

# 《音乐流媒体响度技术要求》编制说明

音乐制作行业的国内发展现状处在一个起步阶段，人才储备、设备条件、市场条件、社会认同感已经形成了一个积极健康的环境。上世纪八十年代到本世纪初，国内音乐制作行业在繁荣和低迷中反复，主要由于盗版作品冲击、改革转型造成的一些问题影响了行业的发展。而本世纪初之后，由于电子信息科技的发展，全球进入信息爆炸时代，随着中国加入世界贸易组织，深化改革，音乐制作行业也迎来了飞跃的发展。网络为大众提供了共享知识的途径，在本行业，大量的人才开始涌现，其中有一部分经过近十年的沉淀，已经成为了行业的中流砥柱。但是由于信息爆炸，音乐制作行业的学习成本以及从业成本大幅降低，也导致了该行业的从业人员技术水平和知识储备参差不齐，导致了市场中也有大量的低质量作品，影响了大众的审美水平，阻碍了审美需求的进步。

综上，目前，国内音乐制作行业发展现状是一个起步阶段，人才多但水平参差不齐，优秀作品与低质量作品并存，在市场的自我调节中平稳发展。

## 一、制订标准的意义和必要性

当今的媒体形式非常多样，无论对于广播电视这种单向的传输，还是多平台的互动娱乐或者网络媒体来说，响度不仅仅是一个信号传输上的技术标准，也是一个直接影响消费欣赏行为的重要问题。一首音乐作品，可能同时在所有这些平台里被播放，这在数字传播领域已

经是件再正常不过的事情了。然而，这样的传播方式对于内容制作方来说的确是个非常棘手的事情。我们如何能够确保一个声音在不同平台播放时都能获得比较理想的效果。于此同时，我们还面临不同格式间的频率损失和动态损失。虽然，这种所谓的“效果”好坏是有时候非常主观的，但是在技术上，可以建立一些基本的框架规范，这就是常说的“频响”。不同频率的振幅响应，对于任何一个声音的响度来说都是决定性的。

## **二、标准技术内容**

### **1. 范围**

本文件规定了单声道或多声道音乐音频的响度客观测量算法，以及各种音乐风格听觉表现的参考响度值。

本文件适用于互联网流媒体平台的数字音乐响度管理。

### **2. 术语和定义**

本文件规定了“数字音乐”、“流媒体平台”、“响度归一化”、“声道”、“音乐风格”、“音乐响度值”、“参考响度值”、“音量增益值”、“回放增益”、“音乐人”的定义。

### **3. 多声道响度客观测量算法**

本文件规定了音乐流媒体响度多声道响度客观测量算法。

### **4. 响度归一化算法**

本文件规定了音乐流媒体响度归一化算法。

### **5. 多风格音乐制作和播放响度规范**

本文件规定了音乐流媒体响度多风格音乐制作和播放响度规范。

### **三、与现行法律、法规、标准的关系**

该标准的内容符合《标准化法》等法律法规，符合安全性要求及有关强制性标准要求。

### **四、贯彻标准要求**

为使标准能更好的发挥技术指导作用，更好地服务经济建设，推动原位热脱附技术可持续健康发展，要求：一是做好《音乐流媒体响度技术要求》标准的宣贯工作。二是对《音乐流媒体响度技术要求》标准执行情况进行跟踪调查，及时发现标准执行中的问题，不断修改完善，提高标准的科学性、合理性和实用性。

### **五、采用国际标准和国外先进标准的程度**

本标准为首自主制定，不涉及国际国外标准采标情况。

### **六、与有关的现行法律、法规和强制性国家标准的关系**

本标准符合国家现行法律、法规、规章和强制性国家标准的要求。

### **七、重大分歧意见的处理经过和依据**

本标准在制定过程中未出现重大分歧意见。

### **八、废止现行有关标准的建议**

本标准不涉及对现行标准的废止。

### **九、其他应予说明的事项**

无。