

Projet auralisation

Comparaison de différents facteurs sur le procédé d'auralisation

L2 SPI

Année universitaire 2012-2013

Sommaire

I	Etat de l'art	3
II	Principe de l'auralisation	4
II.1.	Produit de convolution	4
II.2.	Mise en relation avec la transformée de Fourier	5
II.3.	Application à l'auralisation	6
III	Essais et Informations Préliminaires	7
III.1.	Réduction du temps de calcul : procédé de convolution	7
III.2.	Fenêtrage temporel des réponses impulsionnelles	9
III.3.	Type de sons pour les tests	10
III.4.	Restitution et écoute post-auralisation	11
III.5.	Salles auralisées	12
IV	Influence de la source	13
IV.1.	Qualité d'une RI	13
IV.1.A.	Amélioration de la qualité de la RI	13
IV.2.	Influence du ballon de baudruche	14
V	Comparaison monaural/binaural	16
V.1.	Essai 1 : une chanson en salle Mersenne	16
V.1.A.	Comparaison perceptive	16
V.1.B.	Comparaison fréquentielle	16
V.1.C.	Comparaison temporelle	16
A	Spectres pleine échelle en salle Mersenne	19

Introduction

Pour le public, l'acoustique est un domaine s'appliquant principalement aux salles. Bien que la majorité pense à l'amélioration des performances acoustiques, l'étude réelle autour des salles va beaucoup plus loin. La reproduction des conditions d'écoute dans une salle donnée (réelle ou virtuelle) est un sujet important. Il s'agit d'une application à la frontière entre acoustique des salles et réalité virtuelle, le tout teinté de psychoacoustique. Dans les domaines s'approchant, on citera notamment la reproduction de transducteurs (en captation ou reproduction).

Le fait de recréer la modification d'un son par une salle à partir de mesures ou de calculs s'appelle l'*auralisation*. L'auralisation est d'ailleurs définie ainsi dans l'ouvrage de Michael Vorländer [Vor08] :

L'auralisation est une technique visant à créer des fichiers sonores écoutables depuis des données (simulées, mesurées ou synthétisées) numériques.

Afin de mettre en œuvre une comparaison de l'influence de différents facteurs sur la qualité d'une auralisation, une série de mesures est effectuée (réponses impulsionnelles – RI – binaurales et monaurales, sons en salles cibles, etc...). Ensuite, les signaux mesurés sont convolués avec les RI et le résultat est écouté et qualifié. Finalement, la comparaison même prend forme et les résultats sont consignés et interprétés : il s'agit alors de comparer le résultat obtenu par convolution «*mathématique*» avec le rendu réel (convolution «*physique*» en jouant le son en salle cible) et ce en variant divers paramètres (RI monaurale/binaurale, mode de convolution, etc...).

Chapitre I

Etat de l'art

Les premiers essais se rapportant à l'auralisation ont été faits par Spandöck et coll. en 1929. Ces travaux ont été repris et améliorés après l'apparition des ordinateurs ; en utilisant cette nouvelle puissance de calcul et, vers la fin des années 1960, le premier logiciel de simulation d'acoustique des salles fut développé (Krokstad) [Vor08].

Le mot «auralisation» lui-même fut utilisé pour la première fois par Kleiner et coll. dans l'article Auralization – An Overview [KDS93].

Dans la somme des techniques utilisées pour aboutir à la reproduction des conditions acoustiques d'une salle, deux reviennent principalement :

- utilisation de
- ray-tracing ;
- utilisation de systèmes source-image.

Les deux sont connues depuis longtemps et éprouvées, elles peuvent parallèlement être améliorées de la prise en compte de divers facteurs :

- diffusion (aléatoire ou déterminée)
- absorption

Les applications possibles de l'auralisation au terme général sont nombreuses et variées. La plus évidente d'entre elles est certainement la reproduction de «l'acoustique» d'une salle, mais on peut aller plus loin. L'acoustique prédictive permet de simuler le rendu de salles et plus généralement d'espaces inexistantes en combinant des mesures entre elles ou purement par le calcul. Enfin, l'auralisation peut être utilisée dans la conception de systèmes de réalité virtuelle à forte immersion.

Il faut enfin savoir que la complexité de rendu d'une auralisation rend difficile sa mise en place à grande échelle. Si la projection en 3D et à 360 degrés est aujourd'hui possible *via* divers processus de visualisation (le pendant visuel de l'auralisation), l'inclusion d'un environnement acoustique pleinement contrôlé est extrêmement complexe et demanderait un nombre impressionnant de haut parleurs (et ne pourrait s'adapter à chaque spectateur). Une restitution du champ acoustique de manière individuelle peut être en revanche envisageable au travers de casques et d'un système de suivi d'orientation 3D. Ce type d'environnement d'immersion existe soit en version prototypée (en Allemagne par exemple, à Ilmenau) ou bien en version commerciale *via* le projet CAVETM ¹

1. CAVETM : CAVETM Automatic Virtual Environment

Chapitre II

Principe de l'auralisation

Le but de cette section est de mettre en lumière le procédé mathématique permettant l'auralisation d'une salle. Pour cela nous allons nous intéresser à plusieurs notions qui rentrent en jeu dans l'auralisation.

II.1. Produit de convolution

Nous allons nous intéresser dans ce projet uniquement à des salles en taille réelle avec une source et un récepteur fixes. Dans ce cas particulier, la salle à étudier peut être assimilée à un filtre linéaire invariant par translation dans le temps. Pour qu'un système puisse être considéré comme linéaire, il suffit que pour des entrées $x_1(t)$ et $x_2(t)$ et leurs sorties respectives $y_1(t)$ et $y_2(t)$ on ait :

$$\alpha x_1(t) + \gamma x_2(t) \Leftrightarrow \alpha y_1(t) + \gamma y_2(t) \quad (\text{II.1})$$

Dans notre cas, si 2 sons d'enveloppes et d'amplitude différentes sont émis dans une salle, il paraît logique que ces sons n'interagissent pas entre eux et que par conséquent cette équation soit vérifiée dans le cas de l'émission d'un son dans une salle avec un émetteur et récepteur fixes. On peut dire qu'un système est invariant par translation dans le temps si, alors qu'à un temps t une entrée $x(t)$ est reliée à une sortie $y(t)$ on a pour un temps $t + \tau$ une entrée $x(t + \tau)$ liée à une sortie $y(t + \tau)$.

