

Objektbasiertes Audio für Musik und Rundfunk



Daniela Rieger

Firma: Fraunhofer-Institut für Integrierte Schaltungen IIS (kurz: Fraunhofer IIS)

Daniela Rieger ist spezialisiert auf audiovisuelle Medien und 3D-Audio und arbeitet seit 2020 am Fraunhofer IIS. Als Toningenieurin bearbeitet sie Themen wie MPEG-H Audio und Immersive Music. Ihre Masterarbeit zum Thema objektbasierte Musikproduktion gewann 2021 den 2. Preis beim ARD/ZDF Förderpreis „Frauen + Medientechnologie“. Sie ist weiterhin an der Forschung zu KI-basierten Technologien für barrierefreie Audioinhalte beteiligt. Seit 2022 ist Daniela Rieger im Vorstand des Verbandes Deutscher Tonmeister e.V. (VDT).

Kurzfassung des Vortrags No. 44

"In der Stereo Audio- und Musikproduktion haben sich über die Jahre verschiedene Vorgehensweisen und damit Workflows zur Produktion, Distribution und Wiedergabe von Audioinhalten etabliert. Dieser Prozess steht bei objektbasierten Produktionen noch am Anfang. Es existiert eine Vielzahl an unterschiedlichen Begrifflichkeiten, Formaten und Codecs (einige Beispiele: MPEG-H Audio, 360 Reality Audio, Dolby Atmos Music). Aktuell entspricht objektbasiertes Audio der Produktion für einen Codec, was in Diskrepanz zu den herkömmlichen Workflows steht. Dieser Vortrag basiert auf einer Masterarbeit des ARD/ZDF Förderpreises „Frauen + Medientechnologien“, und beleuchtet den aktuellen Stand objektbasierten Audios im Rundfunk und Musik-Streaming"

[PDF anzeigen](#)