

Dolby Atmos Personalized Rendering Beta



Dolby Laboratories, ein Unternehmen spezialisiert auf immersiven Unterhaltungserlebnisse, stellt Dolby Atmos Personalized Rendering vor. Dieses Tool ermöglicht es Tonschaffenden, Dolby Atmos Inhalte über Kopfhörer abzuhören. Mit Dolby Atmos Personalized Rendering können Kreative jetzt atemberaubend räumliche Audiomischungen über Kopfhörer entwickeln. Dabei wird erstmals bei

Dolby Atmos das Hörerlebnis anhand einer personalisierten HRTF (Head Related Transfer Function, zu Deutsch: kopfbezogene Übertragungsfunktion) auf die individuelle Anatomie zugeschnitten.

Die Produktion von räumlichen Audio-Inhalten über Kopfhörer bedarf einer binauralen Übertragung, die Kopfhörern oder Ohrhörern die Darstellung von Räumlichkeit über die zwei Kanäle von Stereo ermöglicht. Zu den Kernstücken einer binauralen Übertragung gehört die HRTF, die den menschlichen Körper und entsprechende Einflüsse auf das menschliche Hören berücksichtigt. Die meisten Tools, die Tonschaffende zu diesem Zweck einsetzen, basieren auf einer einzigen HRTF, die sich an durchschnittlichen physiologischen Eigenschaften orientiert. Dieser „Eine für alle“-Ansatz vernachlässigt die bedeutenden Unterschiede von Person zu Person, die großen Einfluss auf die Wahrnehmung von Klängen haben können – beispielsweise die Form von Kopf, Ohren und Schultern. Selbst kleine Unterschiede zwischen der Anatomie einer Person und der Standard-HRTF können dazu führen, dass zwei Hörende dieselben Inhalte sehr unterschiedlich wahrnehmen. Das führt bei den Tonschaffenden oft zu geringerer Produktivität, fehlendem Vertrauen in die Übersetzbarkeit ihrer Kopfhörer-Mischungen und verstärkter Abhängigkeit von Mischräumen mit Lautsprecher-Setups.

Dolby hat diese Herausforderung längst erkannt und sich mit den Kreativen ausgetauscht, um ihre Ansprüche und Anforderungen genau einschätzen zu können. Die Ergebnisse interdisziplinärer Forschung und jüngste Fortschritte bei Smartphone-Hardware fließen jetzt in die Entwicklung einer speziellen, personalisierten HRTF (PHRTF) ein, die das Kopfhör-Erlebnis der Content Creator auf die nächste Stufe hebt.

Dolby Atmos Personalized Rendering nutzt die Dolby PHRTF Creator App, um allen Nutzern anhand ihrer individuellen physiologischen Gegebenheiten ein optimales räumliches Kopfhör-Erlebnis zu bieten. In wenigen Schritten erstellt die Dolby PHRTF Creator App eine maßgeschneiderte akustische Karte der Nutzenden auf der Basis einer Analyse von Ohren, Kopf und Schultern mit 50.000 einzelnen Punkten. Aus dieser Karte wird dann eine PHRTF erzeugt, die in den Tools zur Erstellung von Dolby Atmos Inhalten genutzt werden kann. Aus diesem Zusammenwirken entsteht eine präzise, transparente und effiziente Kopfhör-Umgebung, die Kreativen und ihren Teams die Flexibilität und Sicherheit gibt, die sie für die Erstellung von hochwertigen immersiven Mixes über Kopfhörer benötigen.

Die Nachfrage nach Inhalten in Dolby Atmos steigt, und Dolby Atmos Personalized Rendering erlaubt es Tonschaffenden, dank optimierter Kopfhörer-Wiedergabe bei der Erstellung von dreidimensionalen Audio-Inhalten beste Ergebnisse zu liefern. Das Tool wird Dolby Atmos außerdem einer größeren Gruppe von Kreativen zugänglich machen, die keine Räume mit aufwendigen Lautsprecher-Aufbauten zur Verfügung haben. Die Nutzung von PHRTF verbessert außerdem die Übersetzung von Mischungen auf Lautsprecher, sodass mehr Arbeit über Kopfhörer erledigt werden kann und weniger Studiozeit erforderlich ist. Diese Flexibilität ist umso wichtiger in Zeiten von vermehrter Heimarbeit sowie für Industrien wie die Gaming-

Branche, in denen Teams oftmals über die ganze Welt verstreut sind.

Tonschaffende können ab sofort Zugang zur Betaversion der Dolby PHRTF Creator iOS App beantragen und mit Dolby Atmos Personalized Rendering arbeiten. Weitere Informationen und die Zugriffsanfrage sind auf der unten angegebenen Website zu finden. Zunächst lädt Dolby nur eine begrenzte Anzahl von Anwendern ein, bevor die App allgemein zugänglich gemacht wird. Interessierte sollten sich daher zügig einen Platz reservieren.

www.dolby.com