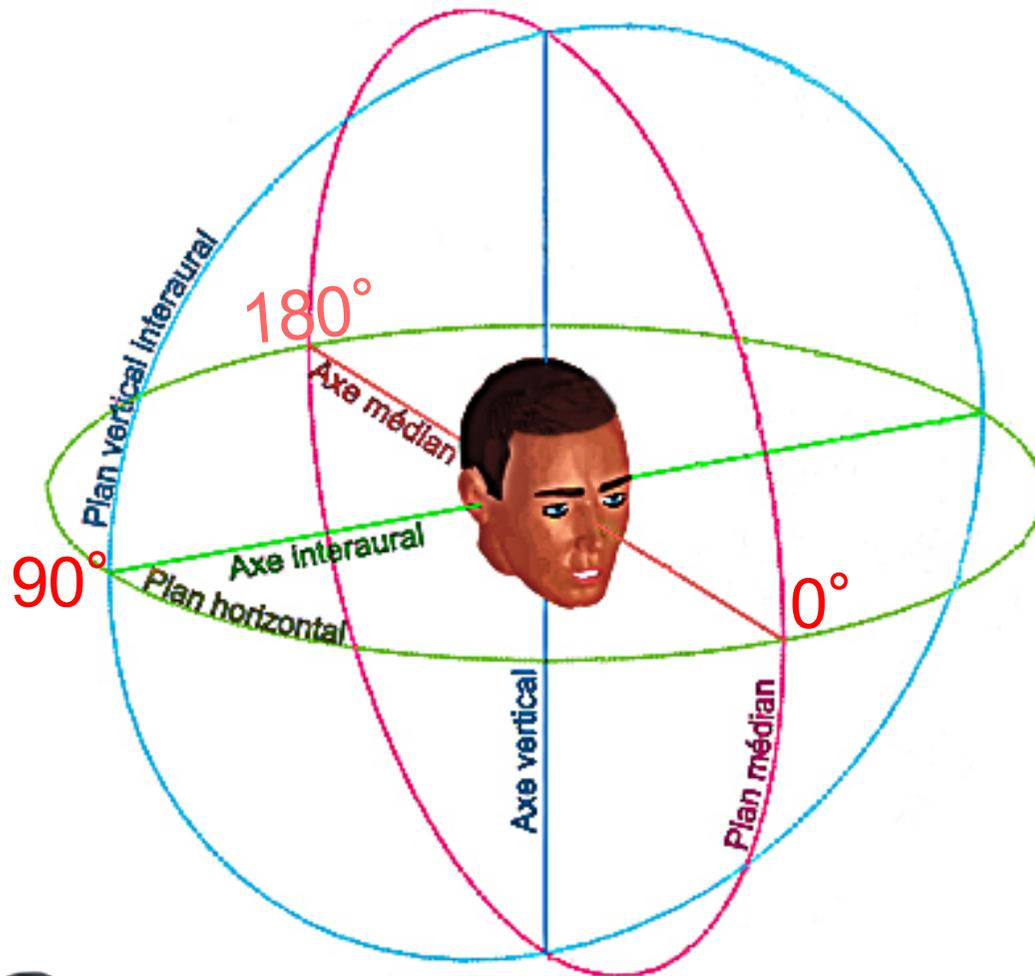


L'écoute en **3D** = 3 Plans



1. **Plan médian :**

ILD ET ITD = 0

$IS L = IS R$

Internalisation

2. **Plan horizontal ou azimuthal :**

ILD ET ITD = MAX

dans l'axe interaural à 90°

$IS L \neq IS R$

Externalisation

3. **Plan vertical ou interaural :**

ILD ET ITD = MAX

dans l'axe interaural à 90°

$IS L \neq IS R$

Externalisation



<http://cyberdoc.univ-lemans.fr/theses/2009/2009LEMA1027.pdf>

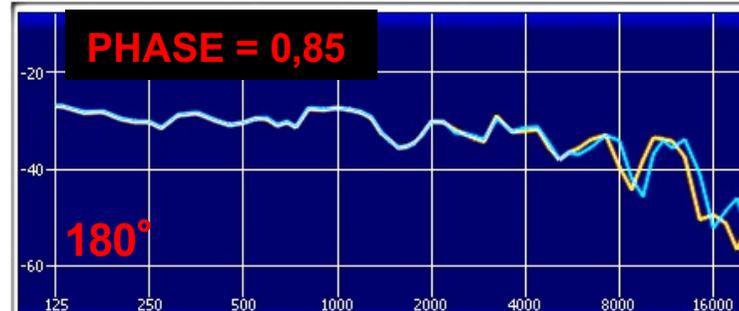
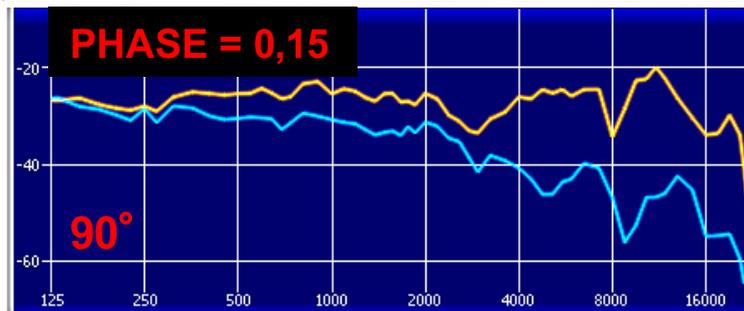
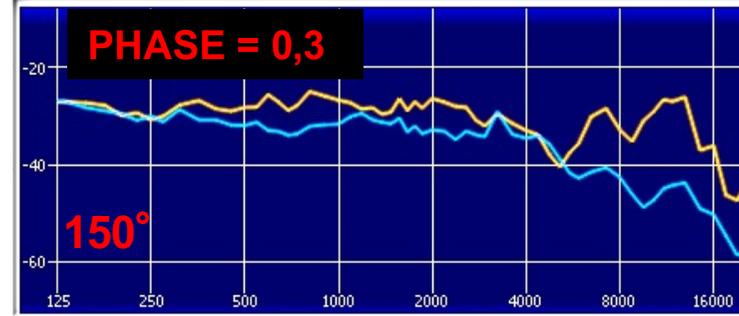
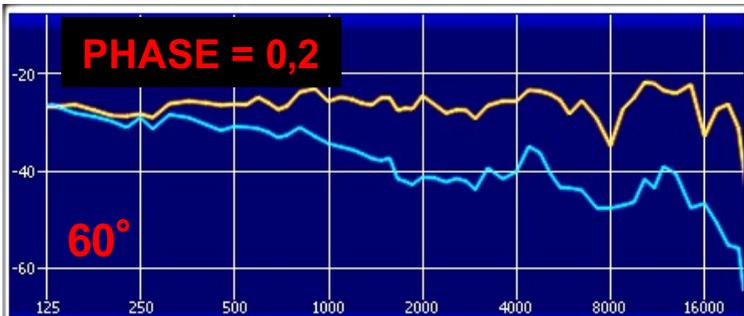
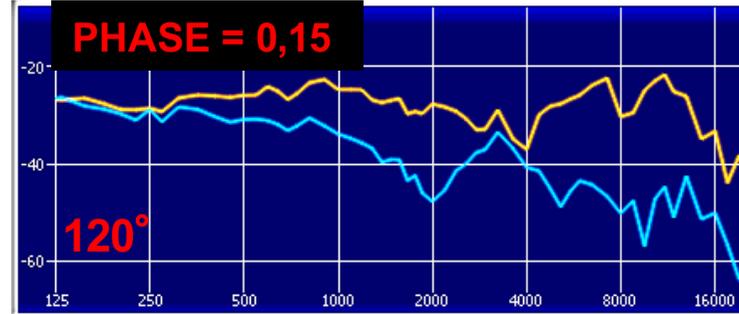
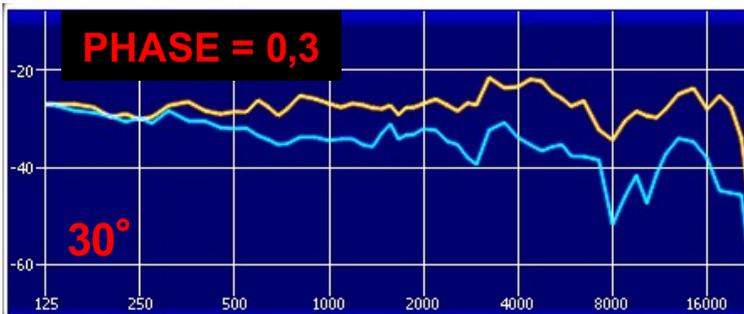
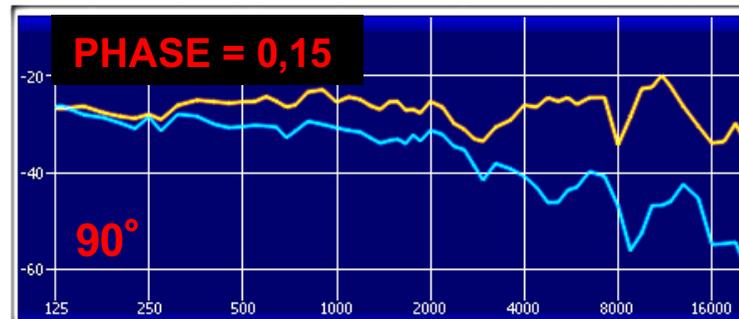
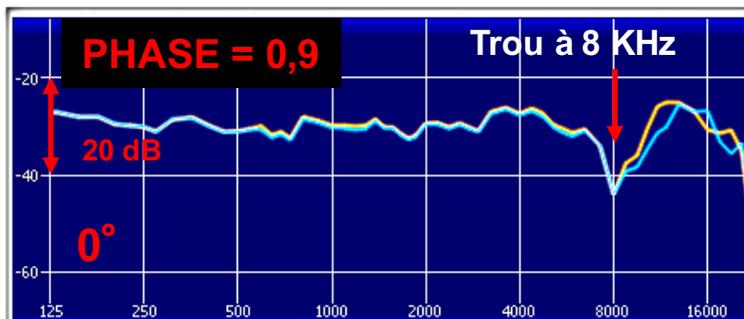
Internalisation \Rightarrow **Corrélation** \Rightarrow XY (Schoeps ou Zoom H4n)

Externalisation \Rightarrow **Dé corrélation** \Rightarrow DPA 4060 + Oreilles, Elgar...



