

Airy — Prise en main

POINT SOURCE WIDENER • GRATUIT • VST3 • AU • AAX • MACOS & WINDOWS

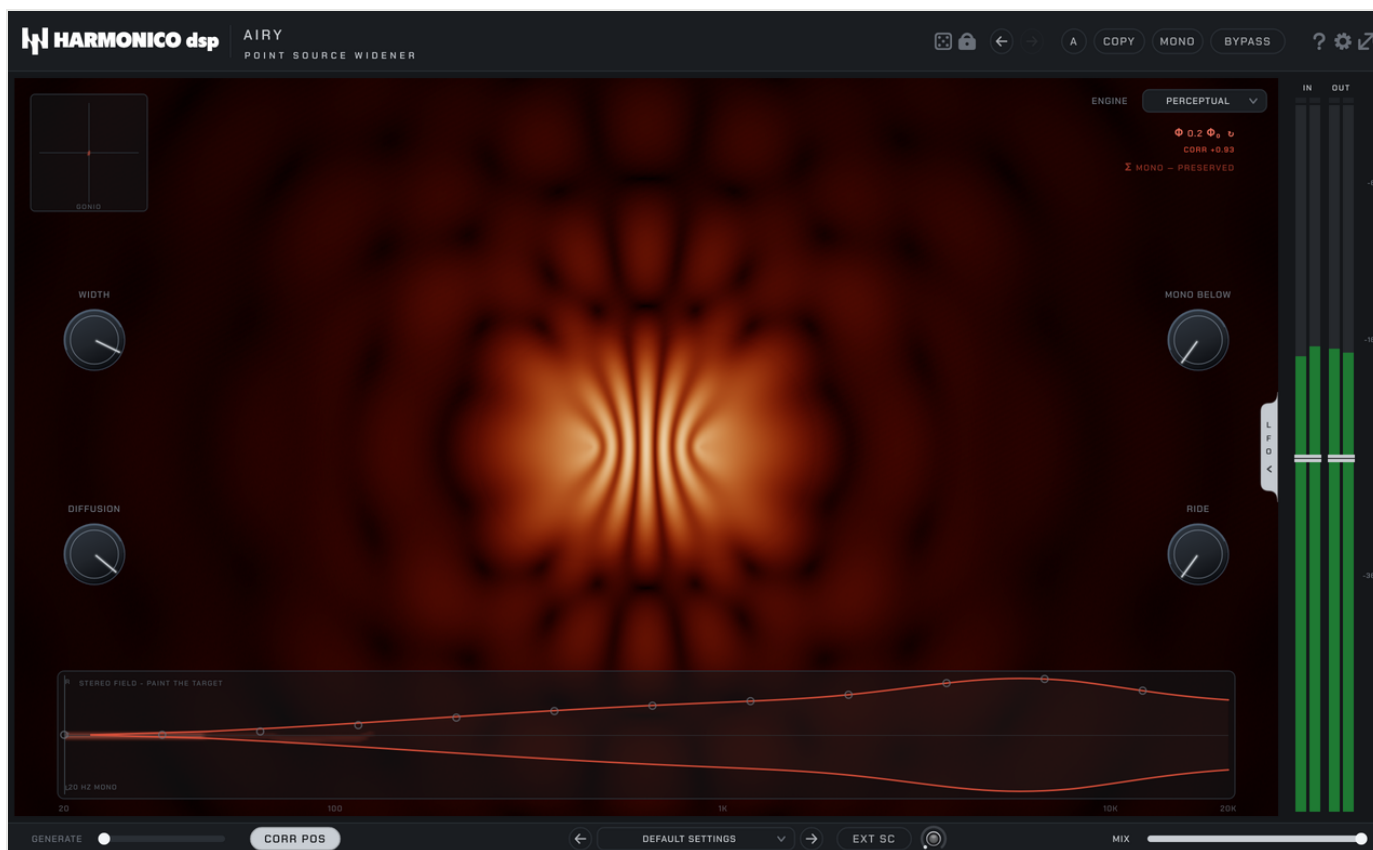
L'idée

L'image d'un point de lumière à travers une lentille n'est jamais un point — c'est la **figure d'Airy**, un cœur brillant entouré de halos, qui s'étale quand la cohérence chute. Airy transforme ce phénomène en largeur stéréo. Son **moteur PERCEPTUAL** mesure la largeur que votre signal *a déjà* dans chacune de quatre bandes (la corrélation entre les canaux, découpée par des crossovers Linkwitz-Riley) et **n'ajoute que ce qui manque** pour atteindre la cible — en comblant le déficit avec une texture **velvet-noise** dense, à **zéro latence**. Un second **moteur SPECTRAL** propose à la place une texture diffractée, à base de phase. Tout se passe **uniquement dans le Side** : la somme mono est préservée **par construction** — pas par correction.

Installation

1. Lancez l'installateur (**macOS** `.pkg` / **Windows**). Il installe les formats VST3, AU (mac) et AAX. 2. Ouvrez le plugin dans votre DAW. C'est tout — Airy est **gratuit** : pas de licence, pas d'activation, pas de compte.

L'interface



- **La scène** — une vraie **figure d'Airy** (Bessel J1) : une source

ponctuelle cohérente dessine une tache nette, et les franges s'étalent à mesure que la largeur mesurée grandit. Le **goniomètre** (en haut à gauche) et les **readouts Φ / CORR** (en haut à droite) suivent la même physique ; **Σ MONO — PRESERVED** confirme que la somme mono est intacte.

