



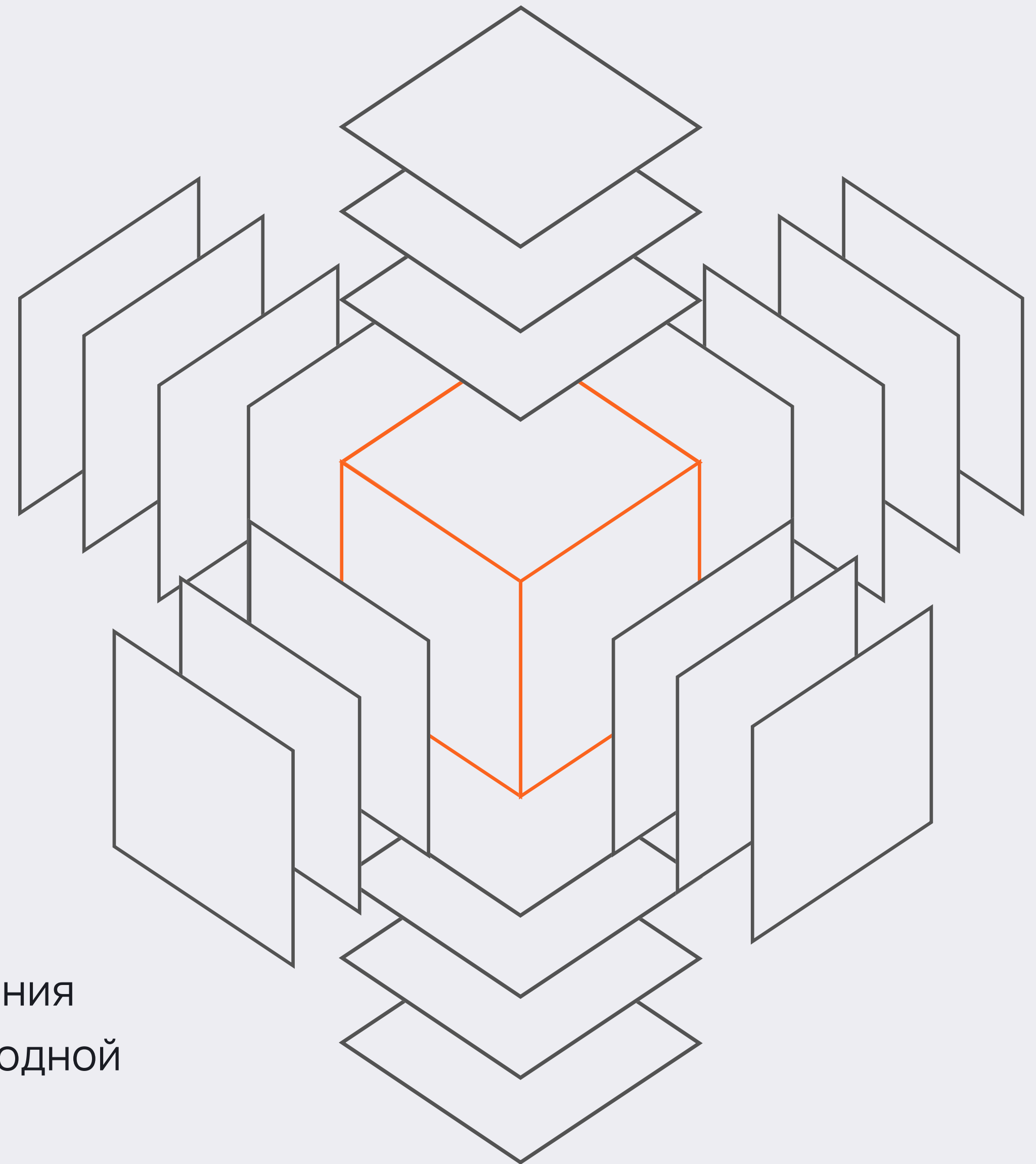
Иммерсивный мир звука

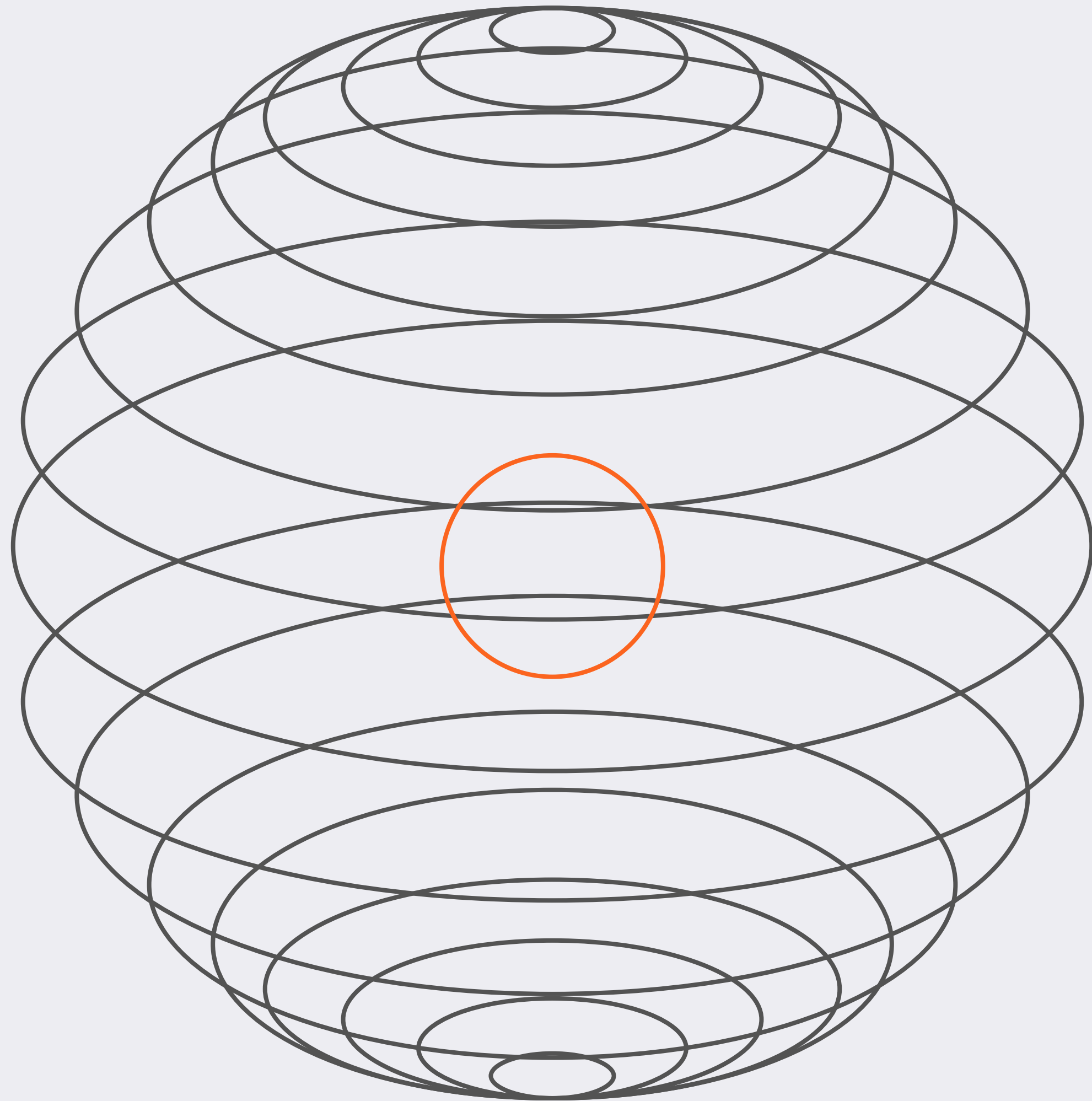
4D

пространство будущего

Иммерсивная реальность в мире звука

После 15 лет исследований и разработок было создано **принципиально новое звучание**. Построение реалистичного пространства в виде большой сферы с возможностью сохранения объёма помещения и других физических характеристик из исходной записи. Полученный эффект можно сравнить с гиперкубом в четырёхмерном пространстве.





