

# SYNTHESE

## LE MULTICANAL À LA 116<sup>E</sup> AES / BERLIN

*Si le sous-titre de cette 116<sup>e</sup> édition de l'AES était « Audio Facts for the Future », notre avenir sera donc indiscutablement multicanal, car ce sujet était indéniablement au centre des débats à Berlin...*

### MELANGEURS

◆ Le studio *Iosono* est le fruit d'un développement commun entre l'institut **Fraunhofer** et le constructeur de consoles **Lawo** (pour son intégration dans un mélangeur «mc<sup>2</sup>66») dans le but de proposer une station de travail de spatialisation audio reposant sur le principe de reconstitution de scènes sonores par front d'ondes planes (Wave Fields Synthesis).

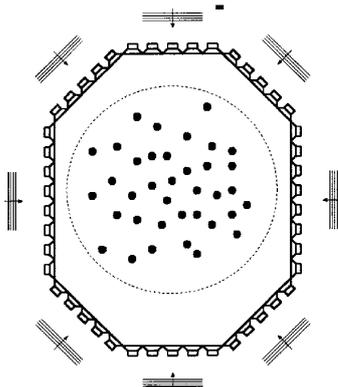


Mis à point à l'Université technique de Delft aux Pays-Bas, ce procédé holophonique repose sur l'enregistrement des données propres au son lui-même («l'objet sonore») distinctement de celles relatives à ses paramètres acoustiques (description dynamique de la « scène » sonore où l'objet évolue), ce qui permet, p. ex., de mieux adapter par la suite

le signal à l'environnement d'écoute auquel on le destine ou encore de le retravailler afin de l'inclure dans des ambiances spécifiques. Appliqué à une console, celui-ci facilite la composition et la modification de la spatialisation de scènes audio. Ici, plutôt que de les assigner à un canal donné, l'ingénieur du son placera librement ses sources sonores dans l'espace (à l'intérieur comme à l'extérieur de sa zone d'écoute), le nombre d'objets sonores étant indépendant du nombre de canaux de reproduction. Durant le procédé de mixage, les données relatives à chacune des sources audio sont importées en temps réel dans la station, des paramètres spéciaux pouvant encore être ajoutés par son entremise. Ainsi, un maximum de 64 sources distinctes peuvent à tout moment être situées dans une scène sonore. De plus, ces objets peuvent être organisés en couches afin de permettre au technicien de manipuler séparément des groupes tels les dialogues, les effets sonores ou la musique de fond. Notez que pour sonoriser un espace selon ce principe, à la console s'ajoute encore un cercle complet de haut-parleurs à placer tout autour du local. Ceux-ci sont fournis par rangées regroupant huit haut-parleurs, d'une dizaine de centimètres de diamètre et à deux voies, eux-mêmes espacés de 15 cm chacun, le nombre de panneaux à utiliser dépendant de la taille du local. Indiscutablement, le résultat final est particulièrement convaincant!



Indiscutablement, le résultat final est particulièrement convaincant!



[www.iosono-sound.com](http://www.iosono-sound.com)

Paul Snaps

(Audio Pro n° 79 / 18 juin 2004)