

Spatial Audio am Hackintosh irgendwann möglich?

Beitrag von „5T33Z0“ vom 24. November 2021, 18:18

Solange Apple ihre Spatial-Audio-Technologie nicht an Dritte lizenziert – und das werden sie auf gar keinen Fall, weil es dann kein Alleinstellungsmerkmal von Apple-Produkten mehr wäre – wird es Spatial Audio auf Hackintoshes niemals geben. Denn wir reden hier von einer Technologie, die Hardwareseitig in Audio CODECs implementiert werden muss. Ich sag mal so, der CODEC meines Lenovo Notebook von 2012 unterstützt Dolby Advanced Audio V2 unter Windows. Das beinhaltet unter anderem Pseudo Surround Sound und einen Audio Leveler, um das Signal zu boosten. Selbst diese simple Funktion ist unter macOS nicht aktivierbar – obwohl im CODEC hardwareseitig integriert.

Ansonsten:

3D-Audio und co. ist Marketing-Gelaber. Letzten Endes hat man Stereo Headphones mit einem bisschen binaural gemischtem Kram drin, was man schon heute in Logic möglich ist, wenn man die Funktion des Pan Knobs auf Binaural umstellt.

Merke: solange man nur 2 Ausgabekänale hat - seien es Lautsprecher oder Kopfhörer - ist das Signal dem Wesen nach Stereo. Alles andere bezüglich der Wahrnehmung des Raumes etc. basiert auf Erkenntnissen der Psychoakustik aus den früheren 80ern oder so. Siehe Blauertsche Bänder: <http://www.sengpielaudio.com/R...enderKurvenGleiLautst.pdf>

Dolby Atmos ist die Zukunft – für Film oder Games – nicht für den Konsum von Musik. Aber sicherlich nicht über Laptop-Speaker – egal ob da Apple oder Bang und Olufsen drauf steht. Den "vollen Umfang" von solchen Laptop-Speakern möchte ich erleben. Spoiler: es ist rein physikalisch nicht möglich diesen Effekt über Laptop-Speaker zu reproduzieren (und man wird dabei permanent von der eingebauten Kamera gefilmt werden - zwecks Headtracking). Über Kopfhörer: kein Problem. War es auch vorher nicht – mit entsprechendem Equipment.

Wer was schreibt von wegen "3D" oder "Spatial" Audio (Audio ist in der Natur übrigens immer spatial=räumlich) sei über Laptop Speaker realisierbar, der hat einfach überhaupt keine Ahnung von Audio und Physik. Warum auch – Audio ist halt irgendwie da. Es ist halt so ephemere und ungreifbar irgendwie, dass Analogien aus der Bildwelt wie "3D" und "immersive" bemüht werden müssen, um das Phänomen irgendwie "greifbarer" und flashier zu machen, als es eigentlich ist.

Das einzige was sich ändert ist die Perspektive auf die Instrumente, je nach Position des Kopfes, was übersetzt in Audio im Wesentlichen EQ, Panning und Änderung der Lautstärkeverhältniss der Instrumente untereinander in Echtzeit erreicht wird.

Die Frage ist allerdings: will man das überhaupt? Also ich will das nicht – zumindest nicht bei Musik. Ich renne ja bei nem Symphoniekonzert schließlich auch nicht durch die Gegend, um da mal die Streicher zu hören oder dort mal die Bläser und den Chor von ganz nah vorne oder ganz nah von hinten im Raum. Das Orchester ist doch bereits so organisiert, damit es in seinem Zusammenspiel insgesamt ein kohärentes Klangbild erzeugt. Und darum geht es doch.

Für interaktive Hörspiele oder Videogames, wo man es als Gameplay Mechanik oder so einbaut, gerne. Aber ansonsten vollkommen überflüssige Spielerei, in der sich eine vollkommen überhöhte Vorstellung von Augmented Reality niederschlägt. Es gibt Gründe, warum sich Mehrkanal-Systeme im Musik-Bereich nicht durchgesetzt haben – oder kann sich noch jemand an Quadrofonie erinnern? Spatial Audio ist die Quadrafonie von heute... kräht in 2 Jahren kein Hahn mehr nach ... zumindest für Musik.