SENNHEISER

ORBIT : HRTF KU100 pour une source Mono



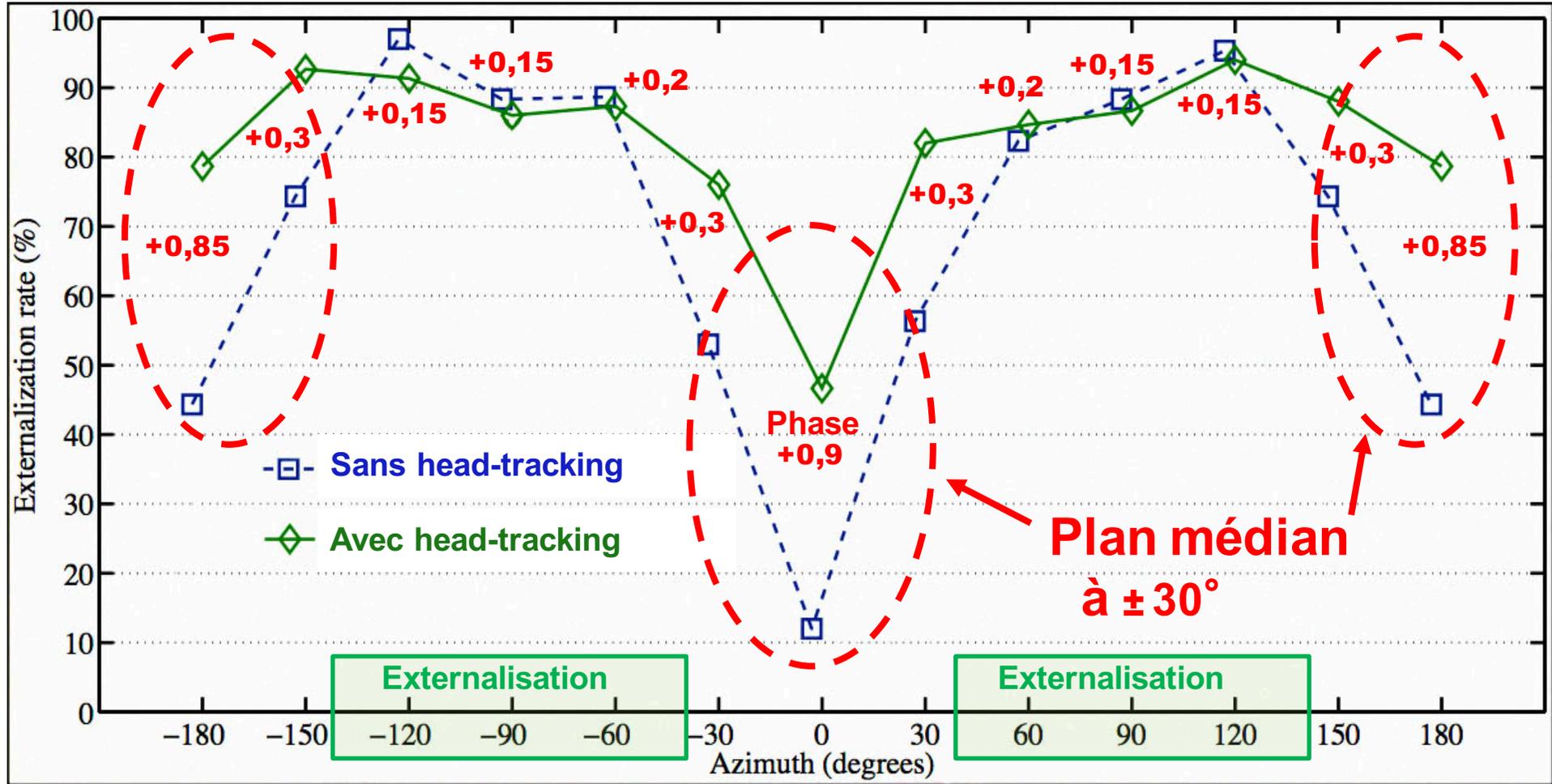
— Oreille Ipsilatéral
— Oreille Contralatéral

2/3 de l'espace sonore
3D → Phase < à + 0,3

— Oreille Ipsilatéral
— Oreille Contralatéral



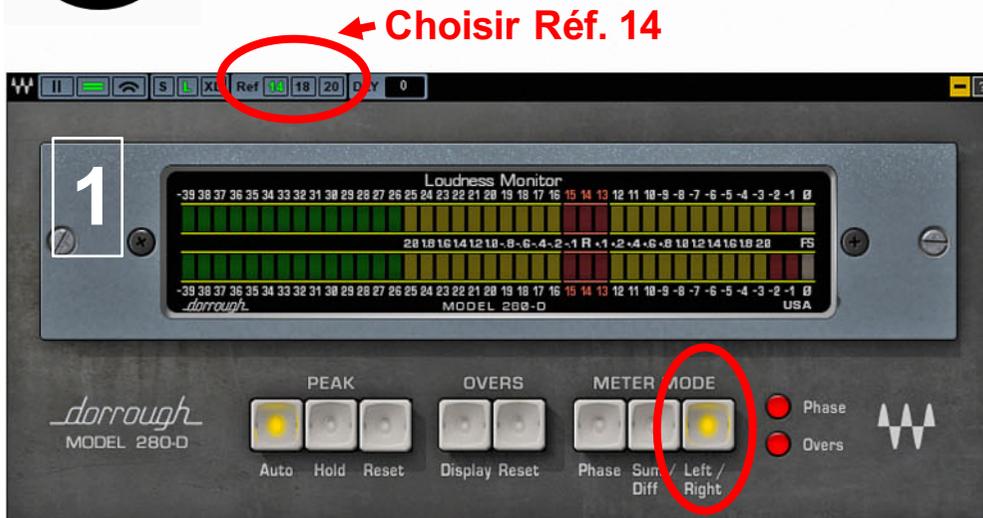
EXTERNALISATION en CORRÉLATION avec la PHASE des OREILLES :



Influence du « head-tracking » sur l'externalisation
(en écoute binaurale non-individualisée)

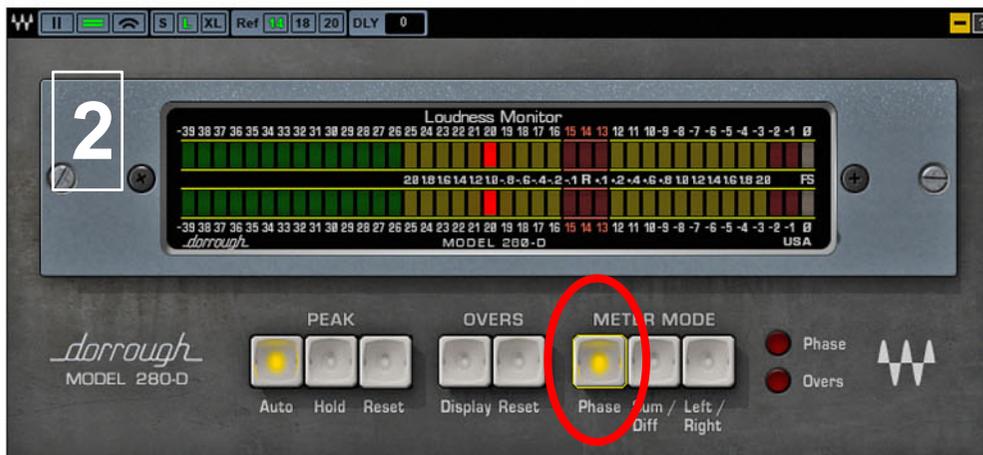


Le Plug-in Waves **Dorrough** Stéréo utilisé comme Phasemètre :



← Choisir Réf. 14

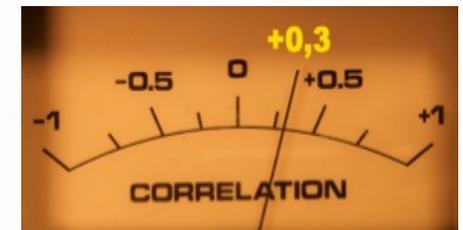
Mode Left / Right



Passer en Mode Phase

Caractéristiques Techniques :

