



## **Auralite3D objektbasiertes immersives Realtime Audio-System**

Echtzeit Rendering System für 32 Audio Objekte und bis zu 128 Ausgänge über MADI I/O zur Berechnung von objektbasierten immersiven Audiocontent.

Objektbasiertes 3D Sound Lautsprecher-System (Hersteller unabhängig), welches in verschiedenen Raum- und Setup Größen flexibel Installiert werden kann. Die Lautsprecherpositionen werden für jeden Raum individuell konfiguriert und Inhalte können auf jedem Setup gleichermaßen wiedergegeben werden.

Das System verfügt über ein einfach zu bedienendes Browser User Interface mit dem Funktionen eingestellt werden. Presets mit Objektdaten (u.a. Position, Bewegung), Lautsprecheranordnungen und Räumen können individuell gespeichert

werden. Raumklang kann in Echtzeit dreidimensional simuliert werden.

Das System verfügt über einen erweiterten Sweetspot.

Systemeigenschaften:

- Positionierung von Audioobjekten im 3D Raum unabhängig von Lautsprecherpositionen und Anzahl
- Wellenfeldsynthese basierte Parameterberechnung in Echtzeit
- Für eine Live-Raumsimulation können Mikrofone im Raum positioniert (regenerativ) oder direkte Signale (inline) erfasst werden.
- Fließende Bewegungen von Audioobjekten, automatisiert oder manuell in Echtzeit
- Aufzeichnung von dynamischen Audioszenen
- Playout vorproduzierter Audioszenen parallel zu Live Interaktionen von Audioobjekten
- Dynamische objektbasierte Nachhallzeitverlängerung (editierbar)

Softwaremodule dafür sind:

- "Player" - Wiedergabemodul
- "Production" - Tool zum vorproduzieren von objektbasierten Audiocontent
- "Automation Manager" - Timelinebasiertes Automationstool für die "Production"
- "Cue Editor" - Cue-basierte Erzeugung von vordefinierten Animationsfaden
- "Live" - intuitive Bedienung bei Live Events mit Tracking über OSC
- "Configurator" und "Sound Control" - für individuelle und globale Einstellungen
- "RSM - Raumsimulation" - Dynamische objektbasierte Nachhallsimulation zur Erzeugung natürlich klingender, künstlicher Nachhallräume.

---

**Auralite3D is part and brand of the MediaApes GmbH**

📍 Friedrichstr. 36, 67433 Neustadt/Weinstr. 📞 +49 1522 8827852 📧 info@auralite3d.com 🌐 auralite3d.com

## Service je nach Bedarf:

- Inbetriebnahme und Einmessung
- Inbetriebnahme und Einmessung Raumsimulation
- Konfiguration Presets RSM Raumsimulation/Nachhallzeitverlängerung nach Nutzervorgaben (x Presets)
- zusätzliche Presets für RSM Raumsimulation/Nachhallzeitverlängerung nach Nutzervorgaben
- Konfiguration Presets für unterschiedliche Nutzungsvarianten nach Nutzervorgaben (y Presets)
- zusätzliche Presets für weitere Nutzungsvarianten
- Anbindung externe Steuerung an Auralite3D System (Umschaltung Presets [z Presets], externe Steuerung liefert [OSC] befehle über Netzwerkschnittstelle)
- zusätzliche Presets für externe Steuerung
- Beratung bezüglich Content Lizenzierung
- Beratung für individuellen Content
- Beratung zu Systemkonfiguration und Planung
- Produktion über agiles Partnernetzwerk von individuellen Content

## Technische Daten und Konfiguration:

- Linux basierter Server (Betriebssystem Linux CentOS)
- PC basiertes Echtzeit Rendering
- Die Steuerung erfolgt über IP Anbindung auf jedem Internet fähigem End-Device mit Browser (optimiert für Chrome)
- Bedienung über Web Browser (optimiert für Google Chrome) gleichzeitig auf bis zu 10 Endgeräten (plattformunabhängig)
- Anzahl objektbasierter-Eingangskanäle: 32 (optional 64)
- Anzahl objektbasierter-Ausgangskanäle: Bis zu 128
- Schnittstellen: Audio via MADI 1x optisch (SC) und koax (BNC) (intern umschaltbar), Wordclock, wählbar intern/extern (BNC)
- Übertragungsbereich: 20 - 20.000 Hz (Lautsprecherunabhängig)
- Sampling rate: 48 kHz
- Digitale Auflösung: 24bit
- Latenz: 5 ms (config abhängig )
- Netzwerk Schnittstelle: RJ45, Gigabit Ethernet LAN port
- 19" Rackmontage möglich (auf max 6HE)