Dans le cadre de ce rapport, à la condition que ni l'émetteur ni le récepteur ne change de position et que les conditions extérieures ne fluctuent pas trop (température, pression ambiante), la réponse d'une salle à un son donné n'a *a priori* aucune raison de varier dans le temps. Une salle peut donc bien être approximée à un système linéaire. On a donc le système présenté figure II.1.

Comme les systèmes qui seront étudiés sont tous linéaires, on peut d'ores et déjà rappeler certaines des propriétés de ces systèmes qui seront utiles par la suite. Sachant que le système est linéaire, on a donc :

$$\alpha x_1(t) + \gamma x_2(t) \Leftrightarrow \alpha y_1(t) + \gamma y_2(t) \quad (\text{II.2})$$

Et

$$x_1(t) \Leftrightarrow y_1(t)x_1(t - \tau) \Leftrightarrow y_1(t - \tau) \quad (\text{II.3})$$

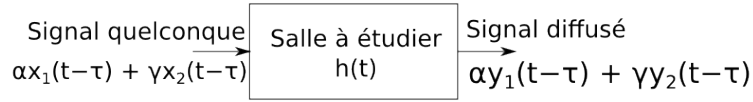


FIGURE II.1 – Le système à étudier est considéré invariant par translation dans le temps si on peut lier les entrées aux sorties par une fonction de transfert immuable pendant le temps considéré.

En combinant ces 2 propriétés on peut en déduire que :

$$\alpha x_1(t - \tau) + \gamma x_2(t - \tau) \Leftrightarrow \alpha y_1(t - \tau) + \gamma y_2(t - \tau) \quad (\text{II.4})$$

On considère maintenant un signal quelconque $e(t)$, on peut approximer ce signal par une somme de signaux impulsionnels $a(t)$ d'amplitudes différentes et décalés dans le temps. On a donc :

$$e(t) = \sum_i A_i a(t - \tau_i) \quad (\text{II.5})$$

Comme le système est linéaire on peut donc en déduire que la sortie du système s'écrira :

$$s(t) = \sum_i A_i h(t - \tau_i) \quad (\text{II.6})$$

Si on passe cette écriture à la limite continue, on obtient :

$$e(t) \rightarrow s(t) = \int e(\tau) h(t - \tau) d\tau \quad (\text{II.7})$$

Cette dernière relation est fondamentale et est nommée produit de convolution. Ce produit est dénoté par le signe $*$. De plus on constate que la fonction $h(t)$ correspond à la sortie du système pour une unique impulsion envoyée en entrée (visible dans le cas ou on prend un i unique). Cette fonction est essentielle dans le processus d'auralisation, il s'agit de la fonction de transfert caractérisant le système dans le domaine temporelle, aussi nommée réponse impulsionnelle du système (RI).

II.2. Mise en relation avec la transformée de Fourier

En termes de ressources et de temps de calcul, le produit de convolution est extrêmement lourd ; il est, de plus, peu maniable. Il est toutefois possible de se servir d'une autre opération mathématique afin de rendre plus simple l'utilisation du produit de convolution. La transformée de Fourier et l'espace de Fourier proposent des propriétés intéressantes. Des algorithmes bien connus permettent de plus d'alléger le calcul et de l'accélérer (*Fast Fourier Transform* notamment). La transformée de Fourier est définie de la manière suivante :

$$\mathcal{F}\{x(t)\} = \int_{-\infty}^{+\infty} x(t) e^{-2i\pi F t} dt \quad (\text{II.8})$$

Une des propriétés intéressante concerne la transformée de Fourier d'un produit de convolution :

$$\begin{aligned}
\mathcal{F}\{x(t) * y(t)\} &= \int_{-\infty}^{+\infty} [x(t) * y(t)] e^{-2i\pi Ft} dt \\
&= \int_{-\infty}^{+\infty} \int_{-\infty}^{+\infty} x(u)y(t - \tau) du e^{-2i\pi Ft} dt \\
&= \int_{-\infty}^{+\infty} \left[\int_{-\infty}^{+\infty} x(u)y(t - \tau) e^{-2i\pi Ft} \right] du dt
\end{aligned}$$

On pose $v = t - u$, on a donc $t = u + v$ à u fixé,

$$\begin{aligned}
\mathcal{F}\{x(t) * y(t)\} &= \int_{-\infty}^{+\infty} \left[\int_{-\infty}^{+\infty} x(u)y(v) e^{-2i\pi F(v+u)} \right] du dv \\
&= \int_{-\infty}^{+\infty} x(u) e^{-2i\pi Fu} du \int_{-\infty}^{+\infty} y(v) e^{-2i\pi Fv} dv \\
&= \mathcal{F}\{x(t)\} \cdot \mathcal{F}\{y(t)\}
\end{aligned}$$

La transformée de Fourier du produit de convolution de 2 signaux est donc égale à la multiplication des transformées de Fourier de chacun des signaux. Par conséquent, les calculs de produits de convolutions sont fait en passant par le domaine de Fourier pour l'accélération (voir le paragraphe III.1.)