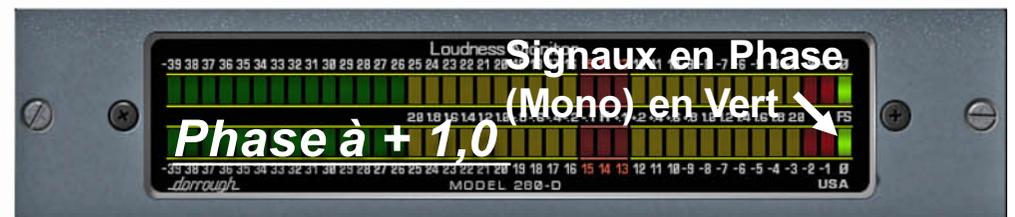
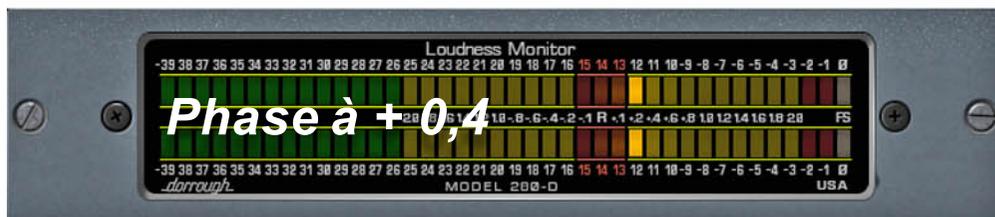
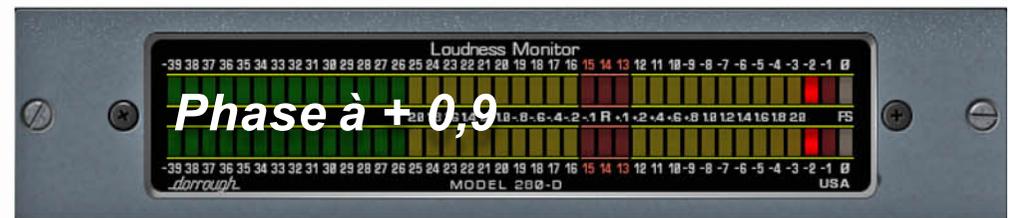
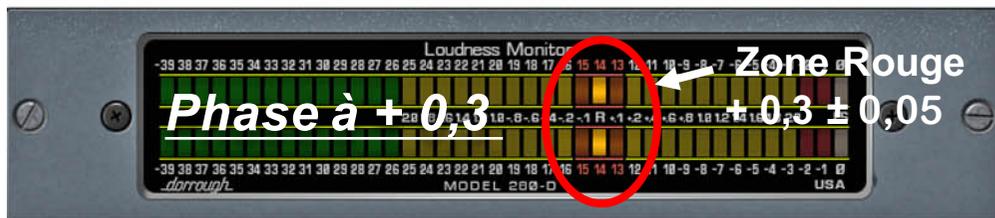
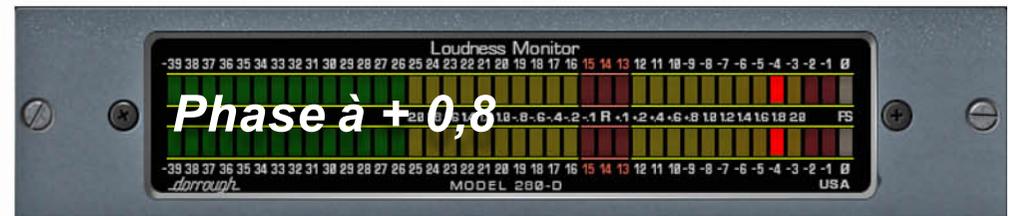
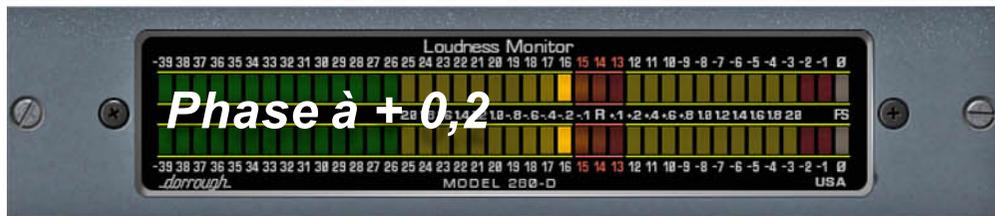
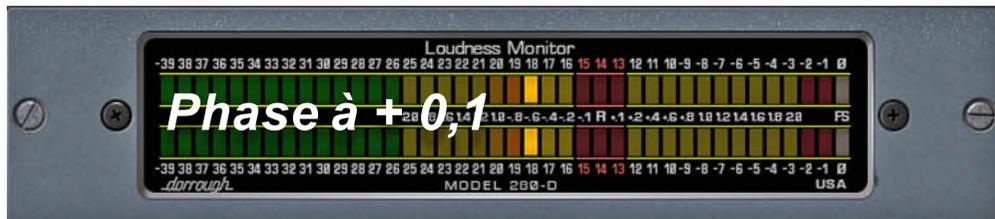
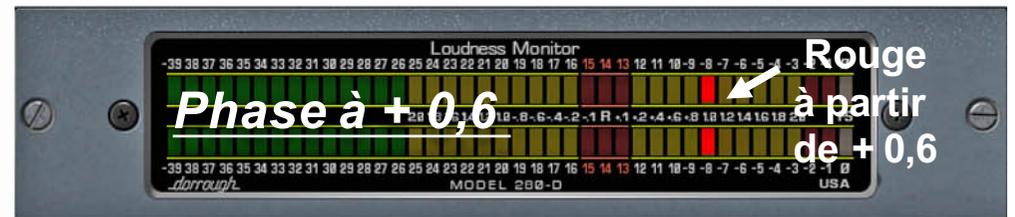
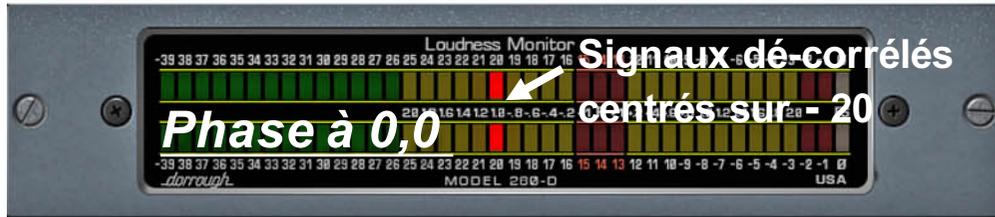
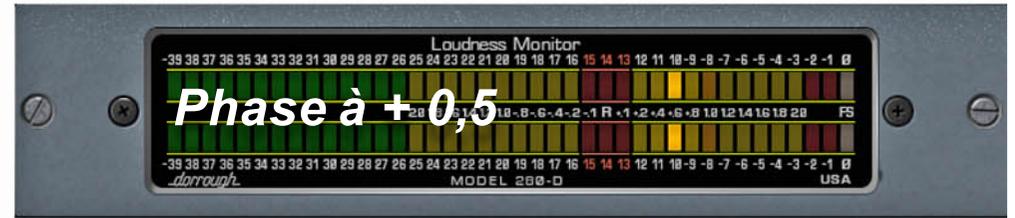
- Temps d'intégration \approx 500 ms
- Seuil de sensibilité pour une réponse exacte \approx - 32 dBFS (Affichage de la même valeur pour des écarts max de 32 dBFS d'IDL)
- Réponse linéaire de la phase et non logarithmique comme sur la plupart des *Phasemètres Plug-ins*...
- **Phasemètre Plug-in comparable aux phasemètres analogiques du siècle dernier...**



+ 0,3 = répartition Stéréo homogène

Étude psycho acoustique faite à Radio France sur du *bruit rose* : (valable pour la musique classique et les ambiances)

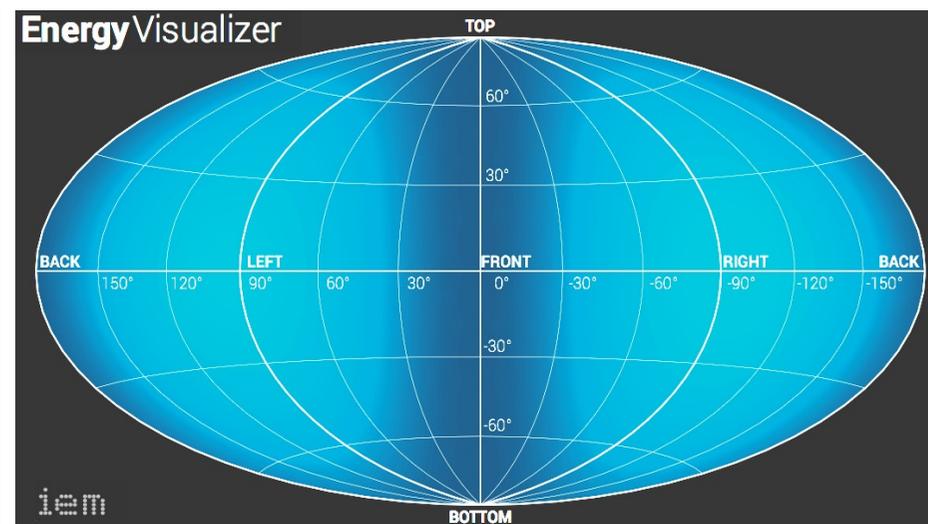
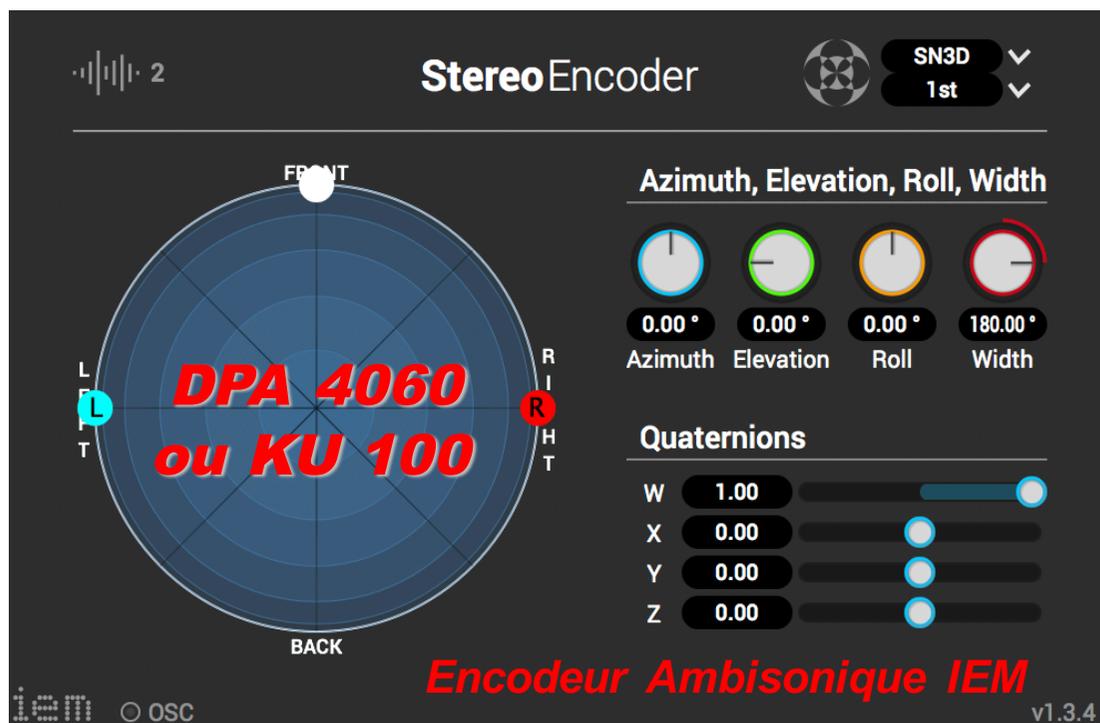
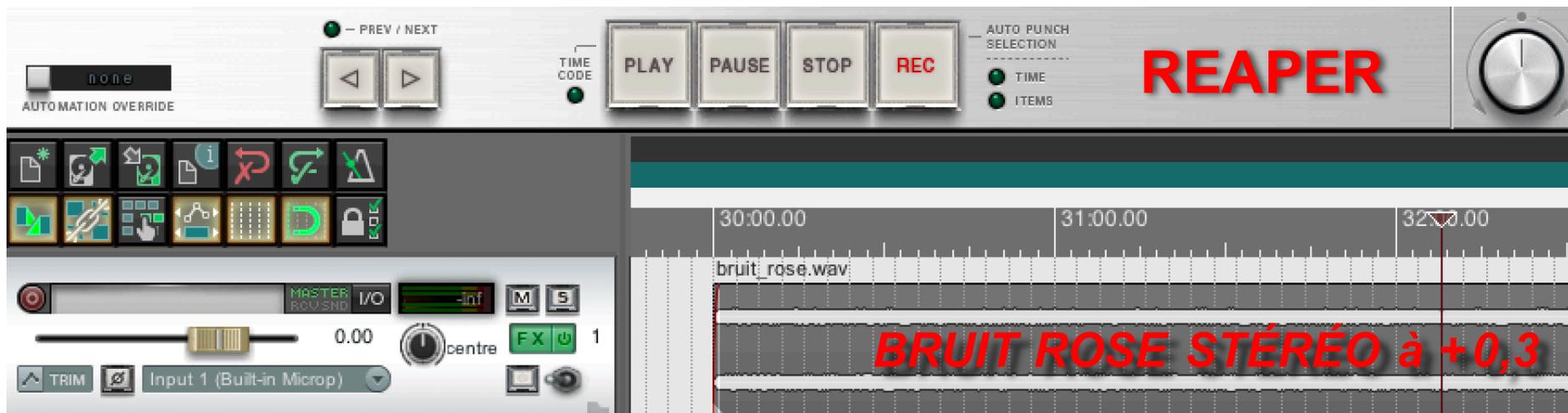
Indications linéaires de la phase sur le Plug-in Waves **Dorrough** Stéréo :





RÉPARTITION dans un ESPACE 3D de la MATIÈRE SONORE pour les **DPA 4060** dans les Oreilles...

