

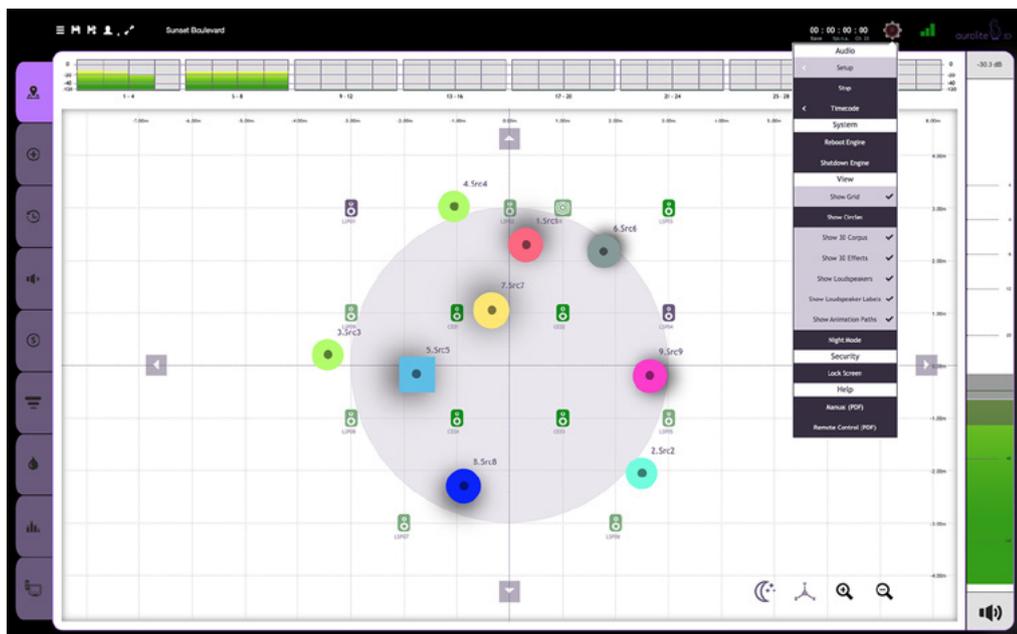


现场制作软件 (LIVE SOFTWARE)

- ▶ 三维定位
- ▶ 实时图形用户界面
- ▶ 沉浸式音频
- ▶ 舞台追踪

主要特性

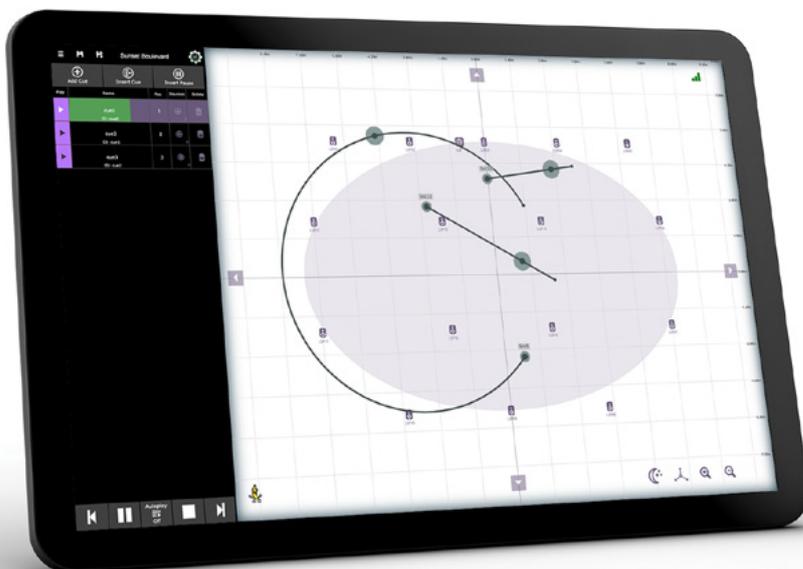
- ▶ 适用于SARA II和Black Audio渲染引擎
- ▶ 播放器软件 (Player Software) 和制作应用软件 (Production Software) 的所有功能都可以在现场制作软件 (Live Software) 中使用
- ▶ 通过在平板电脑上运行的软件 (包含多点触控和主页输入电平表), 现场拾取和预先录制的音源可被同步实时处理从而完成3D音频节目的制作
- ▶ 通过快速选择工具即可访问Mute/Solo 功能、定位音频对象、启用动态房间声学模块、切换点声源和平面波
- ▶ 支持制作文件的存储、保护和复制, 支持全方位的处理器操作并支持适用于MIDI、GPIO和RS232的OSC协议