II.3. Application à l'auralisation

Dans le cas d'un système linéaire on a :

$$e(t) * h(t) = s(t) \quad (\text{II.9})$$

Avec $e(t)$ le signal en entrée du système, $h(t)$ sa RI et $s(t)$ le signal en sortie du système pour $e(t)$ en entrée. Dans le cas de l'auralisation d'une salle, le signal d'entrée correspond au signal anéchoïque que à émettre dans la salle et le signal de sortie au signal enregistré une fois le système excité. Lorsque la réponse impulsionnelle est connue (celle-ci étant facilement mesurable), il est possible, à partir de celle-ci et d'un son anéchoïque, d'en déduire le son tel qu'il pourrait être perçu si le signal anéchoïque avait été réellement émis dans la salle. C'est cette opération qu'on nomme auralisation.

Il faut cependant prendre en compte d'autres phénomènes dans le procédé d'auralisation, qui seront dûs au fait que notre source impulsionnelle excitatrice et la chaîne de mesure ne soient pas parfaites. C'est lors de l'application des compensation pour les sources et chaînes de mesure que passer dans le domaine de Fourier sera réellement utile pour limiter la complexité des calculs de convolution par simple multiplication et soustraction de spectres.

Chapitre III

Essais et Informations Preliminaires

Avant de chercher à comparer différentes techniques d'auralisation, une étude des moyens de comparaison et divers essais préliminaires sont menés.

III.1. Réduction du temps de calcul : procédé de convolution

La convolution est une opération mathématique très gourmande en temps processeur et en mémoire. Même si elle peut être assez facilement parallélisée¹, ces deux solutions étaient hors de portée ici.

La convolution joue dans le projet un rôle central puisqu'elle est l'outil permettant de passer d'une RI et d'un son anéchoïque à un résultat sonore représentant la façon dont l'espace lié à la RI aurait modifié le son (voir figure III.1).

La transformée de Fourier (TF) est une opération qui n'est pas strictement réversible et qui entraîne une légère perte de données :

$$\mathcal{F}^{-1} \{ \mathcal{F} \{ s(t) \} \} \approx s(t)$$

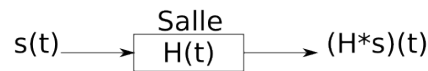
La fonction `conv()` proposée par MATLAB® et GNU/Octave réalise une convolution mathématique stricte (au sens discret). Celle-ci est toutefois très lente sur des machines peu puissantes.

La fonction `fftconv()` proposée par GNU/Octave est par contre nettement plus rapide, elle utilise le mécanisme présenté en bas de la figure III.1. Cette fonction n'est toutefois pas proposée nativement dans MATLAB®. Elle est réimplémentée pour le projet en s'appuyant sur un script trouvé sur le site utilisateurs du logiciel² :

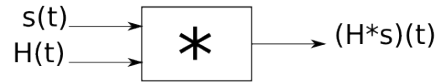
1. Soit avec des processeurs mathématiques dédiés soit avec des processeurs hautement parallèles type GPU (processeurs de carte graphique)

2. <http://www.mathworks.com/matlabcentral/fileexchange/5703-fftconv/content/fftconv.m>

Convolution "physique"



Convolution mathématique 1



Convolution mathématique 2

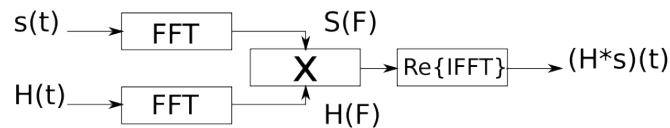


FIGURE III.1 – Lien entre le projet et la convolution. En haut, la convolution «physique» (lorsque qu'un signal $s(t)$ est émis dans la salle (de réponse impulsionnelle $H(t)$). Au milieu la convolution mathématique au sens strict (*via* l'opération consacrée). En bas, la convolution mathématique en utilisant la propriété de symétrie entre convolution temporelle et multiplication fréquentielle. La chaîne du bas est plus longue mais les calculs sont plus rapides que pour celle du milieu.

```

function c = fftconv(a,b);

na = length(a);
nb = length(b);

n=na+nb;

A = fft(a,n);
B = fft(b,n);

c = ifft(A.*B,n);
c = real(c(1:na+nb-1));
  
```

Il semble intéressant de s'intéresser (au moins un peu) à l'erreur induite par l'utilisation de `fftconv()` plutôt que `conv`. La même convolution est réalisée avec chacune des fonctions, puis une simple distance géométrique est utilisée pour calculer la distance existant entre les deux signaux :

$$d(t) = \sqrt{|[s_1(t)]^2 - [s_2(t)]^2|}$$

où $d(t)$ est la distance entre les signaux s_1 et s_2 au point d'abscisse t .

Le graphe obtenu est présenté en figure III.2, il faut notamment noter que l'axe des ordonnées sur le graphe des distances est gradué entre $2 \cdot 10^{-7}$ et $2 \cdot 10^{-6}$.

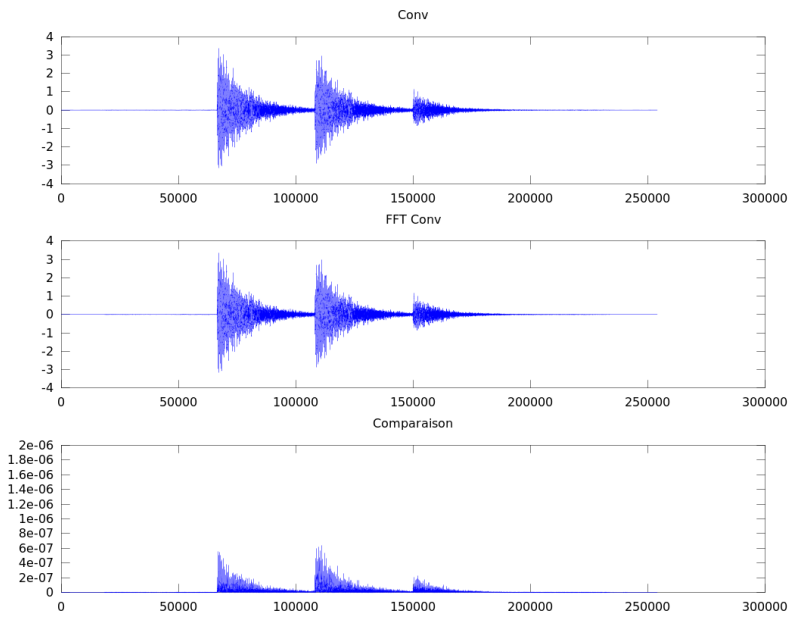


FIGURE III.2 – Comparaison entre les résultats d’une même convolution avec `conv()` d’une part et `fftconv()` d’autre part. On remarque notamment que sur le graphe du bas (représentant la distance géométrique entre les 2 graphes au dessus), l’axe des ordonnées est gradué entre $2 \cdot 10^{-7}$ et $2 \cdot 10^{-6}$.