Реальность звучания 360° на стереосистеме

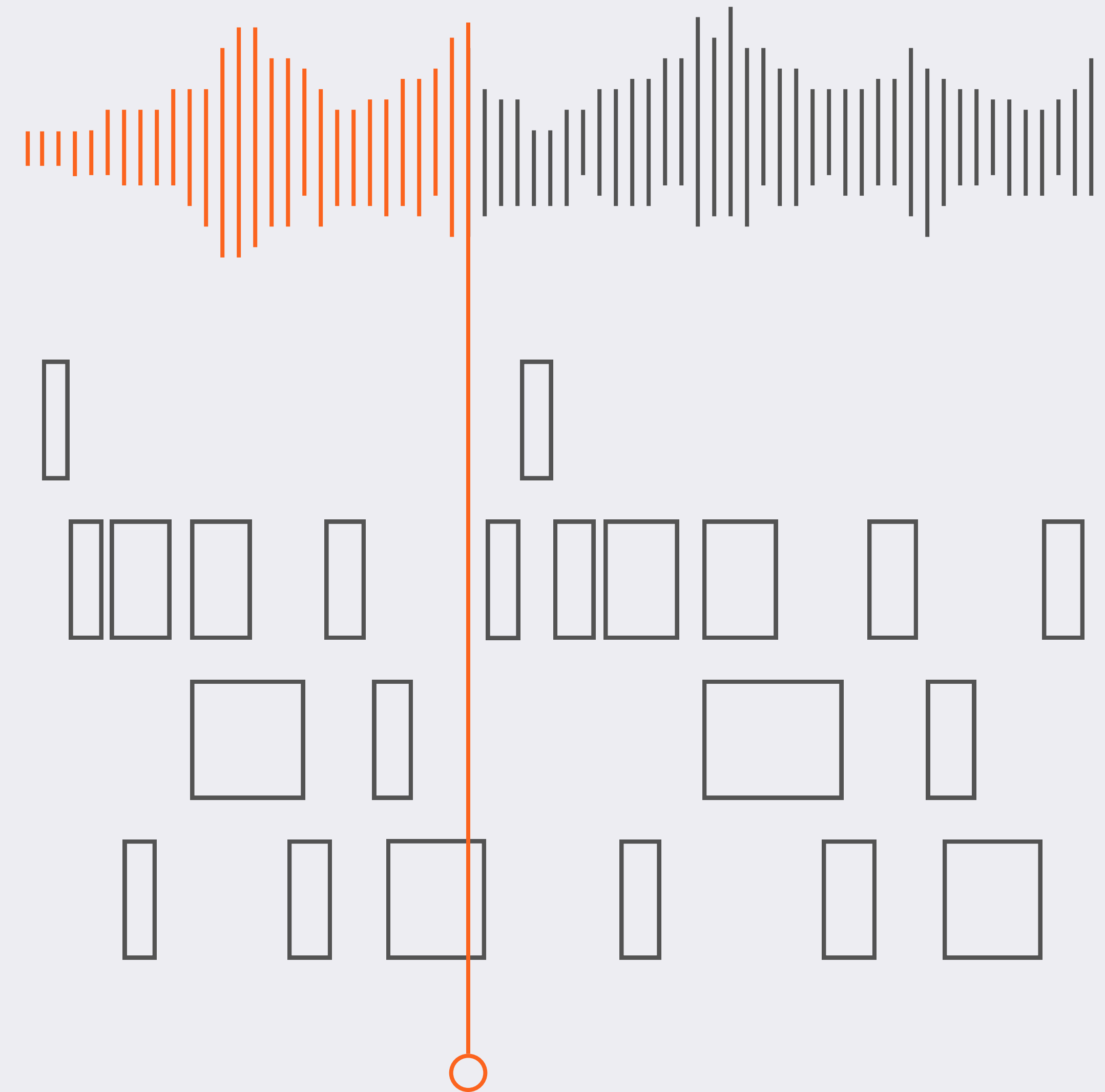
Бинауральный эффект присутствия
на любых записях

Звучание на полные 180° и 360° без смещения фокуса внимания слушателя. Даже на расстоянии **менее 1 метра** от стереосистемы нет искажений! Чем объёмнее звук в оригинальной записи, тем атмосфернее он звучит в **Helio**. На некоторых записях для получения объёмного звука достаточно одного источника.

