

360° 指向性、仮想点音源スピーカー” Salo”

楽器の音は 360° 指向性

クラシックのオーケストラは沢山の楽器で構成されています。個々の楽器を中心に四方八方の空間に個別の球面状の音波が広がります。それらが重なり合いバランス良く響き合う指揮者の後方斜め上のポイントにマイクロフォンをセットし演奏が記録されます。

ポップス、ジャズでは、演奏する個々の楽器ごとに最適なマイクロフォンが選ばれます。個々の楽器の音が最も魅力的なポイントにマイクロフォンをセットし、その演奏を記録します。それは四方八方に広がる個々の楽器の波動から、「最もピュア」で「最もエモーショナル」な音のエッセンスをサンプルし記録することです。

スピーカーも 360° 指向性

楽器の音は、演奏ポイントを中心に四方八方の空間に拡散し、直ぐに届く直接音と少し遅れて届く反射音として人の耳に届きます。その性質から、前方だけに音を送り出す単一指向性のスピーカーと、四方八方の空間に均一に音を送り出す 360° 指向性のスピーカーの再生音を比較すると、「ナマ音のたたずまい」まで再現できるのは 360° 指向性の呼吸球スピーカーです。

そしてその音は、「最もピュア」で「最もエモーショナル」な音のエッセンスが作り出す球面波ですから、録音・再生の伝送系にロスが無ければ、**再生音がナマ音のリアリティーを超えてしまいます**。残念ながらロスがありますから、ほぼ元に戻ります。

超リアリズム

楽器の音は球面波ですが、必ずしもシンメトリーではありません。例えば前方への指向性が強い人の唄声を完全な球面波として再生すると、ナマ以上に存在感が美化され、ステージの唄声を超えてしまう繊細さと、超エモーショナルなたたずまいを示すことがしばしばあります。**名盤の超リアリズムは、再生音の指向角がナマ音の指向角を超えたときに必ず出現します**。

Salo システム

デジタル・プロセッサー、D/A コンバータ、パワー・アンプ、360° 指向性スピーカー、スーパーウーファで構成されます。

デジタル・プロセッサーで、周波数レスポンスの最適化、位相レスポンスの最適化、傾斜 100~1000dB/Oct の 3 ウエイ・チャンネル・デバイダを実現しています。

DSP 部分は、オプションの追加で 4 ウエイ・5 ウエイにも対応します。各社スピーカーシステムに利用できます。