Devant la faible amplitude de l’erreur provoquée par l’utilisation de `fftconv()` et le gain en temps de calcul réalisé, cette fonction semble largement plus avantageuse que `conv()`.

III.2. Fenêtrage temporel des réponses impulsionnelles

Lors de la prise de réponses impulsionnelles, afin de ne pas dégrader l’information en «coupant» les réflexions les plus tardives, les mesures sont faites sur des temps assez longs (voir figure III.3) ;

De telles mesures posent plusieurs soucis, d’abord en terme de stockage mais aussi en terme de temps de calcul.

Les mesures de RI sont donc fenêtrées pour éliminer les blancs avant et après du traitement. Afin de conserver les fichiers originaux et d’éviter l’apparition d’incohérences dans les fichiers de mesures, les fenêtrages sont codés en dur dans les scripts de traitement et les fichiers de mesures sont laissés tels quels.

Il semble intéressant enfin de regarder quelle influence a le fenêtrage d’une RI sur le processus d’auralisation.

Après deux tests, il apparaît que le fenêtrage des RI apporte un gain non négligeable en terme de temps de calculs³. Toutefois, comme le montre la figure III.4, on remarque que les spectres de signaux convolués avec une RI fenêtrée d’une part et non fenêtrés de

3. une partie des calculs étant faits sur une machine peu puissante, cette composante est importante

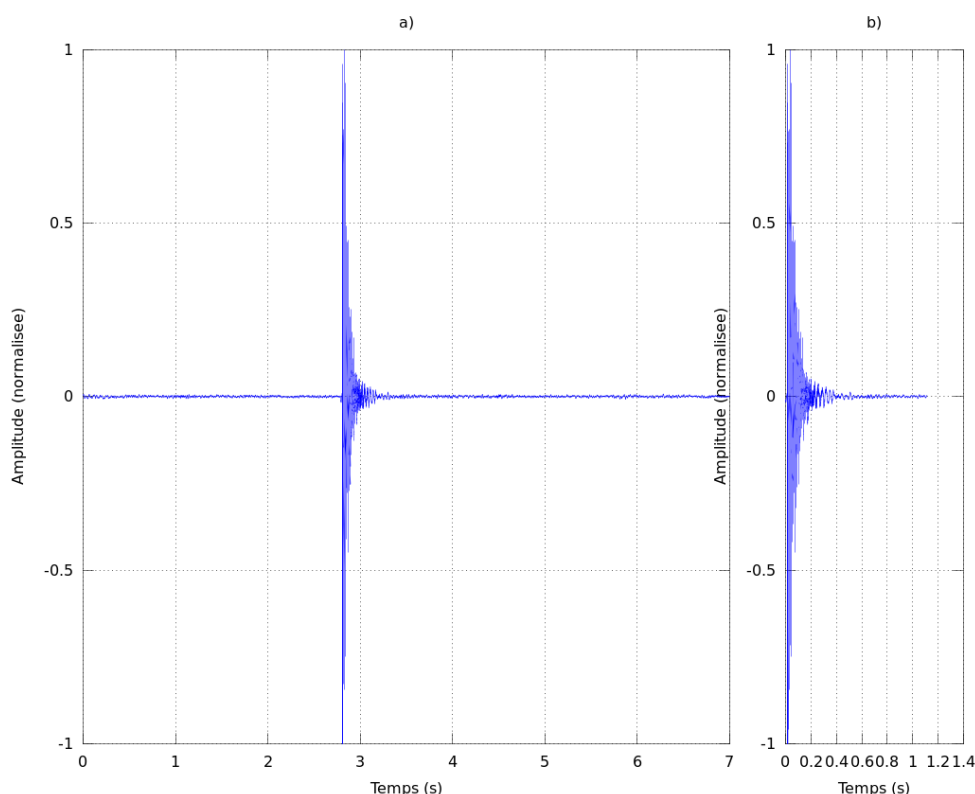


FIGURE III.3 – Une des RI mesurées avant le fenêtrage (ici, le canal gauche d’une RI binaurale en salle Mersenne). La figure a) montre la RI avant fenêtrage et la figure b) la même RI après fenêtrage

l’autre ne sont pas identiques. Il faut malgré tout préciser que perceptivement l’utilisation d’une RI fenêtrée rend le son plus net et moins bruité (plus réaliste en fait). Cela vient probablement de l’élimination par fenêtrage du bruit de fond avant et après le son utile.

III.3. Type de sons pour les tests

Le choix des sons de test est un choix assez important dans le sens où il faut que ceux si soient suffisamment génériques pour ne pas biaiser les résultats mais assez particuliers pour que les altérations produites par la salle cible soient audibles (ou visibles).

D’après Kleiner et coll., la parole ou la musique sont de bons sons de test [KDS93]. le choix des sons de test s’est donc porté sur :

- une suite de claquements de mains (pour la composante sourde et impulsionnelle) ;
- des tintements de clés ;
- les 30 premières secondes du morceau *Mon Imagination* de Pierpoljak.