- **Knobs de gauche** — WIDTH, DIFFUSION. **Knobs de droite** — MONO BELOW, RIDE.
- **La carte du stereo field** — le bandeau en bas de scène : l'énergie de

votre signal, fréquence par fréquence, sous le contour cible que vous peignez.

- **Footer** — GENERATE, CORR POS, presets, EXT SC (+ voyant sidechain), MIX.

Réglages

RÉGLAGE	EFFET
WIDTH	La cible de largeur globale. Le moteur mesure chaque bande et ne remonte que ce qui est en dessous — ce qui est déjà large n'est pas touché.

RÉGLAGE	EFFET
DIFFUSION	Caractère de la largeur ajoutée, <i>focused</i> ↔ <i>airy</i> : précis et proche du niveau en bas, diffus velvet en haut. Dans le moteur SPECTRAL, dose aussi la quantité de texture de phase.
MONO BELOW	Vrai bass-mono elliptique en sortie, pour les deux moteurs — tout ce qui est sous la coupure est sommé au centre. Défaut 20 Hz = neutre .
RIDE	La largeur suit le niveau du programme — ou d'un sidechain externe (pill EXT SC ; le voyant montre la clé). L' anneau LOWCUT autour du voyant filtre la clé de détection.
ENGINE	PERCEPTUAL (défaut, zéro latence) ou SPECTRAL (texture diffractée, latence FFT).
GENERATE	Synthétise un Side depuis le Mid : vrai mono → stéréo , et un épaisseur pour les stéréos pauvres. Le low end reste mono. Les inserts mono→stéréo de Pro Tools sont pris en charge.
CORR POS	Activé (défaut) : la corrélation L/R reste ≥ 0 — la zone sûre vinyle/broadcast. Désactivé : largeur maximale lâchée ; la corrélation peut passer en négatif.
MIX	Dry/wet — Side-only, donc le mono reste exact à n'importe quel réglage.

La carte du stereo field

Le bandeau en bas de scène est une carte vivante de votre champ stéréo : les fréquences de gauche à droite, l'énergie dessinée là où elle se situe entre mono (ligne centrale) et large (bords). Le contour rouge est la **cible de largeur — peignez-la à la souris** (le geste se reflète automatiquement haut/bas). Ce que vous dessinez est exactement ce que le moteur vise, dans les deux moteurs : les bandes sous le contour sont comblées, celles qui y sont déjà sont laissées tranquilles.

A/B, randomize, thèmes

- **A/B** compare deux réglages complets — cible peinte comprise ; **COPY**

copie le réglage courant vers l'autre slot. **MONO** fait écouter la somme mono, **BYPASS** est sans clic.

- Le **dé** randomize, le **cadenas** met à l'abri les réglages que vous voulez

garder hors du tirage. Les flèches undo/redo couvrent tout.

- L'**engrenage** contient les thèmes (**LASER / ARGENT**), l'aide

intégrée et la vérification de mise à jour.

Les deux LFO

Ouvrez le tiroir sur le bord droit : deux LFO avec **ASSIGN par apprentissage** — cliquez ASSIGN, puis le knob à moduler. **SYNC** verrouille le LFO au transport de l'hôte, *sur les temps* (PHASE décale le temps fort). Les assignations sont mémorisées dans les presets et les slots A/B ; **DEFAULT SETTINGS** les remet à zéro.

Recettes rapides

- **Synthé mono → large** — GENERATE relevé (~50–70 %), WIDTH ~70 %, DIFFUSION

selon la matière : *airy* pour les nappes, *focused* pour des keys qui doivent rester solides.

- **Ouvrir un piano stéréo sans le déphaser** — montez simplement WIDTH. Le

moteur PERCEPTUAL mesure ce qui est là et n'ajoute presque rien où la prise est déjà large — pas de flou, pas de filtrage en peigne.

- **Au-delà des enceintes** — CORR POS **désactivé**, WIDTH haut. Spectaculaire

au casque ; gardez un œil sur le goniomètre et vérifiez le mono.

- **Bus / master en finesse** — petites touches de WIDTH (10–20 %), MONO BELOW

~100–150 Hz, CORR POS activé. Plus large, jamais plus fort.

- **Sound design** — ENGINE **SPECTRAL**, DIFFUSION haut, et peignez un contour

extrême sur la carte.

Astuces

- **La mono-compatibilité est structurelle** : Airy ne touche jamais que le

Side. Repliez en mono à n'importe quel réglage : vous retrouvez la somme mono de l'entrée, au bit près.

- La sortie est en **float non plafonné** — des crêtes au-dessus de 0 dBFS

sont normales et voulues (le plugin vit avant le limiteur de votre bus). Ne les « corrigez » pas.

- Si une source refuse de s'élargir, regardez d'abord la carte : l'énergie est

peut-être déjà sur le contour — le moteur fait son travail en *n'en rajoutant pas*.

Spécifications et support

VST3 · AU · AAX — macOS 10.15+ (Apple Silicon & Intel, universel) · Windows 10/11 (64 bits) · Pro Tools 2023+ (AAX). **Zéro latence** avec le moteur PERCEPTUAL. Gratuit — sans activation. Des questions ? Consultez la **page contact** sur harmonicodsp.com.

[← AIRY](#)

[TOUS LES PLUGINS](#)

[PDF ↓](#)

HARMONICO DSP · © 2026 · NICOLAS BARREAU (EI)

[À PROPOS](#)

[CONTACT](#)

[CONDITIONS](#)

[CONFIDENTIALITÉ](#)

[REMBOURSEMENTS](#)