Les 2/3 de l'espace sonore 3D → Phase < à +0,3 :

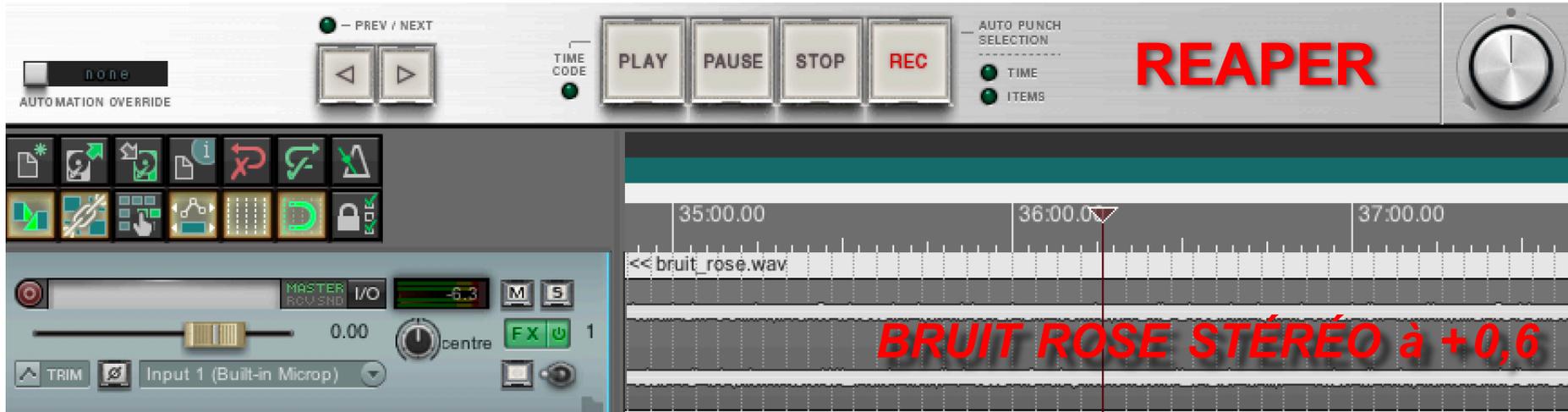


EXTERNALISATION
↓
TROU AU CENTRE



RÉPARTITION dans un ESPACE 3D de la MATIÈRE SONORE pour le **XY** sur une Perche...

Le 1/3 de l'espace sonore 3D → Phase > à +0,6 :



Stereo Encoder SN3D 1st

Azimuth, Elevation, Roll, Width

0.00° 0.00° 0.00° 70.00°

Azimuth Elevation Roll Width

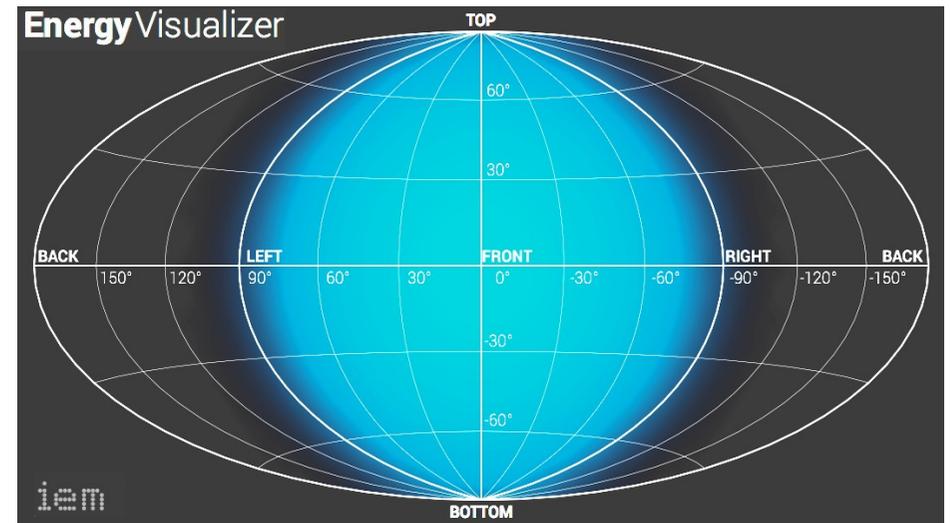
Quaternions

W 1.00 X 0.00 Y 0.00 Z 0.00

XY à 70°

Encodeur Ambisonique IEM

v1.3.4

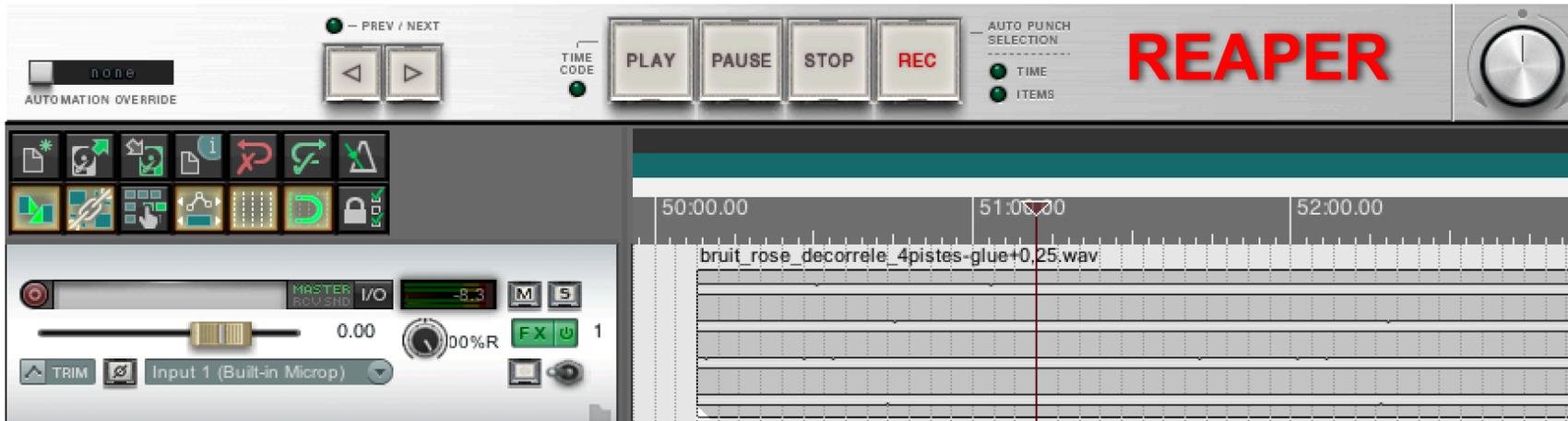


INTERNALISATION
↓
NOYAU AU CENTRE



RÉPARTITION dans un ESPACE 3D de la MATIÈRE SONORE pour le

Système *Plug & Rec* :



MultiEncoder

SN3D
1st

Encoder settings

#	Azimuth	Elevation	Gain	S	M
1	35.00°	0.00°	0.0 dB	S	M
2	-35.00°	0.00°	0.0 dB	S	M
3	90.00°	0.00°	0.0 dB	S	M
4	-90.00°	0.00°	0.0 dB	S	M

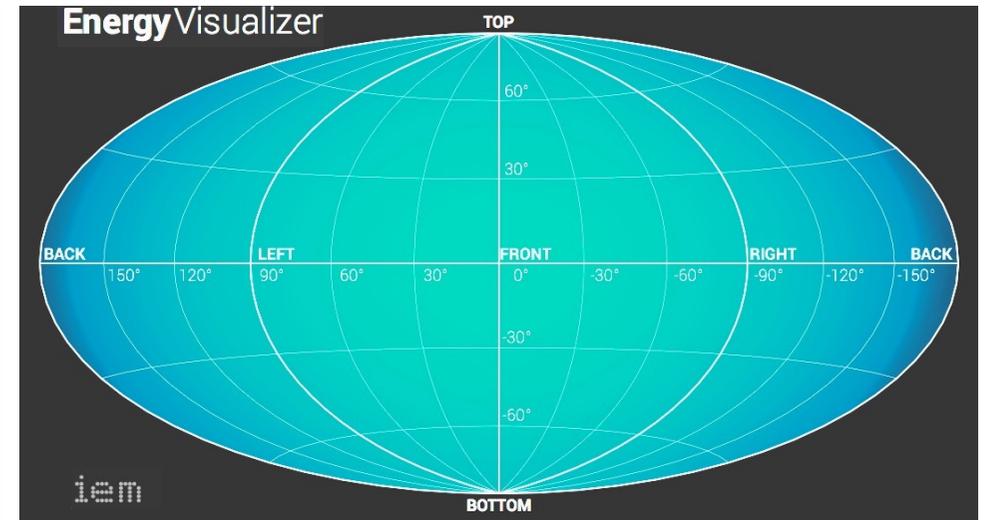
Master

Azimuth: 0.00° | Elevation: 0.00° | Roll: 0.00°

Lock Directions

Encodeur Ambisonique IEM

v0.5.1



**Système *Plug & Rec*
XY + DPA 4060**



+ de matière au Centre...

