avec son signal d'origine.
SOLO / BYPASS	Par bande : SOLO l'isole, BYPASS la désactive.

Fondez les bords, surtout à l'intérieur du spectre

Une bande tracée au milieu du spectre a **deux frontières vers du signal non traité**, et une frontière nette s'entend : le bas-médium part au loin pendant que le grave et le haut-médium restent devant, et la couture se remarque à chaque note tenue. Tirez les losanges vers l'intérieur et la transition s'étale sur deux octaves au maximum, si bien que plus rien n'annonce où la bande commence.

C'est vrai aussi en haut. Une bande qui s'arrête à 12 kHz laisse les cymbales et l'air devant pendant que le reste du kit recule, ce qu'aucune pièce ne fait. Soit la bande monte jusqu'en haut du spectre, soit son bord supérieur est fondu.

La correction de gain

AUTO GAIN est éteint à l'ouverture du plugin, pour qu'un premier mouvement de DEPTH s'entende pour ce qu'il est : éloigner une bande la rend plus faible, et cette perte fait partie de ce que l'oreille lit comme de la distance.

Allumez-le une fois que vous placez au lieu d'explorer. Il tient alors la sonie constante pendant que vous bougez DEPTH, pour que vous jugiez le **placement et non le niveau**. Sur un réglage doux l'écart est de quelques dixièmes de décibel ; sur une bande poussée loin il peut atteindre huit.

Premières réflexions

EARLY REF envoie les bandes reculées dans un motif discret de premières réflexions. Le **rapport entre le son direct et le son réfléchi est le principal indice que l'oreille utilise pour juger une distance**, et c'est pour cela qu'une bande reculée avec cette option lue comme *plus loin* plutôt que simplement plus terne.

Coupez-la pour une profondeur purement spectrale : des bus qui portent déjà leur propre réverbération, ou un travail strictement mono. SPACE ne pilote alors plus que la brume.

Pilotage par chaîne latérale

Avec **EXT SC** activé, chaque bande gagne une commande **RIDE**. Quand le signal latéral joue dans la plage de cette bande, la bande recule, et revient quand il s'arrête — on la voit s'éloigner dans la scène. **ATK / REL** règlent la vitesse de départ et de retour ; un clic droit sur l'un des deux knobs permet de choisir une division musicale calée sur le tempo de l'hôte.

De quoi reculer les nappes seulement pendant que la voix chante, et les laisser revenir entre les phrases.

LFO et modulation

Deux LFO assignables vivent derrière l'onglet **LFO**, sur le bord gauche du spectre. Cliquez sur **ASSIGN** d'un LFO, puis sur n'importe quelle commande de bande pour l'y router ; cliquez sur d'autres commandes pour en piloter plusieurs à la fois. Un anneau coloré entoure chaque knob modulé et montre la plage de balayage avec un point

vivant. Par LFO : **RATE** (en Hz, ou une division musicale quand SYNC est actif), **SHAPE**, **PHASE** et **DEPTH**.

Recettes rapides

- **Étagement avant-arrière sur un mix** — deux bandes : le bas, 60 à 400 Hz,

légèrement avancé ; le haut, 2 à 16 kHz, reculé avec un peu d'AIR et de SPACE. Rien n'est augmenté, rien n'est coupé, et pourtant le mix gagne un premier rang et un fond de scène.

- **Les nappes au fond** — une bande de 200 Hz à 8 kHz, DEPTH franchement positif,

AIR et SPACE généreux, FOCUS autour d'un tiers.

- **Un kit dans la pièce** — une bande de 100 Hz jusqu'en haut, DEPTH autour d'un

tiers, SPACE à 0,6, FOCUS à zéro. Les réflexions remontent et les attaques restent nettes.

- **Reculer un seul élément d'un mix** — Rayleigh ne sépare pas les sources, il

traite une bande : la manœuvre marche quand l'élément **domine** une bande. Passez la bande en solo d'abord, pour voir qui d'autre y habite.

- **Plus loin sans être plus faible** — tout au-dessus de 500 Hz reculé d'un

cinquième, AIR à 60 %, SPACE et FOCUS à zéro, et le bord inférieur fondu au maximum. La sonie ne bouge presque pas et le haut est nettement plus loin.

Conseils

- **Commencez avec AUTO GAIN éteint** pour entendre ce que fait DEPTH, puis

allumez-le pour placer.

- **DELTA** (la pastille triangulaire) ne joue que la différence, alignée en

latence : c'est le moyen le plus rapide d'entendre exactement quelles résonances une bande déplace.

- Une bande qui sonne comme un effet est en général trop profonde. La distance est

un petit geste : un cinquième du knob se lit déjà comme un pas en arrière.

- **FOCUS** est ce qui fait qu'une attaque sonne lointaine. Sur de la matière

percussive, il fait plus que DEPTH.

- La **taille de FFT** (menu engrenage) échange la latence contre la résolution :

2048 pour mixer, 512 quand il faut jouer en même temps.

Caractéristiques et support

VST3 · AU · AAX — macOS 12+ et Windows 10/11 (64 bits). Essai complet de 14 jours. Une question ? Voir la **page contact** sur harmonicodsp.com.

HARMONICO DSP · © 2026 · NICOLAS BARREAU (EI)

À PROPOS CONTACT CONDITIONS CONFIDENTIALITÉ REMBOURSEMENTS