Les deux premiers sons proviennent du site de partage de sons *Freesound*⁴ ; ils ont été

4. <http://www.freesound.org/>, merci à Anton (<http://www.freesound.org/people/Anton/>) d’avoir posté ces sons là.

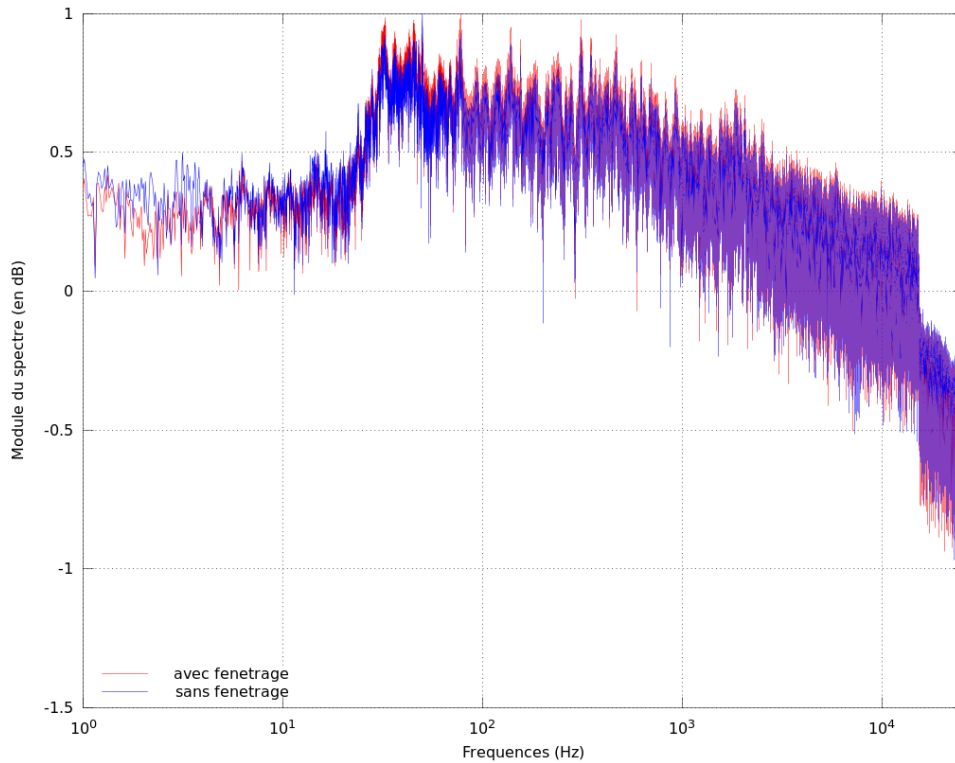


FIGURE III.4 – Les spectres des sons resultant de la convolution avec une RI fenêtrée (en rouge) et non fenêtrée (en bleu). Même si les écarts sont faibles, ils existent.

enregistrés en salle anéchoïque et échantillonnés à 96 kHz.

La chanson quant à elle provient d’un album studio et l’enregistrement est donc teinté de la signature de la salle d’enregistrement.

III.4. Restitution et écoute post-auralisation

Le succès d’une auralisation repose grandement sur les conditions de l’écoute finale. En effet, il faut que le son à écouter soit le moins altéré possible par les conditions d’écoute. Deux moyens d’écoute existent (notamment dans le cas d’écoute de résultats binauraux) : au casque ou *via* des HP et un système de restitution.

Si la première méthode ne pose pour ainsi dire aucun problème, la seconde est nettement plus complexe. Comme il s’agit d’une auralisation binaurale, les deux canaux (droite et gauche) sont différenciés et il est important que chaque oreille ne capte que ce qui lui est destiné.

Il y a donc des règles à respecter au niveau du système de restitution avec notamment un système anti-diaphonie [KDS93]. De tels systèmes sont parfois difficiles à mettre en place notamment dans salles assez grandes, ceci étant dû au second problème soulevé par une restitution hors casque : il faut que l’empreinte acoustique soit faible pour ne pas perturber le son émis [Bru10].

III.5. Salles auralisées

Deux salles ont été utilisées au cours du projet :

- la salle de TP Mersenne (voir figure III.5) ;
- la salle réverbérante (à côté de la salle mersenne).

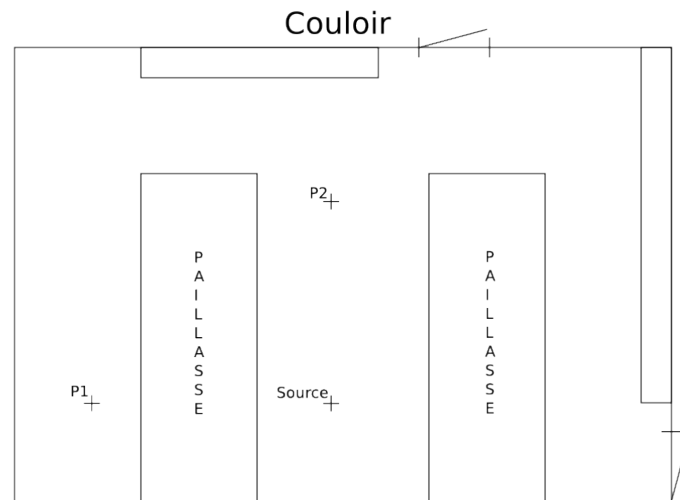


FIGURE III.5 – Plan de la salle Mersenne. La source a toujours été placée au point noté **Source**. Le micro (pour les prises monaurales) et la tête ont toujours été placés en **P1** ou **P2**. L'orientation par défaut de la tête est vers le couloir pour **P1** et vers la source pour **P2**. La source est toujours orientée vers le récepteur.

Chapitre IV

Influence de la source

Dans le processus d'auralisation, la prise de réponse impulsionnelle ou le calcul de celle-ci est un passage important.