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。现场应用 (Live Application) 适用于现场演出。

平板电脑上使用基于Web的控制界面



创造空间音频

ASA的SARA II和Black Audio系统旨在通过控制、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。

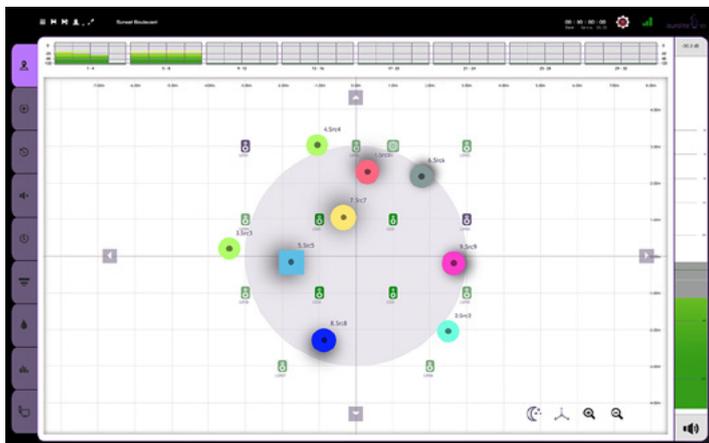
独特且简洁的控制界面能够让用户快速学习并完成高质量沉浸式节目的系统设计和迁移。

输入信号——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。这些音频对象包括存储在SARA II和Black

Audio上的预先录制的3D音频作品、调音台输出、房间采样麦克风或其它音源。

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。并可根据目标房间的实际情况调整模型大小。通过X、Y、Z坐标，可以快速调整模型房间中扬声器器的位置，从而满足项目或演出要求。

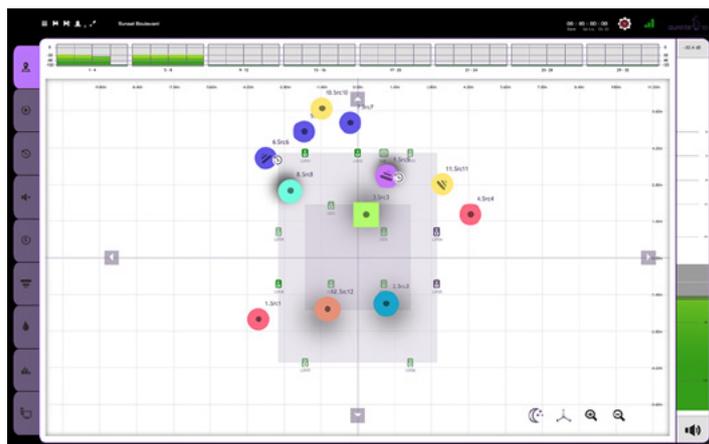
不管是通过录音棚监听扬声器还是体育场规模大小的重放系统，都可以对演出进行试听，并可以在不同的播放场地间轻松切换。

现场制作软件 (Live Software) ——音频对象控制界面。3D房间的2D视图，穹顶式结构，带有电平表和下拉选择菜单功能。使用带有多点触控功能的平板电脑或智能手机对音频对象进行操作。

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。界面上的音频对象可以用鼠标、摇杆或平板电脑进行独立或编组定位。

在演出中，系统对每个音频对象进行每秒40次的运算和独立渲染，并通过现场的扬声器将音频对象呈现在所需位置。听众听到的是音频对象，而不是扬声器的声音。通过基于对象的算法，消除扬声器之间的干涉和声源运动引起的不自然的听感。



相同演出——不同房间形式、大小和扬声器布局

更多软件选项

- ▶ 播放器软件 (Player) ——适用于不同场地和扬声器布局进行3D音频内容播放。
- ▶ 制作应用程序 (Production Application) ——适用于录音和制作。
- ▶ 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