



Synthèse Perceptive de Champ Sonore Tridimensionnel

Joris Agator

Aix Marseille Univ, CNRS, PRISM, Marseille, France

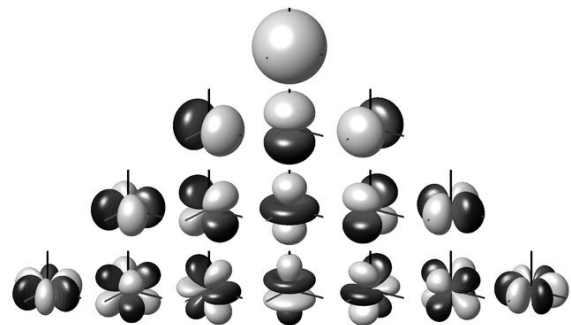
Sujet de la Thèse

Problématique :

Comment construire des champs sonores tridimensionnels virtuels à partir de leur description perceptive ?



- Dos au mur
- Face à la mer
- Sous un préau
- Sons « étouffés »
- Intelligibilité moyenne



De l'espace sonore perçu



à l'espace sonore physique

Première Expérience : Hypothèses

Le temps de réverbération ne semble pas être la seule explication au comportement du musicien

Dans le cas la parole l'écho crée une gêne

- L'écho perturbe la reproduction d'un rythme et le sujet ajuste le tempo de jeu à des situations moins perturbantes
- Les situations les moins perturbantes sont celles où l'écho reste rythmiquement acceptable. C'est-à-dire que le rythme produit par le son direct et l'écho reste quelque chose de courant pouvant être entendu dans de la musique populaire

Première Expérience : Protocole

- Le sujet joue un rythme plusieurs fois à un tempo donné



- L'écho apparaît progressivement
- On observe comment le sujet adapte le tempo de jeu

