

Come ti ho scritto ieri mi sono fatto la domanda, come posso fare a creare un format generale (per quanto riguarda la spazialità) che si adatterà al tipo di riproduzione che voglio?

Ho pensato al normale stereo e ho concluso che ascoltando un file in stereo ascolto un supporto in cui sono scritti i due canali destro e sinistro mixati tramite la funzione panpot in studio, che poi riproduco tramite un impianto stereo.

Ho cercato di generalizzare la cosa pensando che al posto di scrivere sul supporto ogni segnale che dovrà riprodurre ogni componente del mio impianto, di scrivere solo il contenuto di ogni oggetto sonoro che voglio riprodurre e la sua collocazione spaziale.

Così facendo almeno penso di essere svincolato da che configurazione di riproduzione adotto, quindi lo stesso supporto creato potrò metterlo nel mio impianto e un qualche decoder dedicato al tipo di riproduzione potrà trasformarmi questi oggetti sonori in veri e propri segnali con cui pilotare il mio impianto.

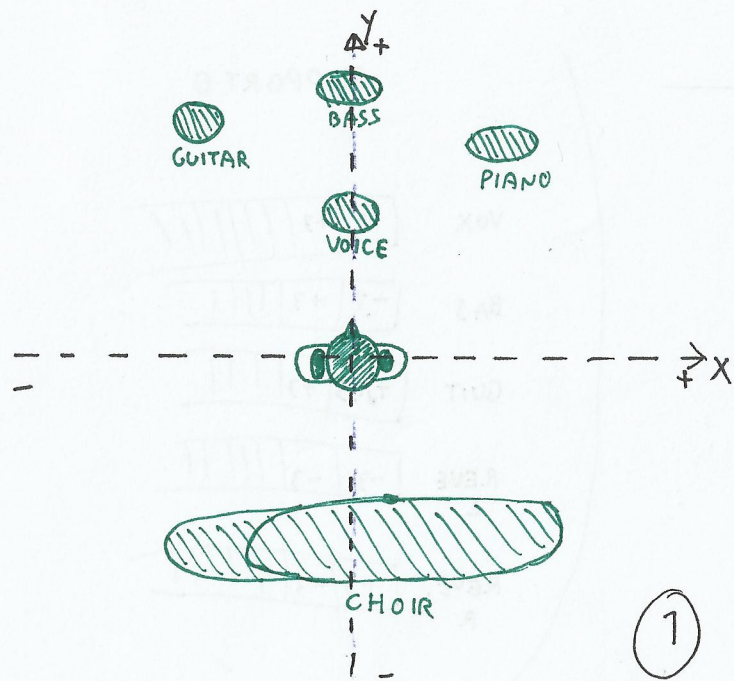
Così almeno nella teoria e per casi semplici penso si abbia un format adattabile a molte cose (alla fine assomiglia molto al ragionamento che sta alla base del format ambisonic).

Logicamente se collocherò oggetti sonori in tre dimensioni ed andrò a riprodurre in una configurazione per esempio stereo dovrò ri-mappare la posizione degli oggetti in modo più consono in modo da "schiacciare" tutti gli elementi sonori nel piano sonoro composto dalle due casse, stesso ragionamento per le altre configurazioni.

La cosa più logica è creare il format in 3d e le riproduzioni che saranno in dimensioni minori dovranno affrontare un "downgrade" del format per renderlo compatibile (cosa che farebbe comunque l'decoder del mio sistema di riproduzione).

Quindi con dispositivo che fa da decoder di tutti i formati e un solo supporto in cui è registrato il prodotto posso scegliere come sentire il contenuto (es stereo al posto che 5.1 o quadrifonia o il contrario volendo).

Per ultima cosa ho pensato anche che il contenuto dei vari decoder sono già scritti in quanto le configurazioni almeno in teoria sono standard quindi anche i decoder lo sono, esempio come decoder per lo stereo non sarà altro che la funzione panpot.