En réalité, la qualité du signal final dépend grandement de la qualité de la RI.

IV.1. Qualité d'une RI

L'estimation de la qualité d'une RI passe notamment par 3 facteurs :

- la netteté de l'attaque
- un bon rapport signal/bruit (RSB)
- la qualité de l'impulsion

La netteté de l'attaque et la qualité de l'impulsion sont liées en fait, mais une impulsion bien générée sera toujours tributaire de la qualité de la source, en cela, cette dernière est clairement le facteur limitant.

Un bon RSB est parfois assez difficile à obtenir (milieu bruyant, parasites, etc...).

IV.1.A. Amélioration de la qualité de la RI

Plusieurs techniques peuvent permettre d'améliorer les différents paramètres d'une RI. On peut d'ailleurs regrouper ces techniques en deux ensembles : celles agissant sur le procédé de mesure lui-même et celles agissant *a posteriori*.

La seconde classe comporte de nombreuses techniques de traitement du signal et de réduction du bruit :

- déconvolution de signaux
- filtrage simple
- filtrage Wiener
- equalisation (lors de la restitution)

Pour ce qui est des techniques interférant dans le procédé de mesure, on peut notamment citer la prise de réponses fréquentielles ou l'utilisation de signaux MLS et de systèmes spécialisés (système CLIOTM par exemple).

La prise de réponses fréquentielles permet d'utiliser des enceintes avec de multiples hauts parleurs, même si ceux-ci n'ont pas des temps de réponses comparables. En effet, il s'agit d'émettre un bruit le plus large bande possible et de calculer la fonction de transfert dans le domaine fréquentiel :

$$H(F) = \frac{S(F)}{E(F)}$$

où $H(F)$ est la fonction de transfert en fréquentiel, $E(F)$ le signal excitateur et $S(F)$ le signal mesuré dans la salle.

On peut ensuite repasser dans le domaine temporel pour récupérer une réponse impulsionnelle en appliquant une transformée de Fourier inverse sur $H(F)$.

Les deux avantages de l'utilisation de réponses fréquentielles c'est qu'elle sont moyennables (ce qui permet de réduire les erreurs) et qu'il est possible de les mesurer à fort niveau, améliorant ainsi le RSB. Il faut toutefois faire attention à ce que toutes les fréquences soient excitée de manière semblable (là encore, les transducteurs sont limitant).

La deuxième possibilité, impliquant des systèmes spécialisés, permet de mesurer des RI de bonne qualité même dans des environnements bruyants (relativement). C'est un avantage considérable de l'utilisation de signaux MLS (*Maximum Length Sequence*). Le système CLIOTM permet ce genre de choses mais comme tout système spécialisé, il demande un certain temps de prise en mains. Il n'a pas été utilisé au cours de ce projet.

IV.2. Influence du ballon de baudruche

La réponse impulsionnelle d'une salle doit caractériser une salle et particulièrement les différentes réflexion induites par sa géométrie.

Afin d'avoir une mesure la plus fidèle possible à la réalité du terrain, il faut que la source utilisée pour générer l'impulsion (ou le bruit permettant la prise d'une réponse en fréquences) soit la plus omni-directionnelle possible.

L'utilisation d'un ballon de baudruche posait le souci que sa directivité est inconnue. Avec plus de temps, une caractérisation de la directivité du ballon aurait pu être intéressante.

Une telle étude semble être en cours ou avoir été réalisée au LIMSI [Bru10], malheureusement l'étude n'est pas disponible à la consultation : pour ce projet, le ballon de baudruche sera donc considéré omnidirectionnel.

Le second inconvénient soulevé par l'utilisation d'un ballon de baudruche est que la bande passante du son généré par son éclatement n'est pas connue. Un éclatement de ballon de baudruche est donc mesuré en salle semi-anéchoïque (le spectre est visible en figure IV.1).

La réponse en fréquences n'est donc clairement pas plate. On note une décroissance de -20dB par décade et une série de minima en hautes fréquences ainsi qu'un creux dans la bande 10 - 200Hz.

Pour mieux saisir la correspondance entre la bande passante du ballon et les résultats à l'écoute, on observe le graphe de la valeur absolue au carré du spectre. Cela nous donne le spectre d'énergie présenté en figure IV.2.

On remarque que l'énergie se situe principalement dans les basses fréquences (en deçà de 100Hz) et que 2 pics viennent potentiellement perturber la RI entre 200 et 400Hz.

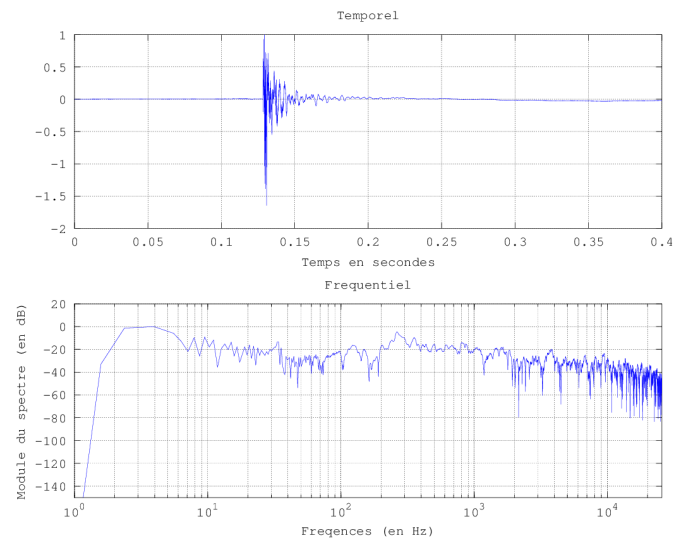


FIGURE IV.1 – Enregistrement temporel de l'éclatement d'un ballon de baudruche en salle semi-anéchoïque (noter la réflexions visibles en temporel) et spectre en dB du signal.

