



Code 3300

**SQope**

**Digitales, binaurales Headset**

# ÜBERBLICK

## SQope

Code 3300

Digitales, binaurales Headset

SQope stellt in Verbindung mit der HEAD B2U-App auf einem mobilen Gerät die unkomplizierteste Art dar, binaurale Aufnahmen zu machen, zu speichern und wiederzugeben. Über die HEAD B2U-App steuern Sie die Aufnahme auf dem mobilen Gerät mit gewohnter Touch-Bedienung. Die App ist über den Apple App Store für iOS/iPadOS erhältlich.

Nach der Installation der App verbinden Sie SQope über USB mit Ihrem mobilen Gerät und können nach Starten der App sofort aufnehmen. SQope wird über die USB-Verbindung mit Spannung versorgt, so dass Sie völlig autark sind und sich frei bewegen können. Ihre Aufnahmen werden auf dem mobilen Gerät gespeichert, können über SQope wiedergegeben oder zur späteren Analyse auf einen Computer übertragen werden.

Sie können SQope an die mobilen Frontends SQquadriga III und SQobold anschließen. Mit SQquadriga III können Sie die SQope-Audiokanäle zusätzlich zu allen übrigen Kanälen (z.B. analoge Audiokanäle, GPS, Video, Bussysteme, Pulse) aufnehmen. SQobold kann zusätzlich zu den beiden SQope-Audiokanälen den GPS- und den Video-Kanal aufnehmen.

SQope ist darüber hinaus ein perfekter Partner für APR 100 - Compact Analysis Project (Code 50100), mit dem Sie eine gespeicherte Messung mit nur wenigen Klicks untersuchen können.

Aufnahmen und Wiedergaben werden von SQope entzerrt, völlig unabhängig von einem mobilen Gerät oder einem Computer. Die notwendigen Entzerrungsfiltren sind bereits installiert, sodass Sie von Anfang an korrekt entzerrt aufnehmen und wiedergeben können.

## HAUPTMERKMALE

Binaurale Aufnahme und Wiedergabe

Aufnahmeentzerrung *Richtungsunabhängig* (Independent of Direction)

Wiedergabe-Entzerrung *Richtungsunabhängig* (Independent of direction, ID), *Freifeld* (Free Field, FF) und *Diffusfeld* (Diffuse Field, DF), gesteuert über die Wiedergabe-Software

Hardware-Limiter (konfigurierbar über HEAD Companion)

Messbereich von 130 dB<sub>SPL</sub> (124 dB + 6 dB Headroom)

Spannungsversorgung sowie Verbindung mit einem Smartphone oder Tablet (iOS/iPadOS) oder einem Windows-Computer über die USB-C-Verbindung

Binaurale Aufnahme und Wiedergabe mit Smartphones und Tablets (iOS/iPadOS) über die HEAD B2U-App

Übertragen von Aufnahmen auf einen Cloud-Speicher

Unempfindlich gegen Emissionen mobiler Geräte

Abnehmbarer Windschutz gegen tieffrequente Windgeräusche

Hoher Tragekomfort

## ANWENDUNGEN

Erfassung und Untersuchung von Geräuschbeanstandungen

Messung von Geräuschereignissen in der Umwelt

Soundwalks und Soundscapes

Akademische Ausbildung

# DETAILS

---

## Einfach binaural aufnehmen und wiedergeben

Das digitale, binaurale Headset SQope macht binaurales Aufnehmen und Wiedergeben so leicht wie nie. Sie benötigen nur noch ein Smartphone oder ein Tablet mit iOS oder iPadOS sowie die HEAD B2U-App. Keine weitere Messausrüstung, keine Stative, kein Auf- oder Abbau. Egal, wo Sie sich befinden, Sie können jederzeit eine Aufnahme starten oder wiedergeben. Und das in der bewährten, binauralen Qualität, die HEAD acoustics seit Jahrzehnten anbietet und weiterentwickelt.