Новая ТЕХНОЛОГИЯ воспроизведения

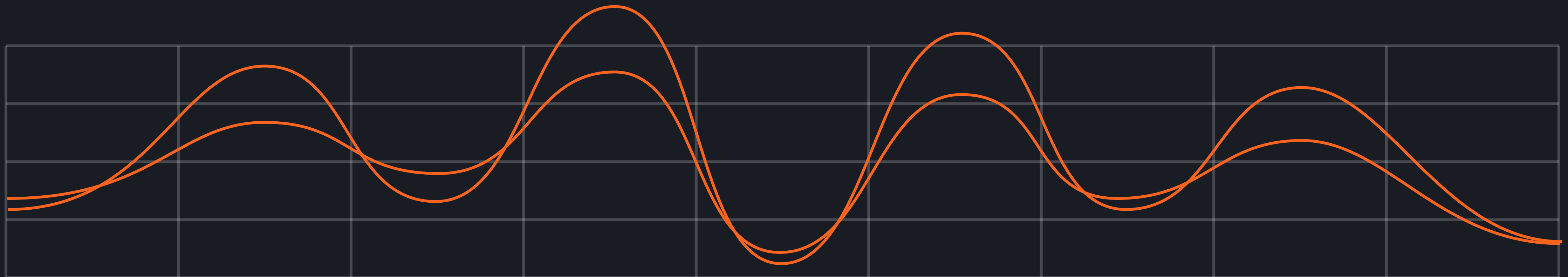
Универсальность применения
в индустрии развлечений

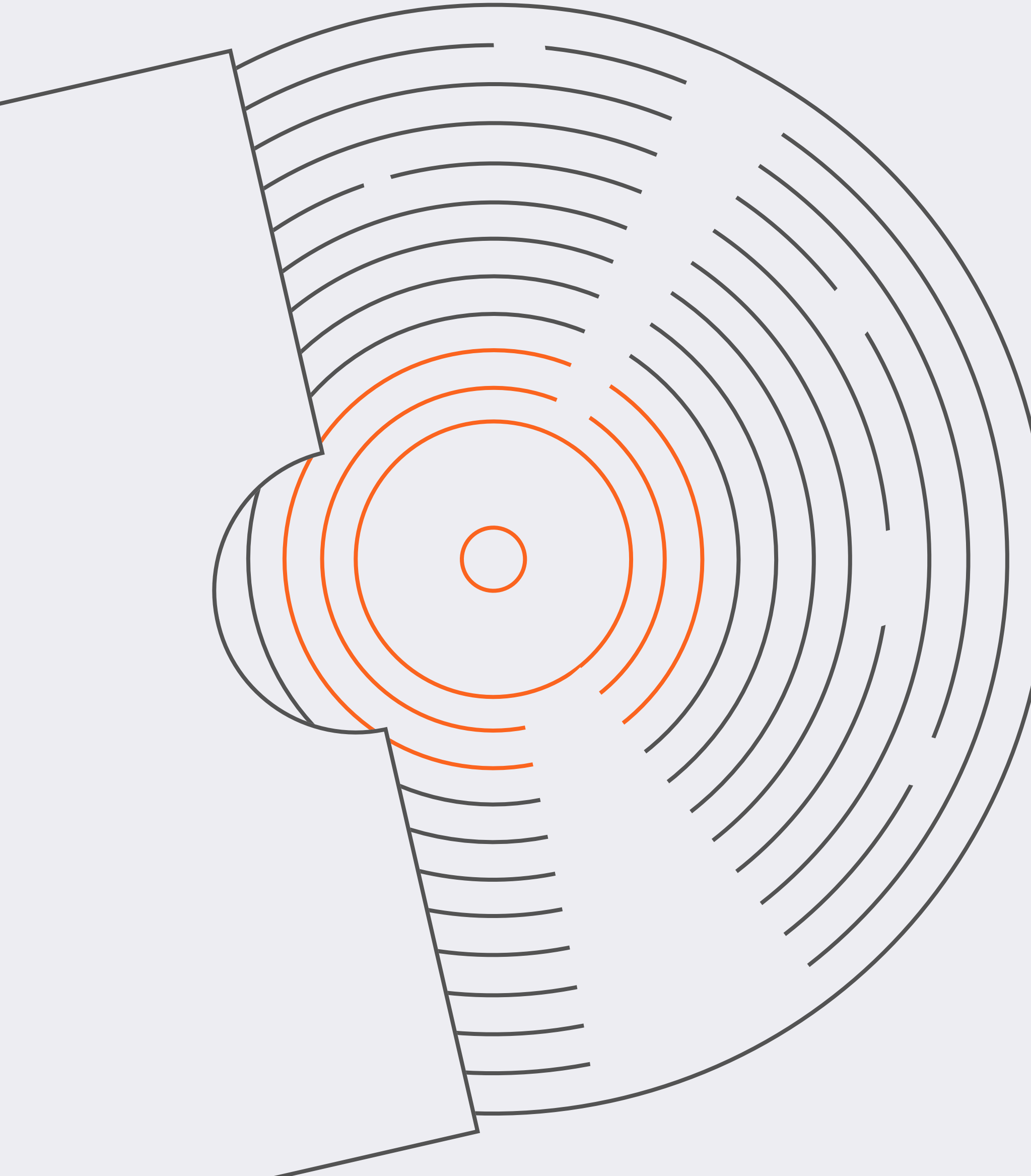
Подходит для **99,99%** готовых записей звука в фильмах, музыке и играх. Будь это записи со звуком в Mono или Stereo 1930-2000 годов или в **Dolby Atmos** последних лет. Технология успешно применима на финальном этапе мастеринга или после перезаписи в постпродакшне. Нет ограничений в использовании со всеми популярными аудиокодеками и форматами.