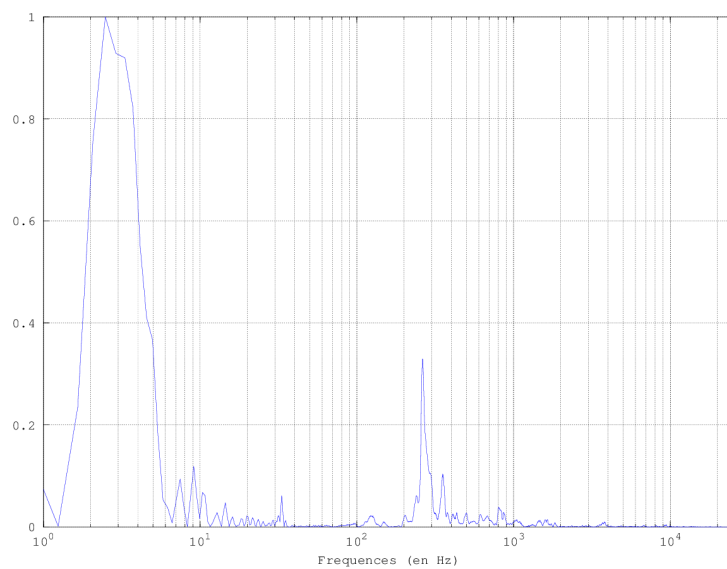


FIGURE IV.2 – Spectre d'énergie d'un ballon de baudruche en salle semi-anéchoïque.

Chapitre V

Résultats et interprétations

La perception sonore humaine est dite binaurale : c'est à dire qu'il y a deux «capteurs» (en l'occurrence de chaque côté de la tête). Cette particularité est importante dans la perception de l'espace, en effet le volume de la tête retarde la propagation du son tout en déformant celui-ci permettant ainsi un repérage dans le plan horizontal (avec une précision pouvant aller jusqu'à un degré [Vor08]). Le torse a lui aussi une influence, particulièrement pour le repérage dans le plan vertical. Au cours des mesures pour ce projet, une tête artificielle (sans torse) a été utilisée, le repérage vertical sera donc difficile à reproduire d'après nos mesures.

V.1. Essai 1 : une chanson en salle Mersenne

Le premier essai approfondi est réalisé en salle Mersenne. La source est au point **Source** (voir figure III.5) et le récepteur au point **P1** (la tête dans la position par défaut).

V.1.A. Comparaison perceptive

A l'écoute, la différence entre les deux résultats (monaural et binaural) est flagrante. Alors que la position de la source est strictement indéterminable en monaural, elle est bien identifiable en binaural.

Des mesures plus précises auraient probablement permis une meilleure reconnaissance de la géométrie de la salle et des obstacles, en particulier la paillasse présente sur la droite du récepteur.

V.1.B. Comparaison fréquentielle

On note par ailleurs la différence de contenu fréquentiel (et en particulier la différence de niveau) sur la figure ???. Cette différence observée sur les spectres est bel et bien en accord avec la comparaison perceptive menée ci-avant.

V.1.C. Comparaison temporelle

La figure V.2 montre les tracés temporels des signaux convolués en monaural et binaural. Les différences sont assez minimales (mise à part l'amplitude). Les enveloppes sont

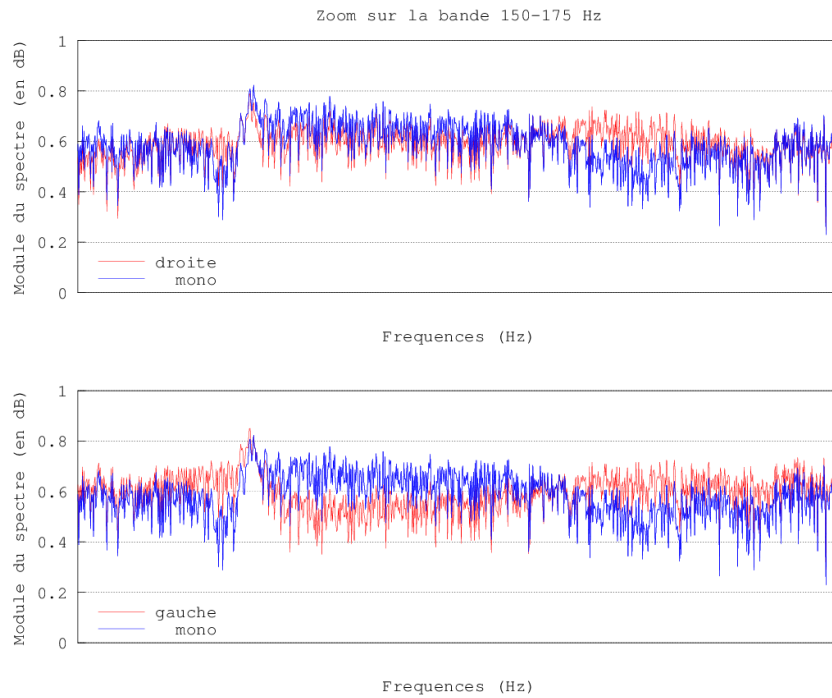


FIGURE V.1 – Comparaison entre les contenus fréquentiels des signaux monaural et binaural dans la bande 150-175Hz. On remarque que le signal monaural vient effectivement s’intercaler entre les 2 canaux du signal binaural (en haut monaural et canal droit, en bas monaural et canal gauche). Une représentation pleine échelle est disponible en annexe

très ressemblantes. Un même son est convolué à chaque fois, le résultat est donc censé être ressemblant.

V.2. Essai 2 : Des claquements de mains en salle réverbérante

Un autre essai est mené en salle réverbérante. Il s’agit cette fois de vérifier que les différentes réflexions sont correctement restituées lors de la convolution.

