



# 播放器软件 (PLAYER SOFTWARE)

- ▶ 三维定位
- ▶ 沉浸式音频
- ▶ 播放灵活
- ▶ 单独缩放

## 主要特性

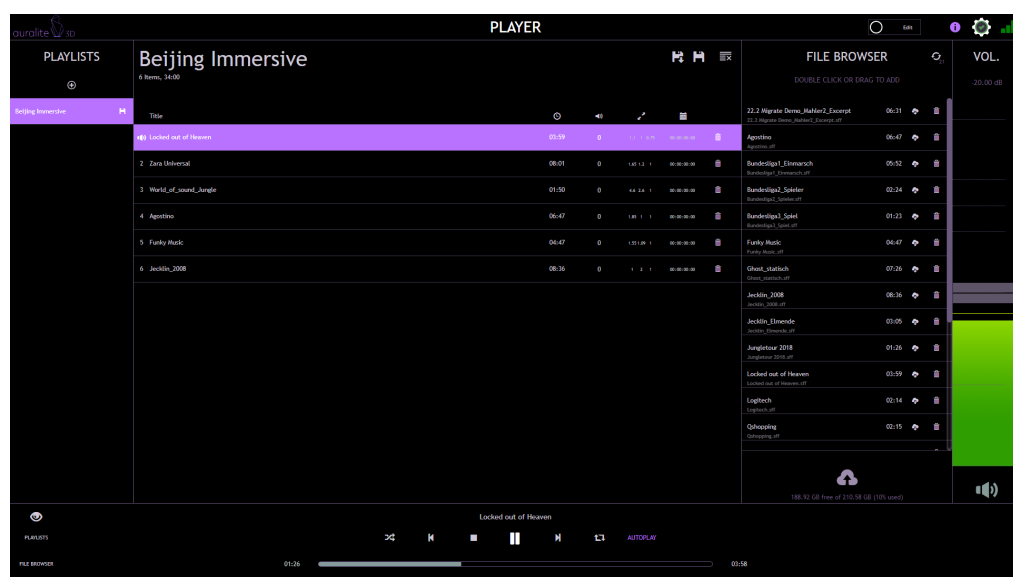
- ▶ 适用于SARA II和Black Audio渲染引擎
- ▶ 易操作界面，支持基于Web浏览器的多用户访问
- ▶ 基于SFF元数据（包括三维定位和基于时间码的移动轨迹）的音频对象可以预先制作并根据不同扬声器布局重新渲染
- ▶ 独立于扬声器布局的3D音频内容播放
- ▶ X、Y和Z轴可进行单独缩放以适应场地的几何形状
- ▶ 播放列表中每个节目的播放增益可以单独设置
- ▶ 播放器模块的播放、暂停、退出和音量可由外部设备通过OSC协议进行控制
- ▶ 播放器模块能够通过OSC协议与制作应用软件（Production Software）、现场制作软件（Live Software）和房间模拟软件（Room Simulation Software）一起使用

## 播放器软件 (Player Software) 简介

Astro Spatial Audio(ASA)将与Fraunhofer数字媒体技术研究所 (IDMT) 共同开发的auralite3D技术与SARA II和Black Audio渲染引擎的智能和动力相结合，为音响工程师提供一个复杂巧妙的空间音效平台。播放器