Решение проблемы чёткости речи

Технология **Helio** полностью решает общемировую проблему последних 30 лет — нечёткую речь в фильмах, когда спецэффекты и музыка звучат громче. При этом атмосфера со спецэффектами остаётся объёмной, а речь в диалогах и песнях слышно в высоком разрешении.





Технология восстановления звука

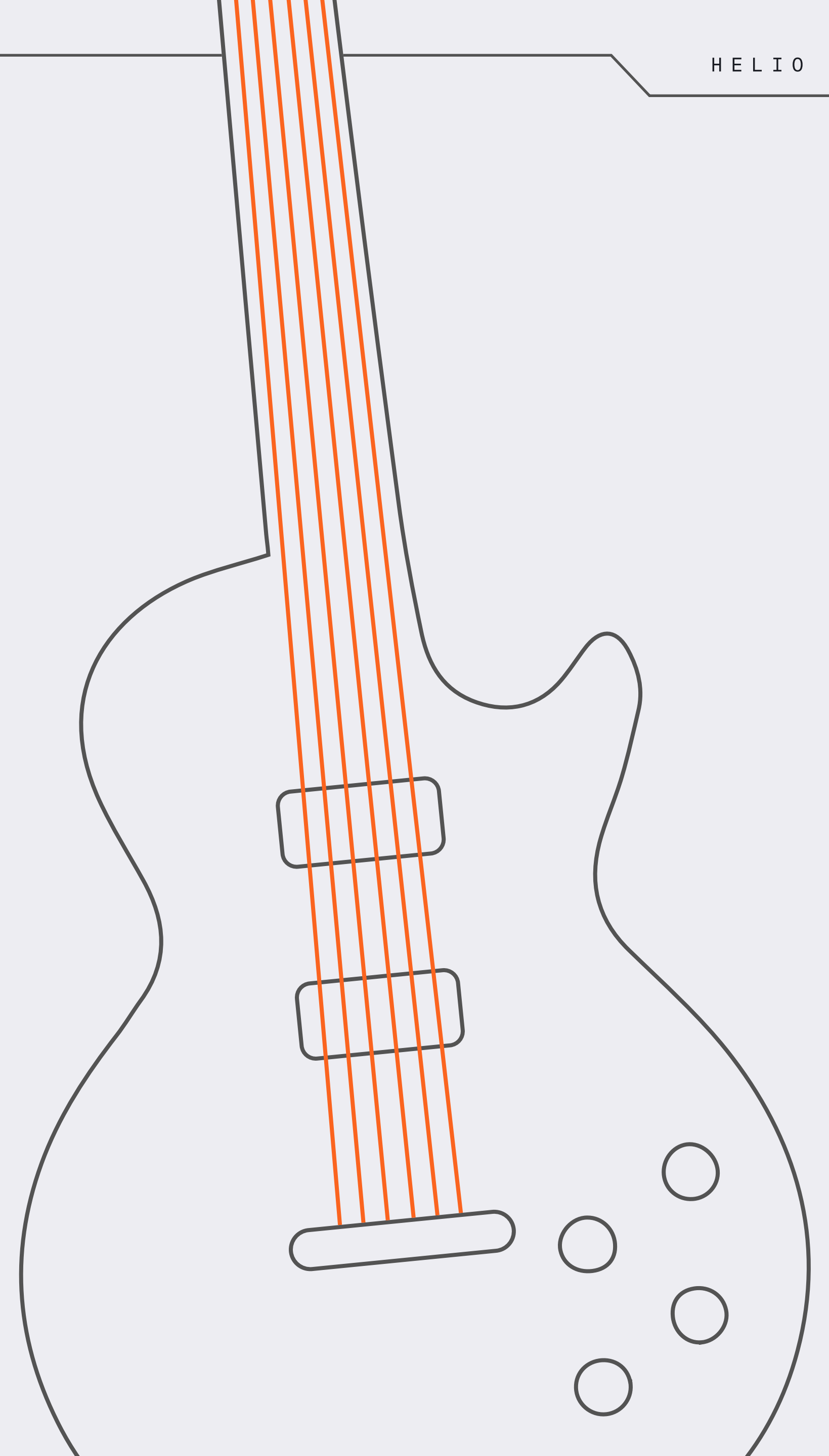
Полная реконструкция
исходной записи

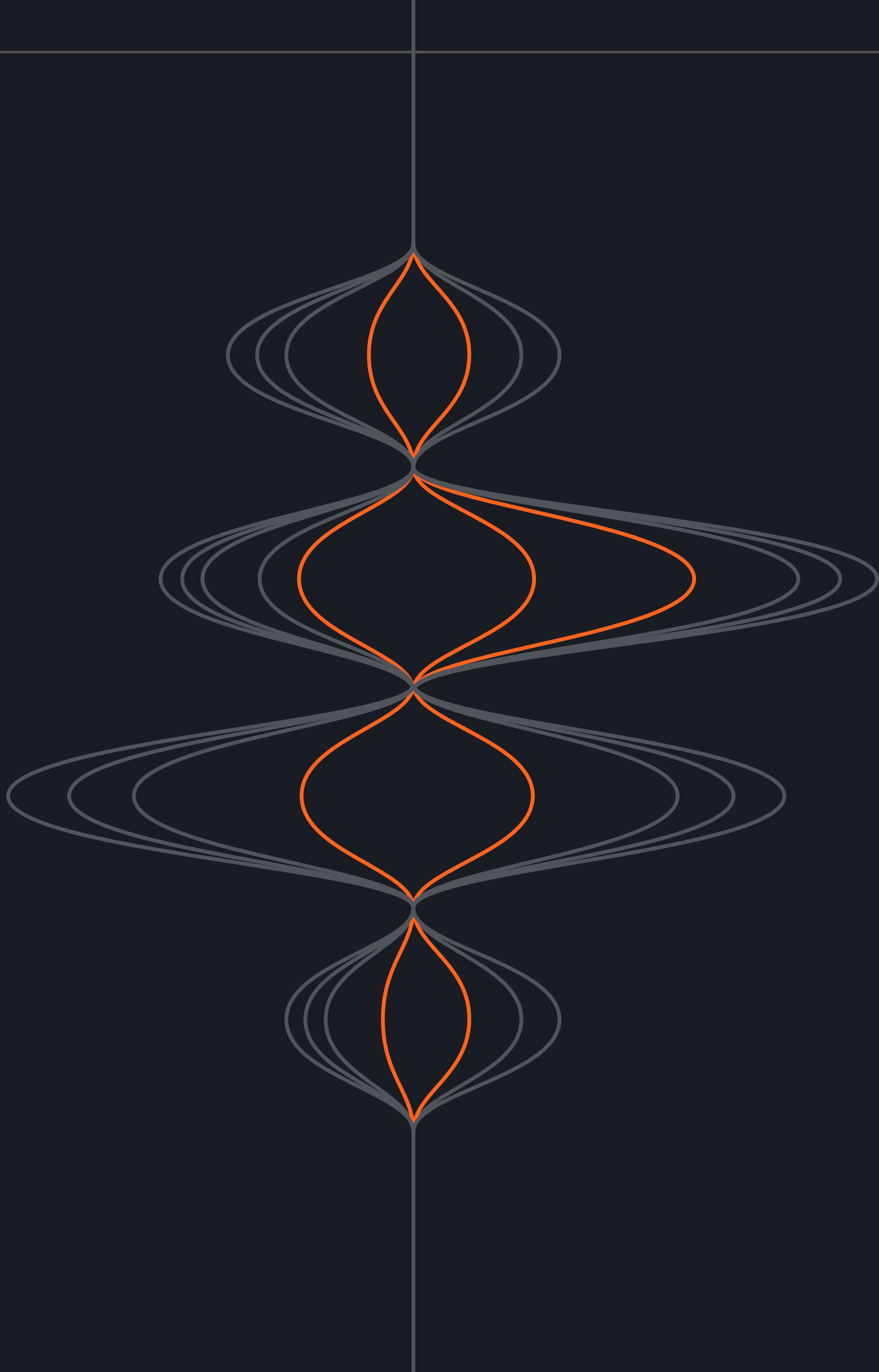
Инновационная технология ремастеринга без использования дорогого спецоборудования, привычных методов эквализации и компрессии. Решение проблемы перекомпрессии в войне за громкость. Новая жизнь для старых записей – **реальная возможность восстановить** старые записи прошлых лет, считавшимися ранее навсегда утерянными. Придание объёма монозаписям без использования техники получения звука в «псевдостерео».