V.2.A. Comparaison temporelle

La figure ?? montre les différents signaux utilisés et leur convolution. Ici, le résultat est donné en monaural, on note que les réflexions visibles sur la RI sont clairement restituées sur le signal final.

En binaural résultat de chaque canal ressemble très fortement au résultat en monoral présenté si-avant.

V.2.B. Comparaison perceptive

L’écoute se fait sur les convolutions binaurales.



FIGURE V.2 –
Tracés temporels des signaux convolués pour une RI monaurale (en bleu) et une RI binaurale en rouge. En haut pour l'oreille gauche et en bas pour l'oreille droite.

Perceptivement, le résultat est probant. L'influence de la salle réverbérante s'entend très bien et l'immersion se fait sans souci.

La provenance du son est moins clairement identifiable que pour une salle plus matte (salle Mersenne par exemple), mais toujours nettement plus identifiable qu'en monaural.

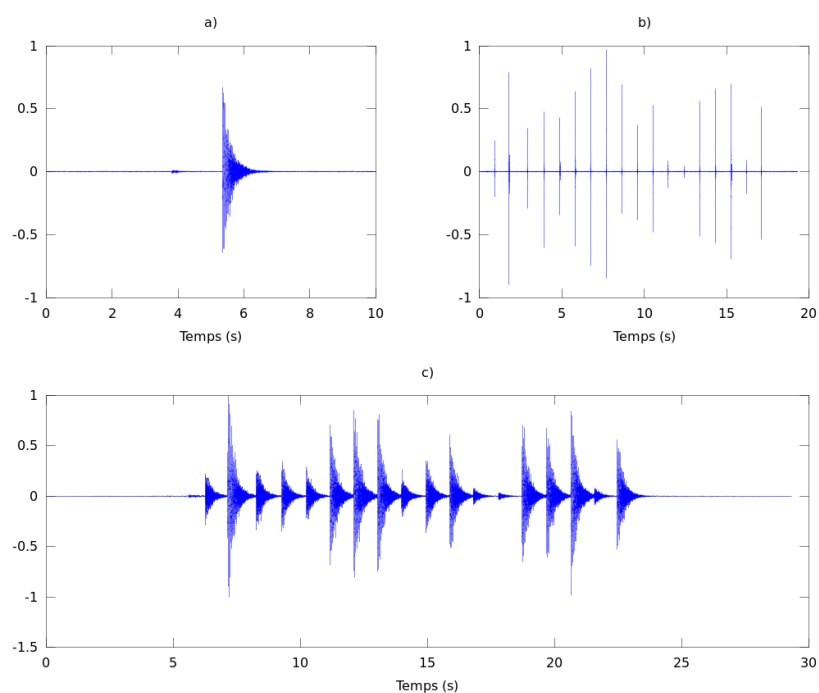


FIGURE V.3 – Tracé des différents signaux et résultat de la convolution en temporel. En a) la RI utilisée, en b) le son anéchoïque, en c) le résultat après convolution des deux signaux précédents.

Annexe A

Spectres pleine échelle en salle Mersenne

Ce graphique fait écho à la figure ??

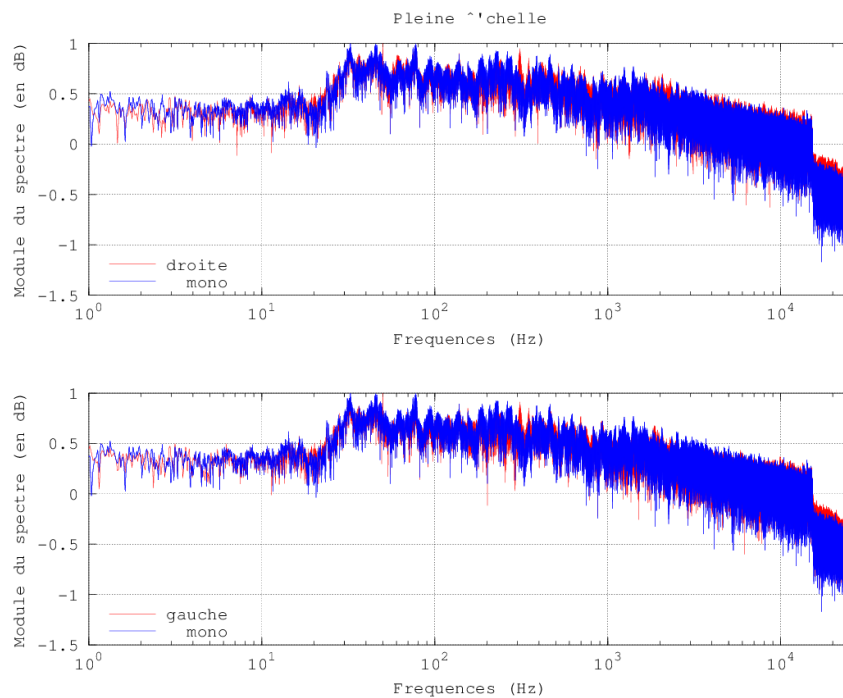


FIGURE A.1 – Les spectres pleine échelle de la comparaison entre les signaux monaural et binaural pour une chanson en salle Mersenne. On note que les enveloppes ne sont pas du tout les mêmes (par rapport au spectre en bleu qui lui, est identique sur les deux figures).

Bibliographie

- [Bru10] J. Brulez. Auralisation spatialisée de l'effet de salle : synthèse temps réel vs synthèse temps différé. Technical report, Laboratoire d'Informatique pour la Mécanique et les Sciences de l'Ingénieur, 2010.
- [KDS93] M. Kleiner, B. Dalenback, and P. Svensson. Auralization : an overview. *AES Journal*, 41, 1993.
- [Vor08] M. Vorländer. *Auralization : Fundamentals of Acoustics, Modelling, Simulation, Algorithms and Acoustic Virtual Reality*. RWTH edition. Springer London, Limited, 2008.