Installieren Sie die HEAD B2U-App aus dem App Store einfach auf ihr Smartphone oder Tablet, schließen Sie SQope an ihr Gerät an, setzen Sie SQope auf und starten Sie die HEAD B2U-App – schon können Sie aufnehmen. Völlig autark von anderen Geräten oder einer Spannungsversorgung, denn SQope wird über die USB-Verbindung mit Spannung versorgt.

Aufnahmen werden auf Ihrem Gerät gespeichert. Über die Recordings-Liste können Sie auf gespeicherte Aufnahmen zugreifen und Sie mit dem in der HEAD B2U-App integrierten Player gehörriichtig über SQope wiedergeben. Während einer Wiedergabe werden – genau wie bei der Aufnahme – Pegelanzeigen sowie Diagramme für das Zeitsignal und eine in Echtzeit berechnete FFT angezeigt.

In der Recordings-Liste können Sie außerdem Aufnahmen umbenennen, löschen, als Favorit markieren oder über die Teilen-Funktion auf Cloud-Speicher hochladen. Anschließend stehen die Aufnahmen auf dem jeweiligen Cloud-Speicher zum Herunterladen zur Verfügung und können zum Beispiel durch Kollegen bereits mit ArtemiS SUITE analysiert werden, während Sie weitere Aufnahmen machen.

Weiterhin kann die HEAD B2U-App die GPS-Informationen, die das Smartphone oder Tablet zur Verfügung stellt, aufzeichnen und gemeinsam mit dem Audiosignal von SQope in der Aufnahme-Datei speichern. Anhand dieser GPS-Informationen können Sie die Position bzw. die Route der Messung in der Kartenansicht von ArtemiS SUITE anzeigen.



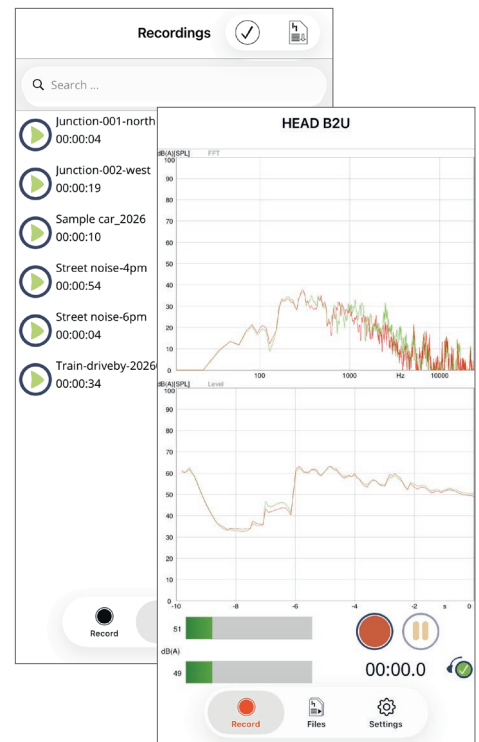
## Die HEAD B2U-App – Mit Leichtigkeit binaural

Die HEAD B2U-App ist für iOS/iPadOS über den App Store erhältlich und bietet in Verbindung mit einem Smartphone oder einem Tablet größtmögliche Flexibilität. Die HEAD B2U-App ermöglicht es, hochwertige binaurale Aufnahmen durchzuführen und gespeicherte Aufnahmen wiederzugeben. Natürlich gehörrechtig.

Auch ohne aktive Aufnahme zeigt die HEAD B2U-App Diagramme mit dem eingehenden Signal als Zeitsignal und als eine in Echtzeit berechnete FFT an. So erhalten Sie immer genaue Informationen zur Entwicklung der Geräuschereignisse in Ihrer Umgebung. Beim Start überprüft die HEAD B2U-App, ob binaurale Aufnahmen und gehörrechtliche Wiedergaben möglich sind – da beispielsweise SQope angeschlossen ist – und symbolisiert dies durch ein Icon.

