

规格参数

音频输入	64个音频对象
音频输出	64个空间化输出通道
采样率	最高支持192KHz, 32bit
外部控制	OSC协议
渲染算法	DBAP3D、HRTF双耳渲染
网络	1xRJ45千兆以太网控制接口
	2xRJ45千兆以太网Dante接口(1主1备)
	HDMI、DVI接口
维护接口	4xUSB3.0接口, 2xUSB2.0接口
RAM	32GB
硬盘	1x500GB固态硬盘
电源	C14电源接口
尺寸	宽*高*深(mm):482*133*451
重量	9.5KG
工作范围	-20°C~60°C



应用场景

- I礼堂
- I教堂
- I体育馆
- I体育场
- I多功能厅
- I会议中心
- I音乐厅
- I主题公园

概述

X-coreS沉浸声渲染引擎是用于三维沉浸声扩声的音频渲染引擎，引擎采用DBAP3D渲染算法，让场地内更多听众有更好的沉浸感，内置生成式房间混响引擎，拥有多个房间混响预设，快速产生优质的房间混响；音频传输采用Dante协议，拥有64*64个通道的输入输出能力。用户可通过网络控制可快速配置扬声器、系统配置、声音定位等功能，易于使用。

产品特点

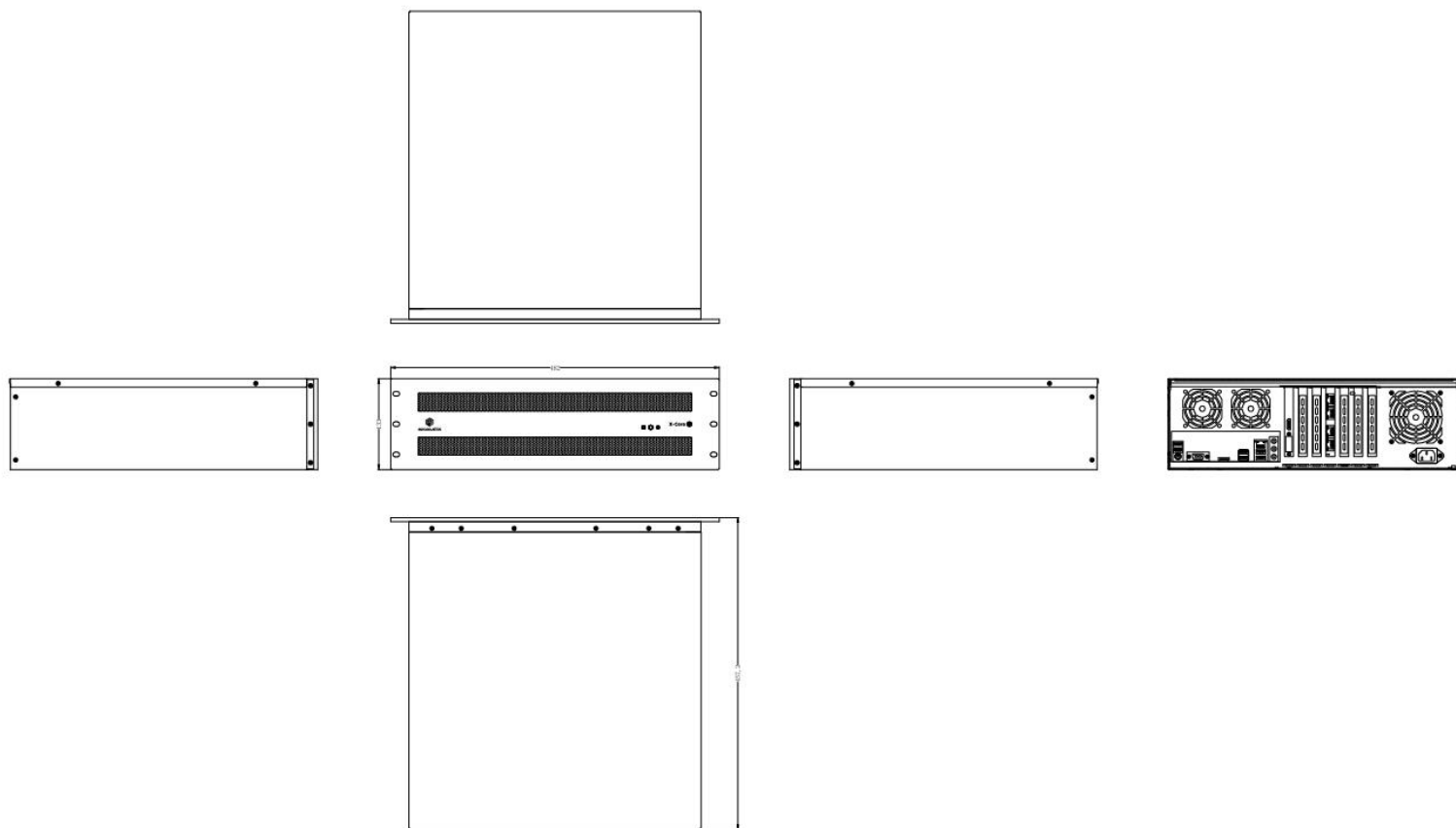
3RU机架式外壳，500GBSDD硬盘，32GB内存。

采用Dante网络音频协议，支持64路输入/输出的主备信号传输支持64个音频对象在64个扬声器中的三维空间音频渲染。

核心渲染软件，包括：扬声器位置建模(同时支持直角坐标与极坐标系)；扬声器管理(延迟/增益矩阵)；房间混响生成器，提供多种房间混响预设调用；DBAP3D渲染算法；可根据音频制作需求打开和关闭基于位置的强度差算法和多普勒效应。

支持跨平台使用和多用户操作的配置及控制界面，具有可配置的OSC外部控制接口。

尺寸图



规格描述

X-coreS沉浸声渲染引擎是用于三维沉浸声扩声的音频渲染引擎，其采样率最高可达到192kHz，拥有64x64Dante通道数量，可对64路音频进行沉浸声的渲染，方便与其他设备之间的互联互通，使其能够适用多种不同的使用场景