软件针对多种场景的3D音频内容播放进行了优化，无论扬声器布局如何，都能为听众提供身临其境的音频体验。

Player Software是一款灵活、可扩展的播放器解决方案。



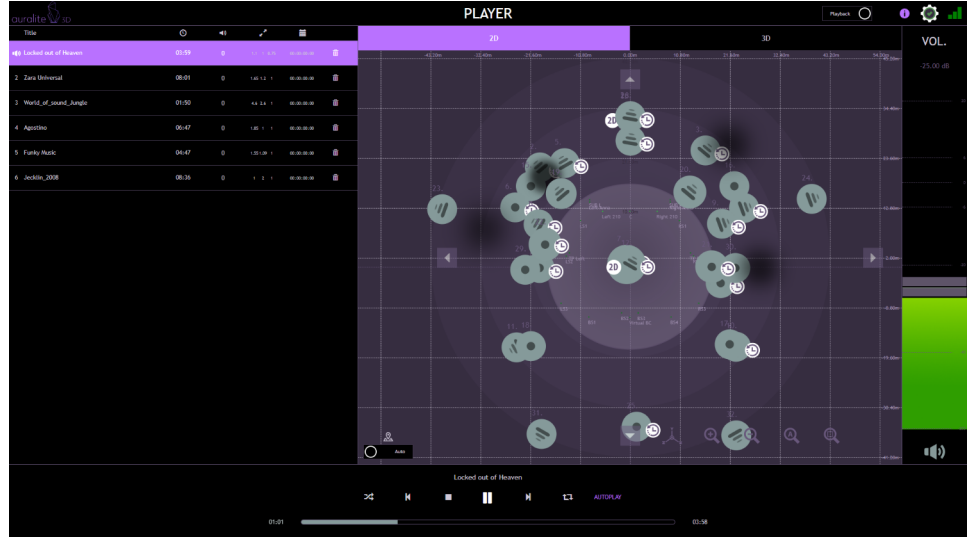
## 创造空间音频

ASA的SARA II和Black Audio平台旨在通过控制、定位和移动音频对象为听众提供卓越的感知体验，优化整个观众区的听音效果。每个音频对象都是根据第一波阵面原则通过

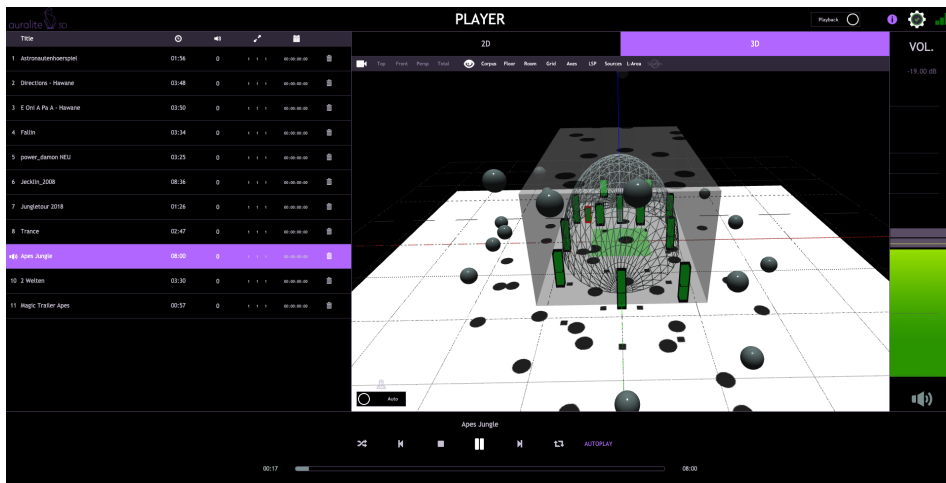
实体扬声器进行独立渲染。因此听众听到的是音频对音频对象，而不是扬声器的声音。独特且简洁的控制界面能够让用户快速学习并完成高质量沉浸声节目的系统设计和迁移。

## 添加元数据，从音源到音频对象 (Audio Objects)

SARA II和Black Audio渲染引擎将音频文件视为音频对象，同时赋予其智能的元数据。这些音频对象结合基于时间码的三维定位、移动轨迹和其他声学属性记录，形成SFF元数据。所有音频对象都会根据元数据所赋予的属性被渲染并分配至目标扬声器布局中。



添加元数据的音频对象。



单独调整音频对象的X、Y和Z轴坐标，从而匹配不同房间的几何形状。

## 图形用户界面——在3D空间中定位和移动音频对象

图形用户界面针对现场操作进行了优化，用户可以在3D听音空间中轻松定位或移动音源。从屏幕上可以单独对X、Y和Z轴进行调整。通过浏览器界面或支持OSC协议的控制器，可以实现从平板电脑等智能设备上外部播放控制。

## 简易的房间建模

根据标准的、预定义的房间形状，可以非常快速地构建一个与实际相符但相对简化的房间模型。

通过X、Y、Z坐标，可以调整扬声器的位置，从而满足项目要求。不管是通过录音棚监听扬声器还是体育场规模大小的重放系统，都可以对演出进行试听，并可以在不同的播放场地间轻松切换。

## 更多软件选项

- ▶ 制作应用程序 (Production Application) ——适用于录音和制作。
- ▶ 现场制作软件 (Live Application) ——适用于演出过程中的实时操作。
- ▶ RSM (房间模拟模块) Pro ——适用于可变房间声学。

数据如有更改恕不通知。



官方微信

官方微博