Die HEAD B2U-App verwendet gewohnte Bedienelemente, so dass Sie sich sofort zurechtfinden. Alle Funktionen der App sind darauf ausgelegt, schnell und effizient eine typische Messaufgabe zu bearbeiten: vertraute Schaltflächen zur Steuerung, große Pegelanzeigen, Anzeige der Aufnahmedauer.

Gespeicherte Aufnahmen werden in der Recordings-Liste übersichtlich unter einem individuell vergebenen Namen mit der Aufnahmedauer und dem Aufnahmezeitpunkt aufgelistet. Öffnen Sie einfach die Recordings-Liste und starten Sie die Wiedergabe der gewünschten Aufnahme. Außerdem können Sie Aufnahmen über die Recordings-Liste löschen, umbenennen und teilen. Aufnahmen können als Favoriten markiert werden, sodass sie am Beginn der Recordings-Liste aufgelistet werden.



## LIEFERUMFANG

- › Digitales, binaurales Headset SQope
- › CUSB V.1.5 (Code 5474-1.5)
  - Kabel USB-C auf USB-C, 1,5 m
- › CUSB IX.1.5 (Code 9897-1.5)
  - Kabel USB-A auf USB-C, 1,5 m
- › HSC V.4
  - Tasche für SQope und Zubehör
- › Windschutz
- › Kalibrieradapter

## OPTIONALES ZUBEHÖR

- › H0162
  - Adapter USB-A auf Lightning

# TECHNISCHE DATEN

## ALLGEMEIN

|  |                                    |
|--|------------------------------------|
| Versorgungsanschluss   | USB Type-C                         |
| Versorgungsspannung  | 5 V <sub>DC</sub>                  |
| Max. Leistungsaufnahme<br>Betrieb - Gerät alleine<br>Standby | 0,275 W<br>0,15 W                  |
| Systemabtastrate   | 48 kHz                             |
| Temperatur<br>Betrieb<br>Lagerung                            | -20 °C – +50 °C<br>-20 °C – +60 °C |
| Relative Luftfeuchtigkeit                                    | 0 % – 90 %, nicht kondensierend    |
| Gewicht  | 220 g                              |
| Kabellänge   | 1,5 m                              |

## KOMMUNIKATIONSSCHNITTSTELLEN

### USB-Gerät

|                   |                |
|-------------------|----------------|
| Steckverbinder    | 1 x USB Type-C |
| USB-Spezifikation | USB 2.0        |

## AKUSTISCHER EINGANG

### Mikrofon

|                            |                          |
|----------------------------|--------------------------|
| Eigenrauschen              | 27 dB <sub>SPL</sub> (A) |
| Frequenzbereich            | 28 Hz – 20 kHz           |
| Maximaler Schalldruckpegel | 130 dB <sub>SPL</sub>    |

# AKUSTISCHER AUSGANG

## Kopfhörer

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Max. Schalldruckpegel | 110 dB <sub>SPL</sub> (bei 1 kHz, 1 V <sub>rms</sub> ) |
| Klirrfaktor           | 0,1 % (bei 100 dB <sub>SPL</sub> )                     |
| Übertragungsbereich   | 28 Hz – 17,1 kHz                                       |
| Wandlerprinzip        | dynamisch, offen                                       |
| Ankopplung an das Ohr | ohrauflegend   |

Windows® ist eine eingetragene Marke der *Microsoft Corporation*.

Apple® und Lightning® sind eingetragene Marken der *Apple Inc.*

iOS® und iPadOS® sind eingetragene Marken der *Apple Inc.*

USB-C® und USB Type-C® sind eingetragene Marken von *USB Implementers Forum*.



## Kontakt

Ebertstraße 30a

52134 Herzogenrath, Germany

**Tel.:** +49 2407 577-0

**E-Mail:** [sales@head-acoustics.com](mailto:sales@head-acoustics.com)

**Website:** [www.head-acoustics.com](http://www.head-acoustics.com)