3D

Systeme PLUG & REC

**DPA 4600
Omni**

XY

Schoeps MK 4v

**Angle physique
de 70° Directif**

**Enregistreur
ZAXCOM MAXX
sur 4 pistes**

XY Schoeps MK 4v



**Bonnette Cinela Léonard ...
Suspension Rycote / Schoeps**

Session binaurale #4 : Fishbach

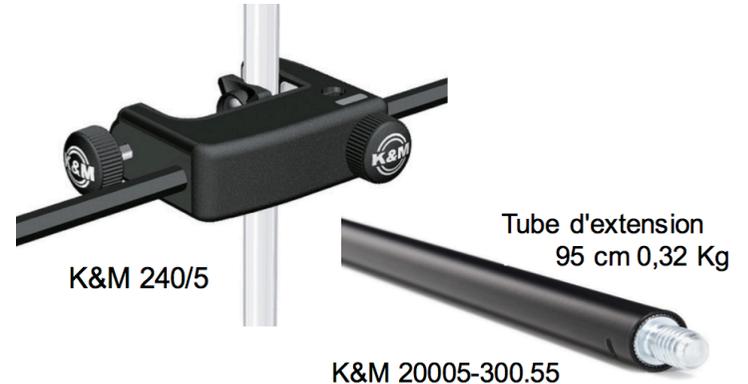
KU100

**XY Schoeps
CMXY 4V**

80 cm

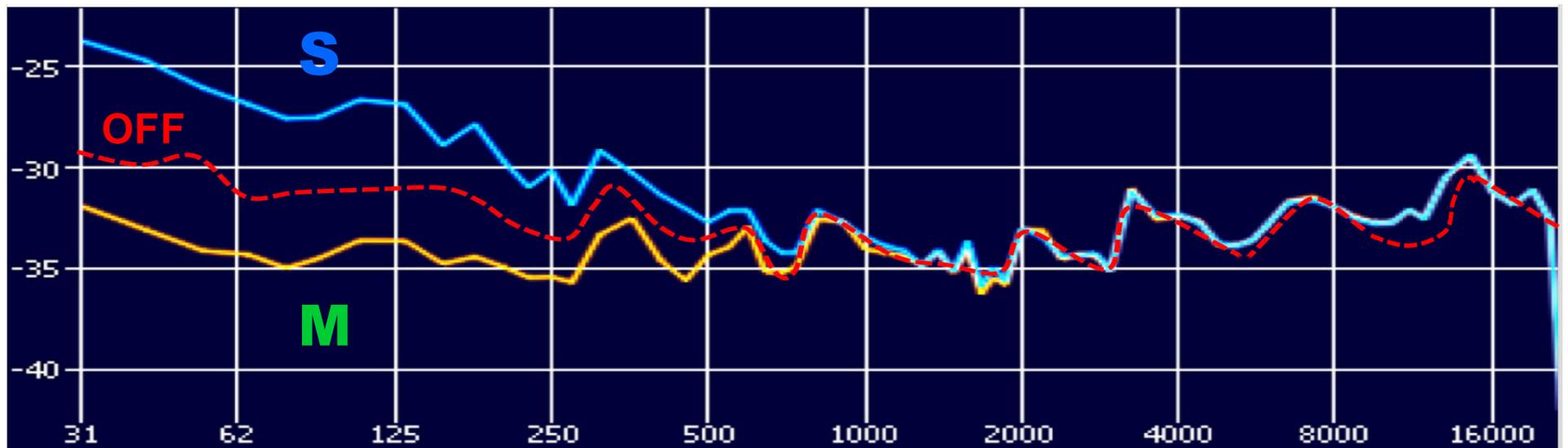
**HYPER
RADIO**

**Son : Thomas Robine,
ingénieur du son Radio France**



K&M 20005-300.55

MODE IN-LINE



Application pratique à partir du Site lesonbinaural.fr:



Gare Montparnasse Grandes Lignes

En attendant mon TGV pour Rennes (mission Brocéliande), une ambiance sonore binaurale dans la grande gare parisienne en période de vacances scolaires...

Ambiance...

Système PLUG & REC :
DPA 4060 dans mes oreilles + XY Schoeps.

Octobre 2016
4 min 50 sec

En .WAV
24 Bit / 48 KHz



Télécharger ©



Pour **PC** uniquement



VARIETY OF SOUND

sound affairs & audio effect design 2012

Télécharger sur une piste Stéréo dans votre DAW



BaxterEQ – transparent mastering and mix buss shelving EQ

<https://varietyofsound.wordpress.com/downloads/>

Comparer...

Cette technique sera appliquée sur le site [**lesonbinaural.fr**](http://lesonbinaural.fr), à partir de 2019...

Annexes :



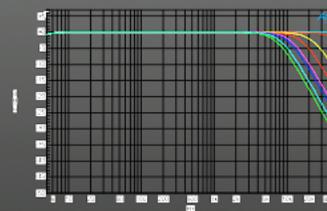
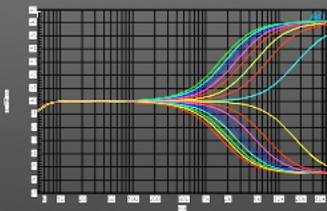
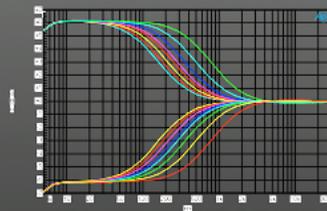
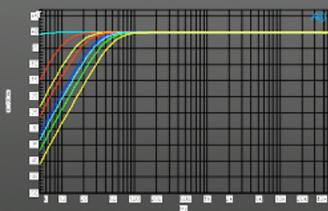
Outil de Mastering



BAXANDALL HARDWARE EMULATION

BAX EQ®

The Dangerous Music Equalizer



<https://www.youtube.com/watch?v=xPDEdtzed7U>

The screenshot displays a website for the Dangerous Music BAX EQ plugin. The top navigation bar includes links for 'JOIN', 'LOG IN', 'NEWSLETTER', and 'WISH LIST'. The main content area features two EQ interfaces. The 'Dangerous Music BAX EQ' interface has three main sections: 'LOW FREQUENCY' with a knob ranging from 54 to 360 Hz, 'HIGH FREQUENCY' with a knob ranging from 1.6 to 21 kHz, and 'OUTPUT' with a knob ranging from -4 to +4 dB. The 'Musical Mastering Grade EQ' interface has five sections: 'OUT CUT' with a knob ranging from 12 to 30, 'SHELF' with a knob ranging from 74 to 131 Hz, 'LEVEL dB' with a knob ranging from -5 to +5, 'SHELF' with a knob ranging from 18 to 7.1 kHz, and 'RIGHT / SIDE' with a knob ranging from -4 to +4 dB. A video player at the bottom shows a demo of the plugin in a studio setting, with a play button and a progress bar. The video player also includes a 'Démarrer' button and a '0:00 / 17:57' timer.

#beatmaker

TEST du BAX EQ (Dangerous Music)

679 vues

Vous êtes ici: Accueil / Téléchargements

Téléchargements

Vous trouverez ici les emplacements de téléchargement des dernières versions de mes plug-ins audio fx.

Important (si vous créez un lien vers l'un de mes téléchargements de plug-ins):

Créez un lien vers cette page à l'aide de <https://varietyofsound.wordpress.com/downloads> et ne créez pas de lien profond vers un emplacement de téléchargement spécifique, car ils peuvent changer de temps en temps!

Veuillez accepter le contrat de licence utilisateur final (CLUF) avant de télécharger:

Ce logiciel est fourni gratuitement, mais l'auteur conserve les droits d'auteur.

Vous n'êtes pas autorisé à faire des copies ou à redistribuer ce logiciel, y compris, sans toutefois s'y limiter, rendre le logiciel disponible pour le téléchargement ou l'inclure dans une compilation de CD de logiciels.

Vous n'êtes pas autorisé à vendre ou à louer ce logiciel. Vous n'êtes pas autorisé à procéder au reverse engineering de ce logiciel.

Vous êtes autorisé à utiliser ce logiciel pour toute application artistique, y compris la production musicale commerciale.

Ce logiciel est fourni "en l'état", sans aucune garantie, expresse ou implicite. En aucun cas, l'auteur ne pourra être tenu pour responsable des dommages résultant de l'utilisation de ce logiciel.

Exigences:

- Système compatible Win32 avec prise en charge du jeu d'instructions SSE2 (ou supérieur)
- Testé et reconnu pour fonctionner sur de nombreux hôtes compatibles VST

Télécharger:

>>> [TELECHARGER VOS COMPLETE](#) <<<

Brancher	Version	Infos de sortie	
BootEQ mkII	2.1.1	22.01.2011 Simulateur d'égalisation et de préampli - publication d'une correction de bug	
Densité mkIII	3.0	26.06.2012 Mise à jour majeure de mkIII contenant un modèle de couleur et des améliorations d'IMD	

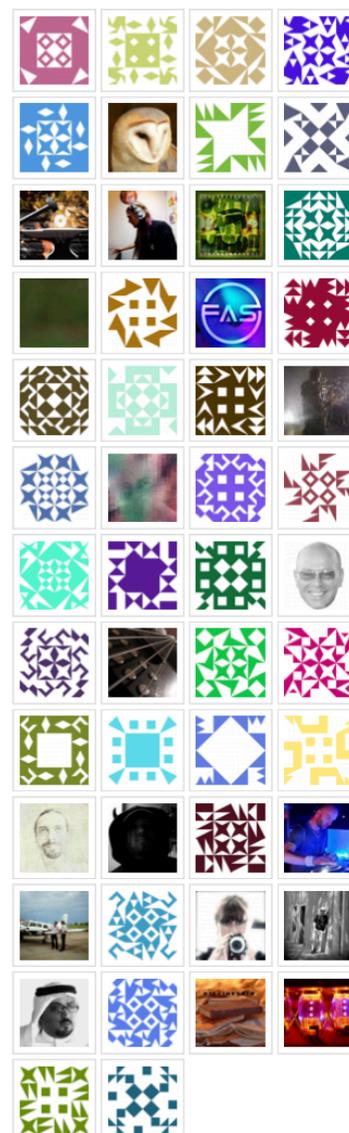
Search this website...
Chercher



Variety Of Sound
11K likes

Like Page

Be the first of your friends to like this



Rescue MK2	2.1	22.05.2013 Ajout d'un suréchantillonnage et d'une correction de bogue pour un meilleur support S / R	
TesslaSE	1.2.1	Version corrigée	
TesslaPRO mkII	2.0	29.11.2012 Révision de mkII avec modèles de saturation et de couleurs dynamiques	
EpicVerb	1,5	Mise à jour majeure contenant des améliorations de la queue de réverbération plus des corrections de bugs	
epicVerb vstpresets	-	C4 / 5 vstpresets avec différents mélanges secs / humides - à utiliser lorsque eV est utilisé sur le bus d'insertion (fichiers fournis par susiwong)	
ThrillseekerVBL	1,0	01.07.2013 Version initiale	
FerricTDS	1.5.1	22.01.2011 The winner of the KVR Developer Challenge 2009 – bugfix release	
NastyVCS	1.0.1	22.01.2011 Virtual Console Strip plug-in – bugfix release	
NastyDLA mkII	2.0	11.05.2012 mkII version which contains technical redesign featuring stateful saturation	
preFIX	1.0	16.05.2011 Initial release	
BaxterEQ	1.0.1	11.04.2012 Includes smaller GUI version now	
ThrillseekerLA	1.0.1	14.01.2013 Maintenance release (updated harmonics generation, link algo and revised SC filter)	

LIENS RSS

-  [RSS - Articles](#)
-  [RSS - Commentaires](#)

Suivez le blog par e-mail

Entrez votre adresse email pour suivre ce blog et recevoir les notifications de nouveaux messages par email.