- GUITAR
- BASS
- PIANO
- VOICE
- CHOIR

COORDINATE

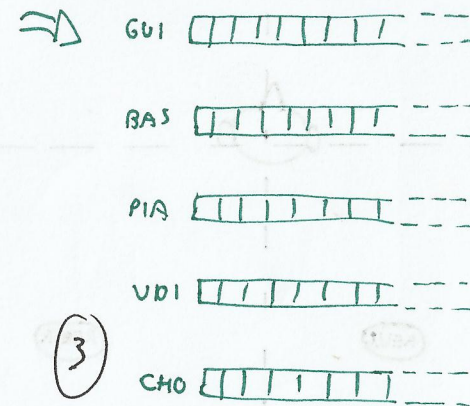
X

Y

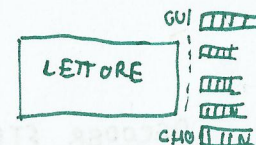
CONTENUTO SONORO

| | | |
|-------|-------|--|
| X_1 | Y_1 | |
| X_2 | Y_2 | |
| X_3 | Y_3 | |
| X_4 | Y_4 | |
| X_5 | Y_5 | |

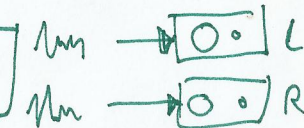
DIGITALIZZAZIONE
CONTENUTO SONORO



STEREO

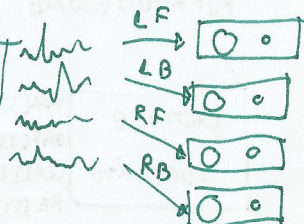


DECODIFICAT.
STEREO



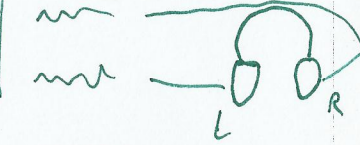
QUADRIF.

DECODIF.
QUADRI.



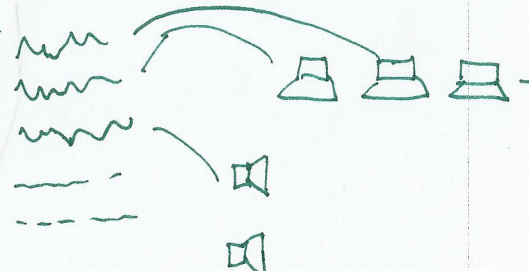
BIMATURALE

DECODIFICAT.
BIMA.

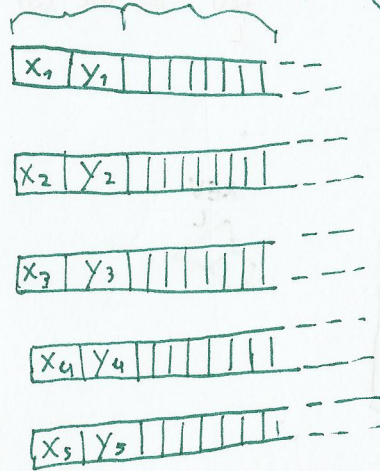


WFS

DECODIF.
WFS



BIT COORDIN. BIT CONTEN. SONO

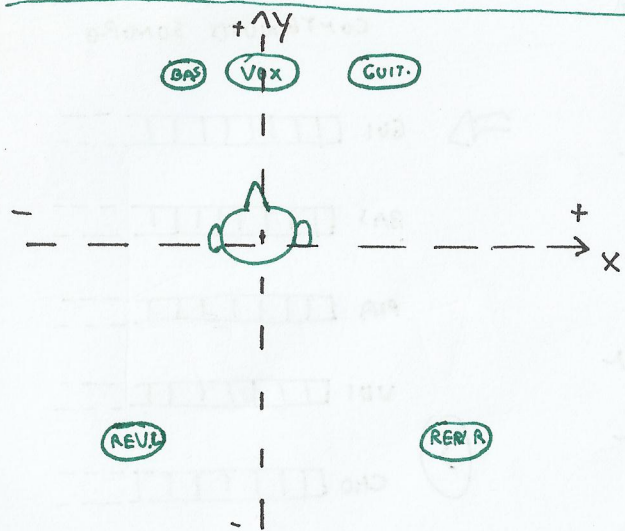


SUPPORTO
DI

REGISTRAZ.

(CD, DVD,
HDD ecc.)

ESEMPIO STEREO E QUADRIFONIA IN 2D

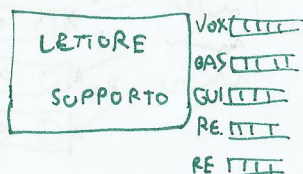


| | X | Y | CONTEN. SONORO |
|---------|------|----|----------------|
| VOX | 0 | +3 | |
| BASS. | -1 | +3 | |
| GUIT. | +1,5 | +3 | |
| REVE. L | -3 | -3 | |
| REV R | +3 | -3 | |

SUPPORTO

| | | | |
|--------|------|----|--|
| VOX | 0 | +3 | |
| BAS | -1 | +3 | |
| GUIT | +1,5 | +3 | |
| REVE L | -3 | -3 | |
| REVE R | +3 | -3 | |

RIPRODUZIONE



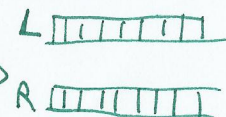
DECODER STEREO

| | X | Y | |
|-------|------|----|---------|
| | 0 | +3 | 0 +3 |
| PRIMA | -1 | +3 | -1 +3 |
| | +1,5 | +3 | +1,5 +3 |
| | -3 | -3 | -3 +3 |
| | +3 | -3 | +3 +3 |

DOPO

FUNZIONE PANPOT

RIPRODUZIONE STEREO IN ROSSO



DECODER QUADRI

PRIMA

NESSUN "DOWNGRADE"

DOPO

FUNZIONE PANPOT

QUADRIFONICO

RIPROD. QUADR IN NERO

