

Le but d'un traitement acoustique est de diminuer le temps de réverbération d'un espace (se référer au document "Science du silence"). Il est possible de calculer de manière théorique la réponse acoustique d'une pièce, en tenant compte de son volume cubique et des propriétés acoustiques de ses surfaces.

Le calculateur de projet Canacoustics permet de calculer avec précision la superficie de panneaux requise pour l'optimisation la qualité acoustique dans un espace.

Le calculateur est accessible au lien suivant: www.montrealacoustique.com/ubisoft

Pour un calcul précis, les informations suivantes sont requises:

- Dimensions du local: largeur, longueur, hauteur (en pieds)
- Composition des surfaces

The screenshot shows the Canacoustics project calculator interface. It features several input fields and dropdown menus. The 'TYPE D'ESPACE' dropdown is set to 'Salle de conférence'. Below it are three input fields for 'LARGEUR', 'LONGUEUR', and 'HAUTEUR', each with a 'Pieds' label underneath. To the right, the 'COMPOSITION DES MURS' section has two toggle buttons: 'IDENTIQUES' (which is turned on) and 'DIFFERENTS'. Below these are three dropdown menus for 'COMPOSITION MURALE', 'PLAFOND', and 'PLANCHER', all with the text 'Veuillez sélectionner' and a dropdown arrow. A red arrow points from the 'COMPOSITION DES MURS' section to the 'COMPOSITION MURALE' dropdown menu.

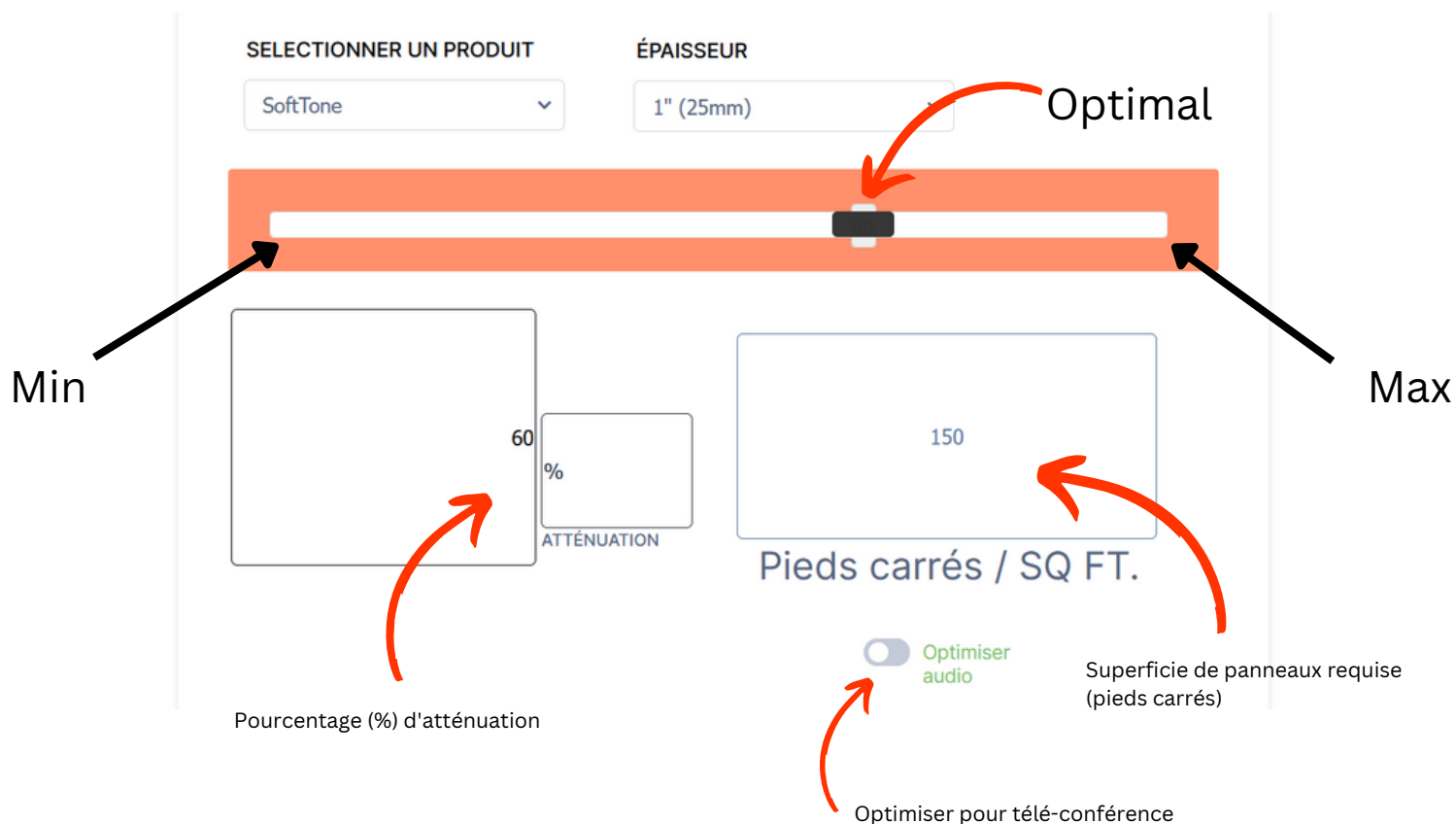
Si les 4 murs sont identiques le calculateur va copier la valeur inscrite dans le champ "composition murale" (A). Si la composition des murs est différente, il faudra entrer une valeur pour chaque mur.

A

Sélectionner le type de panneau souhaité.

Si requis, sélectionner l'épaisseur désirée. Pour les panneaux SoftTone, l'épaisseur est choisie automatiquement par le calculateur selon les surfaces présentes dans l'espace.

Faire glisser le curseur pour sélectionner le niveau d'atténuation souhaité (voir niveaux d'atténuation).



Niveaux d'atténuation:

Minimum: diminution de la résonance de 30%. En dessous de cette superficie de panneaux, le résultat ne sera pas perceptible. L'effet "sourd" ne sera pas présent, mais une diminution de la résonance sera remarquée.

Optimal: une atténuation de la réverbération 60% est considérée optimale. L'effet "acoustique" se fera sentir, sans toutefois être "étouffant"

Maximum: Au delà de 75% d'atténuation, le résultat perceptible est négligeable. L'effet "acoustique" sera très présent.

Le niveau d'atténuation quantifie la réduction du temps de réverbération dans une salle. Peu importe le temps de réverbération présent dans l'espace, il sera atténué du même pourcentage.

Le calcul peut être enregistré pour référence future. Il sera disponible dans une liste accessible par tous les utilisateurs de Ubisoft.

The image shows a registration form with several elements highlighted by red arrows:

- An arrow labeled "Selectionner" points to a radio button next to the text "Enregistrer l'évaluation".
- Two arrows labeled "Indiquer les informations requises" point to the input fields for "NOM DE L'UTILISATEUR *" and "IDENTIFICATION DE LA SALLE *".
- An arrow labeled "Enregistrer" points to the "ENREGISTRER" button.

The form includes the following text and fields:

- Radio button: Enregistrer l'évaluation
- Field: **NOM DE L'UTILISATEUR ***
- Field: **IDENTIFICATION DE LA SALLE ***
- Example text: (Ex: Salle de conférence, Local 201, Etc)
- Button: **ENREGISTRER**