TOP MESSAGES

- Téléchargements
- Blog
- Effets VST
- FerricTDS - publié aujourd'hui dans le KVR DC'09
- Publication de la mise à jour majeure de mkIII pour le compresseur de bus de densité
- simulateur de réverbération numérique 'epicVerb'
- preFIX - teaser final et informations de sortie
- BaxterEQ - publié aujourd'hui
- Thrillseeker XTC - bringing mojo back
- ThrillseekerLA - released today

2009 alignment amplifier **Analog** announcements attack **Audio** beta Blog chorus circuit color coloration **compression** Compressor delay density design development **Digital** distortion Download **DSP** dynamic Dynamics echo Emulation **EQ** equalizer feedback filter frequency **FX** gear harmonic hearing limiter mastering mixing music non-linear oversampling perception phase photography **Plug-In** pre-amp processing production recording release retro Reverb Reverberation **Saturation** sidechain signal **Simulation** Simulator sound stateful saturation stereo **tape** test testing transfer curve transformer transient tube **Update** valve VCA vintage **Virtual** VST

ThrillseekerXTC	1.0.1	12.01.2013 Bugfix release (memory consumption and stereo width)	
SlickHDR	1.0.1	30.01.2014 release with hotfix for smaller screen sizes	

Public beta:

Plug-In	Release	Release Info	
-	-	-	

Legacy:

Plug-In	Release	Release Info	
-	-	-	

Discontinued:

Plug-In	Release	Release Info	
Nasty Series	1.2.1	Contient: NastyLF, NastyHF, NastyCS, NastyVSD et NASTYtableTop	

Partager ceci:



52 bloggers like this.

RECENT COMMENTS

サチュレーター・テープシミュレーター総合...
on FerricTDS - released tod...
49 Free VST Plugins... on 'epicVerb' digital...
49 plugins VST gratuits... sur preFIX 1.0 -
sur...
Best Free Saturation... sur NastyVCS -
publié...

Seth sur BaxterEQ - publié aujourd'hui

Seth sur BaxterEQ - publié aujourd'hui

lefteris nebe sur BaxterEQ - publié
aujourd'hui

MESSAGES RÉCENTS

- Presets pour TDR Nova GE
- Mise à jour SlicEQ GE
- Contrôles étagés dans SlicEQ
- un autre de mes passe-temps
- Kotelnikov GE - mastering
- Une classification des égaliseurs numériques
(brouillon)
- bonne année ...

TOP 10 Mixing Secrets
FREEWARE



[retournez en haut de la page](#)

<https://plugins.iem.at/>

v1.8.1 (11/11/2018) VST2

GRATUIT!



IEM Plug-in Suite

La suite de plug-ins IEM est une suite de plug-ins audio gratuite et à code source ouvert, comprenant des plug-ins Ambisonic jusqu'au 7ème ordre créés par le personnel et les étudiants de l'Institut de musique électronique et d'acoustique.

MultiEncoder

Auteur Daniel Rudrich Type Codeur Contribution Signaux audio Sortie Signaux ambisoniques

Avec le **multi-** encodeur, vous pouvez encoder plusieurs sources avec un seul plug-in. Sélectionnez le nombre souhaité de sources d'entrée dans le coin supérieur gauche (jusqu'à 64). Chaque source peut être balayée, mise en sourdine et mise en solo individuellement. Le gain et la couleur de l'étiquette peuvent également être ajustés. Activez le bouton „Lock Directions“ pour laisser les sources coller au Master-Panner, qui peut être contrôlé séparément.

Double-cliquez sur la sphère pour passer à une représentation linéaire de l'altitude afin d'obtenir une résolution plus élevée à l'horizon. Chaque anneau représente 15 ° d'élévation.



4

IN

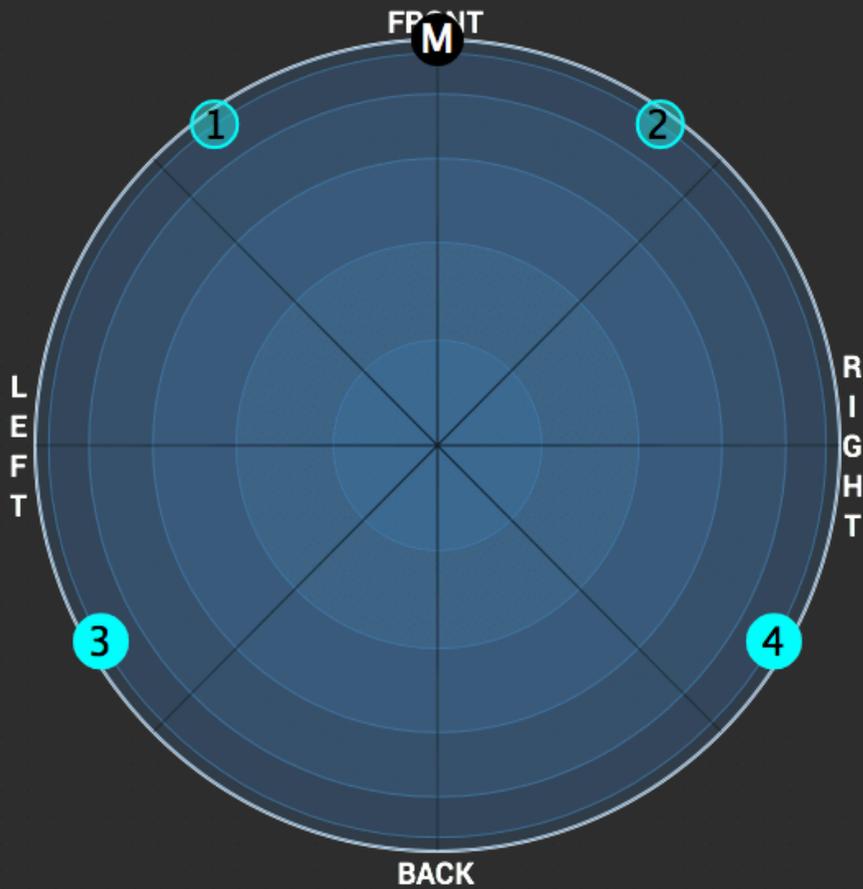
MultiEncoder

OUT



SN3D

1st



Encoder settings

#	Azimuth	Elevation	Gain	S	M
1	35.00°	-15.00°	0.0 dB	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	-35.00°	-15.00°	0.0 dB	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	120.00°	15.00°	0.0 dB	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	-120.00°	15.00°	0.0 dB	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Master

Azimuth
 Elevation
 Roll

Lock Directions

Multicanal Quad
Système Plug&Rec



OSC

v0.5.1

StereoEncoder

Auteur Daniel Rudrich **Type** Codeur **Contribution** Signaux audio mono ou stéréo **Sortie** Signaux ambisoniques

Utilisez le plug-in **Stereo Encoder** pour coder des signaux audio mono ou stéréo dans le domaine Ambisonic. Dans le coin supérieur droit, vous pouvez définir l'ordre et la normalisation souhaités pour Ambisonic. Assurez-vous que la taille de votre bus est suffisamment grande. Définissez le mode automatique et le plug-in s'adapte aux modifications de la taille du bus en utilisant l'ordre le plus élevé possible.

Utilisez les curseurs *Azimuth* , *Elevation* et *Roll* pour déplacer votre source. Avec le curseur *Largeur*, vous pouvez séparer les deux canaux d'entrée. Vous pouvez bien entendu utiliser le **Stereo Encoder** également pour les sources mono. De plus, il existe une entrée quaternion que vous pouvez utiliser comme alternative à l' *azimut* et à l' *élévation* , par exemple pour les données d'orientation des suiveurs (de tête).

Utilisez les modificateurs suivants et la molette de la souris pour effectuer un panoramique avec le panoramique de la sphère:

- ⌘ / CTRL : **Azimut**
- ALT : **Élévation**
- CMD / CTRL + ALT : **Rouler**
- SHIFT : **Largeur**

Double-cliquez sur la sphère pour passer à une représentation linéaire de l'altitude afin d'obtenir une résolution plus élevée à l'horizon. Chaque anneau représente 15 ° d'élévation.

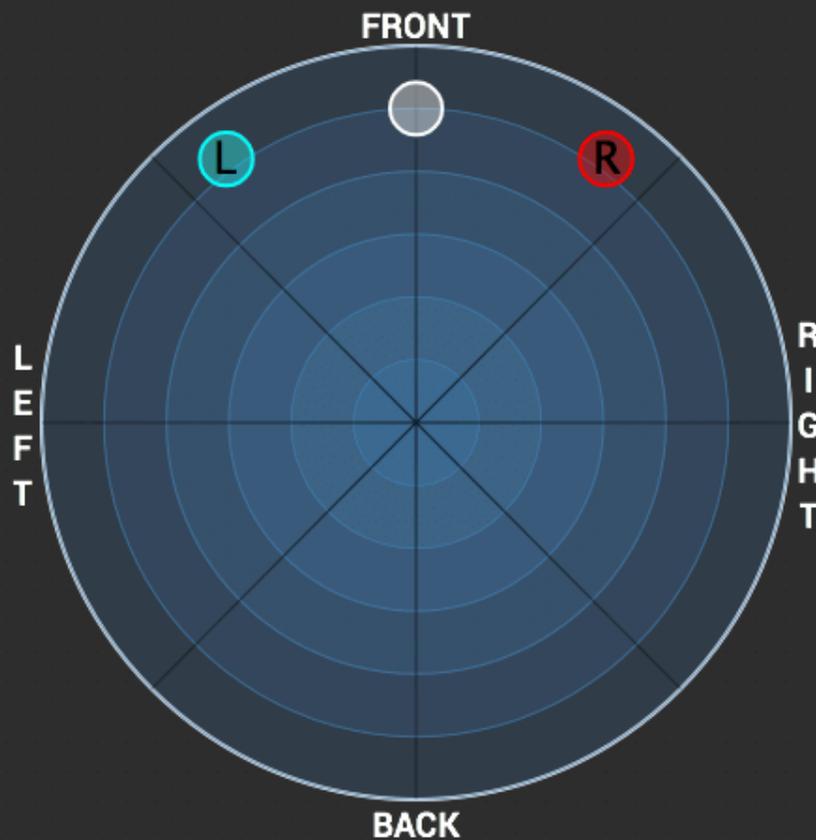
IN  2

Stereo Encoder

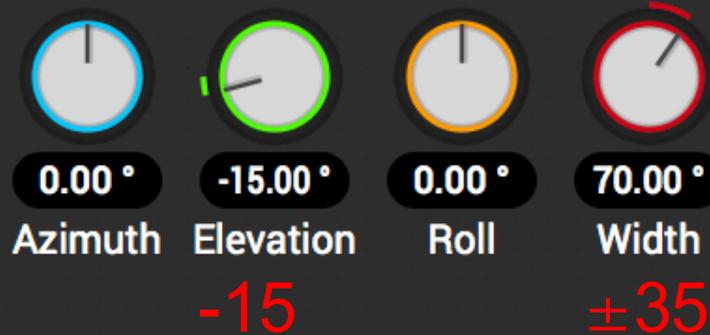


SN3D
Auto (1st)

