

360° und Next Generation Audio: Immersive, Binaural & Co.

KURZBESCHREIBUNG

Erste TV-Sender testen bereits Next Generation Audio (NGA), um Ihren Zuschauern personalisierbaren, besseren Ton und höhere Sprachverständlichkeit zu ermöglichen. Musik- und Streaming-Anbieter setzen auf Immersive Audio über Lautsprecher, Soundbars und Kopfhörer. Auch bei den Webaktivitäten vieler Anstalten werden 360°-Online-Inhalte und 360°-Konzertmitschnitte bereits aktiv eingesetzt. In Social Media, bei Online-Anbietern und beim Webcasting liegt Virtual Reality (VR) voll im Trend, 360°-Videos, binaurale Tonwiedergabe und Interaktivität gehören hier mittlerweile zum Tagesgeschäft. Informieren Sie sich in diesem Seminar über die Voraussetzungen und möglichen Workflows.

HINWEIS

Als Ergänzung und Fortführung bietet sich das Seminar 32 361 "Hören, Beurteilen, Entscheiden: 3D-Audio Produzieren mit Kopfhörern" an.

IHR NUTZEN

Sie erhalten einen umfassenden Überblick über die aktuellen Entwicklungen und Einsatzmöglichkeiten von Next Generation Audio, aktuellen und neuen Tonformaten und audiovisuellen 360°-Inhalten.

Sie erweitern Ihren Horizont, lernen mögliche Einsatzgebiete erkennen und erhalten einen Überblick über Aufwand und Nutzen.

SCHWERPUNKT

Der Schwerpunkt liegt auf der Vermittlung einer profunden Wissensbasis zum Thema 3D-Audio. Hörerfahrung und ein Überblick über gängige Workflows spielen ebenfalls eine zentrale Rolle.

ZIELGRUPPE

Alle, die sich im Audio- und Crossmedia-Bereich über den Einsatz von 360° und "Next Generation Audio" informieren möchten.

THEMEN

Status Quo bei verschiedenen Sendern und Produktionshäusern.

Grundlagen und Definitionen:

- Hörwahrnehmung
- Immersive Audio
- Objektbasiertes Audio
- NGA (Next Generation Audio)
- Binaurales Audio
- Virtualisierung, Personalisierung

Kamerasysteme und Postproduction für 360° Video

Mikrofonierung und Postproduction für NGA und unterschiedliche Tonformate

Akustische und visuelle Kohärenz

Akustische und visuelle Kohärenz

Monitoring und Metadaten

- Lautsprecher-Setup und Kallibrierung
- binaurale Wiedergabe über Kopfhörer und VR-Brillen
- ADM-Renderer der EBU

Codecs und Verbreitungsmöglichkeiten

Realität und praktische Anwendung in handelsüblichen Geräten (TV, Smartphone)

Produktions- und Hörbeispiele

Stationäre und mobile Wiedergabe

Übliche Verfahren im Vergleich:

- Auro 3D
- Dolby Atmos und AC-4
- DTS-X
- MPEG-H

TERMINE

12.05.2025 (13:00 Uhr) bis

15.05.2025 (13:00 Uhr)

Präsenz | Nürnberg

ARD.ZDF medienakademie (BR-Gelände)

Preis: 1.710,- € p.P.

Seminarleitung: Karl M. Slavik

INHALTLICH VERANTWORTLICH

Thaden Cohrs

E-Mail: [t.cohrs@ard-zdf-](mailto:t.cohrs@ard-zdf-medienakademie.de)

[medienakademie.de](mailto:t.cohrs@ard-zdf-medienakademie.de)

Telefon: +49 911 9619-339

KUNDENSERVICE

Anette Barth

E-Mail: [kundenservice@ard-zdf-](mailto:kundenservice@ard-zdf-medienakademie.de)

[medienakademie.de](mailto:kundenservice@ard-zdf-medienakademie.de)

Telefon: +49 911 9619-251

SEMINARNUMMER

32 360

360° und Next Generation Audio: Immersive, Binaural & Co.

- Möglichkeiten bei TV und Hörfunk, bei Streaming- und Webcast-Anbietern

Tools und Plug-Ins für Mischung, Binauralisierung und mehr

Workflows für Immersive Audio und NGA mit Dolby Atmos und MPEG-H

LEHRMETHODEN

Mix aus Lehrvortrag, vielen praktischen Beispielen und Diskussionen.

VORAUSSETZUNGEN

Erfahrung im Bereich der Audioproduktion.