Живой звук из любой записи

Естественное восприятие звучания музыки

У слушателя нет впечатления, что звук исходит от аудиотехники, будь это акустика или наушники. При этом в наушниках звучание воспринимается не по бокам или сзади, а в виде большого объёмного пространства впереди. Психоакустический эффект – атмосферный звук без чёткой локализации источника звука. В отличие от многоканальных или бинауральных записей. **Бинауральный эффект присутствия** без предварительной записи на спецоборудовании или особого расположения микрофонов в студии.





Цельность восприятия музыки

Полный спектр полифонии в музыке

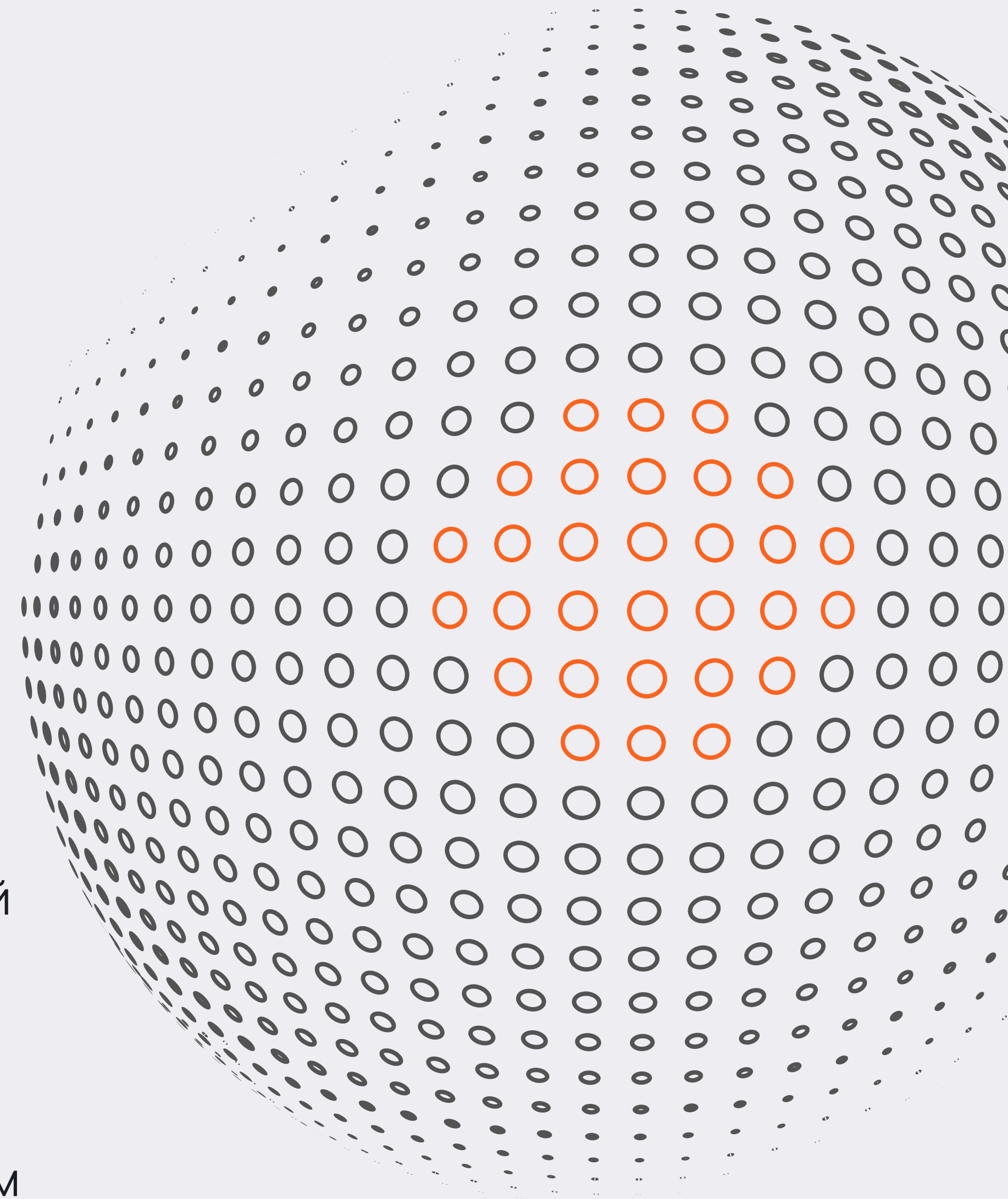
Восстановление в музыке всего регистра и гармоник. У каждого голоса и инструмента есть своё место в пространстве, слышно выразительную атаку и послезвучие у каждого музыкального инструмента. При этом звуки не вытесняют друг друга, а наоборот дополняют. **Звуковая сцена не рассыпается** на две части, как в стерео. Одинаково подходит для акустической и электронной музыки.