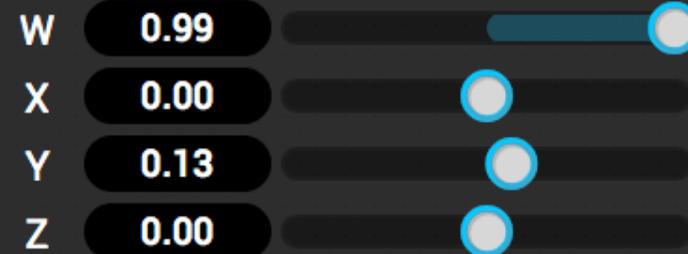
OUT



Azimuth, Elevation, Roll, Width



Quaternions



Pour le XY du système Plug&Rec



OSC

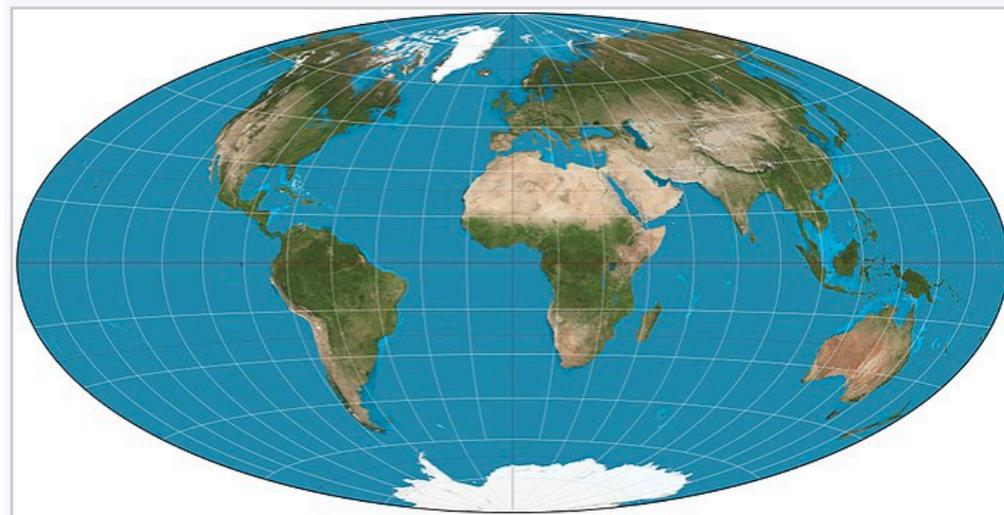
v1.3.4

EnergyVisualizer

Auteur Daniel Rudrich **Type** Visualiseur **Contribution** Signaux ambisoniques **Sortie** Signaux ambisoniques

Le visualiseur d' **énergie** visualise la distribution d'énergie sur la sphère du signal d'entrée Ambisonic à l'aide d'une [projection de Hammer-Aitoff](#) (projection sphérique préservant la surface). La largeur de la plage dynamique visualisée est de 30 dB. La plage peut être déplacée vers le haut ou le bas à l'aide du curseur situé à côté de la projection. Les niveaux d'énergie sont codés par couleur avec une palette de couleurs à motivation perceptuelle. La palette de couleurs utilisée est illustrée à côté de la projection. Comme le signal Ambisonic est décodé à l'aide de 480 haut-parleurs virtuels avec un calcul RMS ultérieur et une visualisation OpenGL, EnergyVisualizer nécessite beaucoup de calculs. Assurez-vous de n'en utiliser que quelques-uns et désactivez-les s'ils ne sont pas nécessaires.

La **projection de Hammer** est une [projection cartographique à surface égale](#) décrite par [Ernst Hammer](#) en 1892. Utilisant la même forme extérieure elliptique 2: 1 que la [projection de Mollweide](#) , Hammer avait pour objectif de réduire la distorsion dans les régions des méridiens extérieurs, où elle est extrême Mollweide.



IN



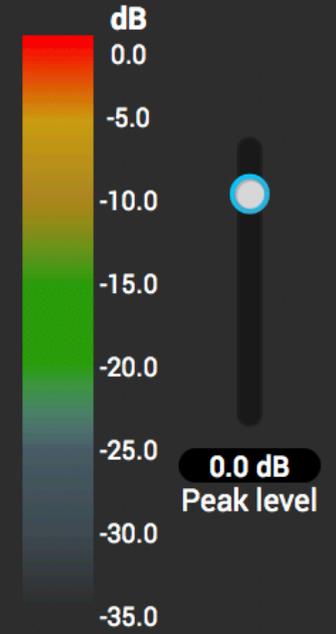
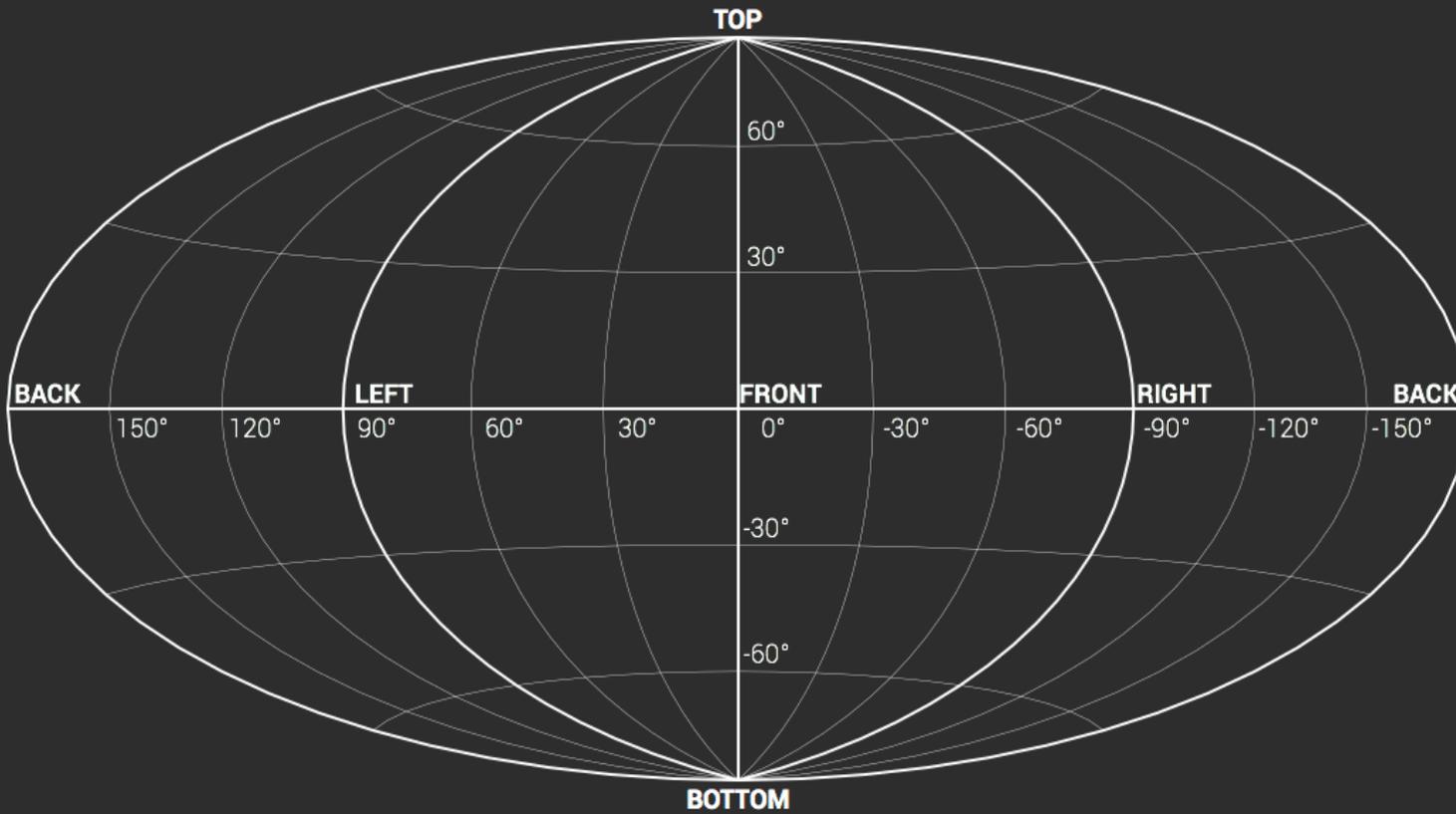
SN3D

1st



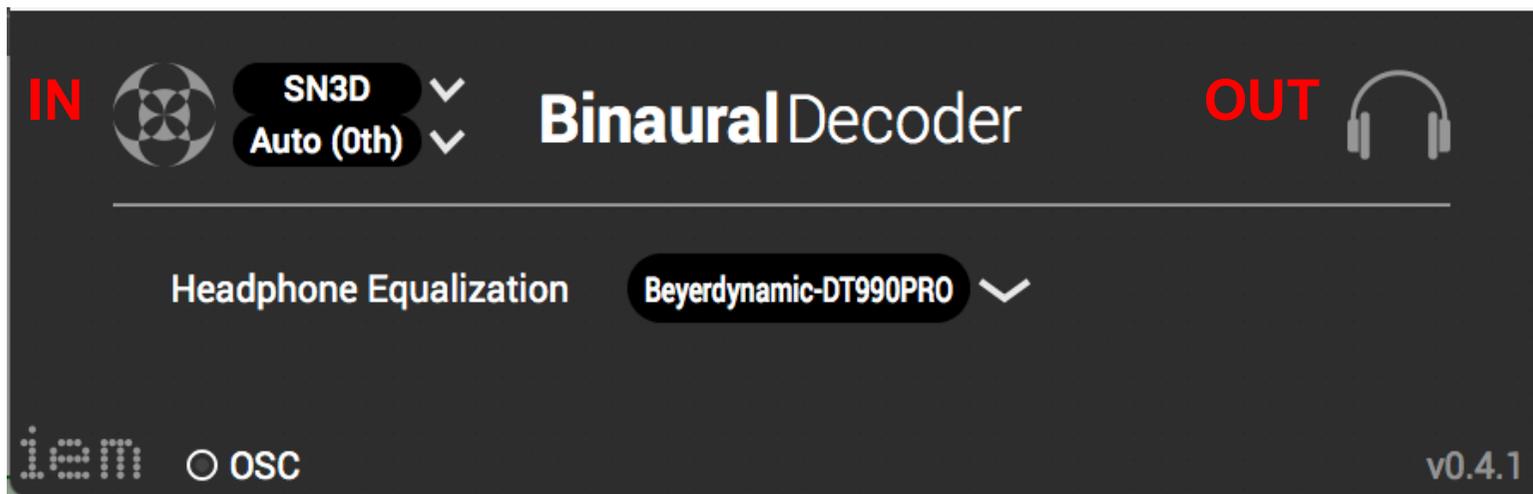
OUT

Energy Visualizer



OSC

v0.7.1



PLUG-IN **KU 100 TH Köln** **HRTF NEUMANN KU 100**

BinauralDecoder

Auteur Daniel Rudrich **Type** Décodeur binaural **Contribution** Signaux ambisoniques **Sortie** Signaux casque binaural

Le **Binaural** décodeur rend le signal d'entrée Ambisonic à un signal de casque binaural utilisant le *rendu Binaural des signaux Ambisonic par alignement temporel HRIR et une contrainte prolixité* approche par Markus Zaunschirm, Christian Schörkhuber et Robert Höldrich. Les HRTF utilisés proviennent de la tête factice Neumann KU 100. De plus, vous pouvez appliquer des égalisations de casque à partir des mesures de [Benjamin Bernschütz et. Al.](#) .

Contrairement aux décodeurs binauraux classiques, le **Binaural** décodeur n'utilise pas des haut - parleurs virtuels, mais convertit les signaux Ambisonic directement aux signaux de casque binaural, avec l' aide de HRTFs pré-traitées. Ils sont traités de manière à ce que la réponse en fréquence initiale des HRTF soit maintenue le mieux possible, lorsqu'elle est utilisée avec Ambisonics.

- OFF
- AKG-K141 MK2
- AKG-K240DF
- AKG-K240MK2
- AKG-K271 MK2
- AKG-K271 STUDIO
- AKG-K601
- AKG-K701
- AKG-K702
- AKG-K1000-Closed
- AKG-K1000-Open
- AudioTechnica-ATH-M50
- Beyerdynamic-DT250
- Beyerdynamic-DT770PRO-250ohms
- Beyerdynamic-DT880
- Beyerdynamic-DT990PRO
- Presonus-HD7
- Sennheiser-HD430
- Sennheiser-HD480
- Sennheiser-HD560ovationII
- Sennheiser-HD565ovation
- Sennheiser-HD600
- Sennheiser-HD650
- SHURE-SRH940



1	1	Ces réponses impulsionnelles font partie de la suite de plug-ins IEM: https://plugins-iem.at
2	2	
3		- Ils ont été créés à l'aide des mesures KU100 HRIR de Benjamin Bernschuetz [1] et de l'approche de rendu de Markus Zaunschirm, Christian Schoerhuber et Robert Hoeldrich [2].
	3	+ Ils ont été créés à l'aide des mesures KU100 HRIR présentées dans [1] et de l'approche de rendu proposée dans [2].
4	4	
	5	+ [1] Bernschütz, Benjamin. "Une compilation sphérique HRIR / HRTF de champ éloigné de la Neumann KU 100", Actes de la 40e conférence annuelle italienne sur l'acoustique (AIA) et de la 39e conférence annuelle allemande sur l'acoustique (DAGA). 2013. http://audiogroup.web.th-koeln.de/ku100hrir.html
5	6	
	7	+ [2] Schoerhuber, Christian; Zaunschirm, Markus; Hoeldrich, Robert. "Rendu binaural des signaux ambisoniques via les moindres carrés de magnitude", Fortschritte der Akustik, DAGA, 2018
6	8	
7		- [1] Bernschuetz, B. (2013. Compilation HRIR / HRTF de champ lointain sphérique du Neumann KU 100. AIA-DAGA 2013 Merano. Http://audiogroup.web.th-koeln.de/ku100hrir.html
8		-
9		- [2] Zaunschirm, M., Schoerhuber, C., Hoeldrich, R. (à paraître). Rendu binaural des signaux Ambisonic par alignement temporel HRIR et contrainte de diffusion. (JASA)

Champ lointain sphérique | HRTF | compilation du Neumann KU100

Licence

| CC BY-SA 3.0 |

La description



Installation de la mesure dans la chambre anéchoïque de FH Köln.

Les jeux de données HRIR en trois dimensions ont été mesurés avec la tête fictive Neumann KU100. Un loudspeaker à 3 voies actif (Genelec 8260A) a été utilisé comme source sonore avec une distance constante d'environ 3,25 m. Différentes positions de source apparentes ont été réalisées en faisant pivoter la tête fictive autour de deux axes à l'aide du système de mesure [VariSphear \[Bernschuetz2010\]](#). Les réponses impulsionnelles ont été capturées pour différentes configurations d'échantillonnage de la position de la source:

- plan horizontal avec une résolution de 1°
- deux grilles de Lebedev sphériques différentes et équidistantes avec 2354 et 2702 points d'échantillonnage
- grille de Gauss 2° équiangulaire pleine sphère avec 16020 points d'échantillonnage

Pour plus de détails, voir le [site Web de FH Köln](#) ou le document correspondant [\[Bernschuetz2013\]](#).

Des dossiers

```
impulse_responses / fhk_ku100_anechoic / HRIR_CIRC360RM.sofa  
impulse_responses / fhk_ku100_anechoic / HRIR_CIRC360.sofa  
impulse_responses / fhk_ku100_anechoic / HRIR_FULLL2DEG.sofa
```

[\[Bernschuetz2013\]](#) Bernschütz, B. (2013) "Compilation HRIR / HRTF de champ éloigné sphérique du Neumann KU 100", conférence annuelle allemande sur l'acoustique (DAGA)

[\[Bernschuetz2010\]](#) Bernschütz, B., Pörschmann, C., Spors, S. et Weinzierl, S. (2010).



Audio Group Téléchargements

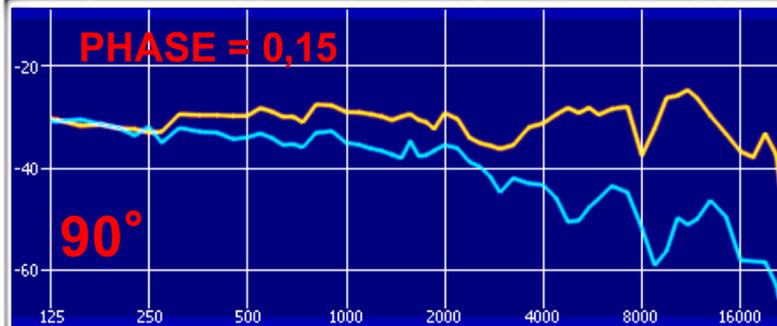
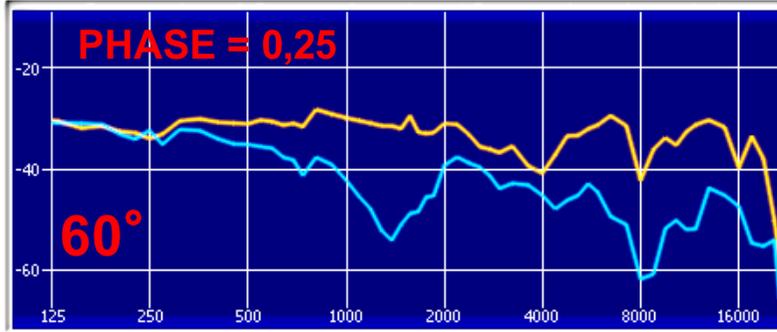
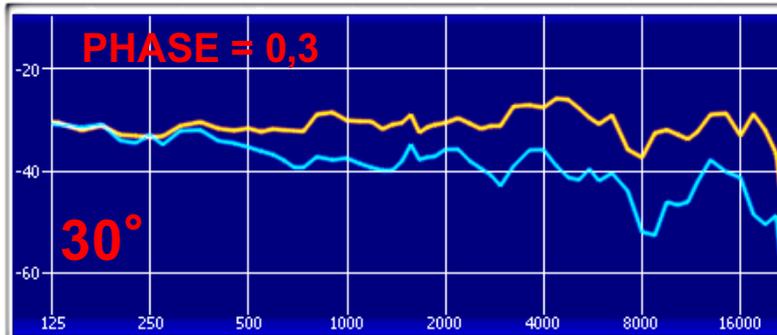
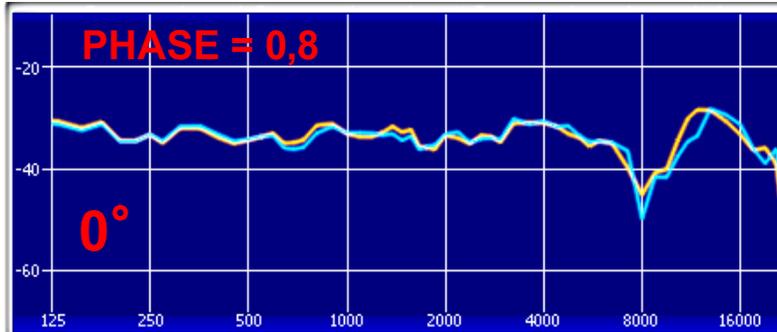
Administration et contact: [Johannes Mathias Arend](#)

La description	Version	Date de dépôt	Type	Taille	Télécharger
Document de conférence AIA / DAGA 2013, Meran (Italie)	-	23.03.2013		1,6 Mo	
Description du type de miro / Manuel	V1.06, REV 1.3	20.09.2017		337 Ko	
Tutoriels / Exemples de types de données miro	V1.06	20.09.2017		10 Mo	
Fichier de définition de classe miro (<i>obligatoire pour tous les jeux de données</i>)	V1.06	20.09.2017		37 Ko	
Filtres de compensation de casque HPCF	R15-1020	20.10.2015		1 Mo	
Filtre de compensation de champ diffus DFC (peut être utilisé de la même manière que le HPCF)	R13-0219	19.02.2013		6 Ko	
KU100 HRIR Jeu de données Circulaire 360 ° (Pied de microphone pivoté)	R13-0225	25.02.2013		350 Ko	
KU100 HRIR Dataset Circular 360 ° (Montage à rotation complète)	R13-0225	25.02.2013		350 Ko	
KU100 HRIR Jeu de Données Sphérique - Lebedev 2354 Nodes	R13-0225	25.02.2013		2,3 Mo	
KU100 HRIR Jeu de Données Sphérique - Lebedev 2702 Nodes	R13-0225	25.02.2013		2,6 Mo	
KU100 HRIR Jeu de données sphérique - Gauss 2 ° Stepsize	R14-0526	26.05.2014		15,2 Mo	
KU100 HRIR Jeux de données SOFA SOFA - Format spatial pour l'acoustique , grâce à Piotr Majdak de l'Institut autrichien de recherche sur l'acoustique ARI	-	18.11.2013		-	SOFA LINK
KU100 HRIR Jeu de données (sphérique - Gauss 2 °) en DAFF DAFF - Format de fichier audio directionnel , merci à Jonas Stienen de l'Institut d'acoustique technique (ITA), RWTH Aachen	-	21.09.2016		-	DAFF LINK
Photos (prises par Philipp Stade)	R12-1206	11.01.2013		7.8 MB	



PLUG-IN **KU 100** TH Köln

— Oreille Ipsilatéral
— Oreille Contralatéral



HRIR_FULL2DEG.sofa

<http://sofacoustics.org/data/database/fhk/>

<http://audiogroup.web.th-koeln.de/ku100nfhrrir.html>