Максимум ЭМОЦИЙ и переживаний

Реалистичность звучания

голоса и звуков

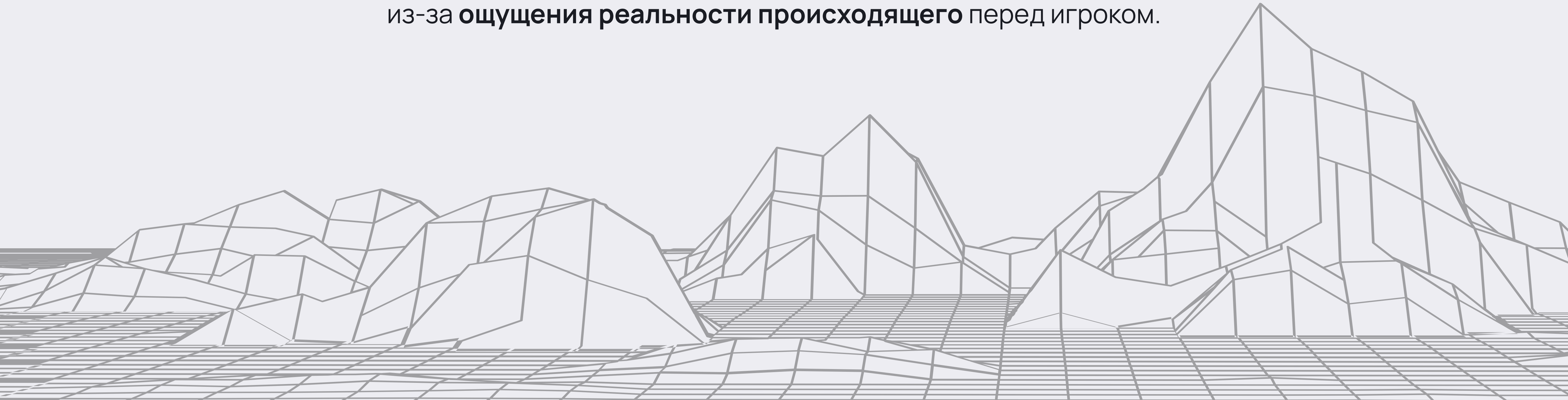
Звучание инструментов, вокала и эффектов окружения воспринимается слушателем как действие, которое происходит будто перед ним в реальной жизни. В наушниках эмоциональное и ментальное **воздействие на слушателя максимальное**. Высочайшее разрешение – слышны все детали, любые отражения и поглощения от материалов (дерево, металл, пластик). При этом, если в исходной записи локализация звука с бóльшим смещением вправо или влево, в **Helio** это остаётся неизменным.



Иммерсивная реальность в играх

Полное погружение **в игровой мир**

Иммерсивный звук в играх даёт ощущение полного погружения в виртуальный мир. Звуковые спецэффекты в играх ещё никогда не воспринимались так естественно, а вовлечённость в игровой процесс не была столь сильной из-за **ощущения реальности происходящего** перед игроком.





Новое слово в мире звука