

容易混淆的“音场”和“声场”

在评判音响播放表现的时候，大家都爱提及“声场”或者“音场”，用以评价整个音乐场景的形态和各个乐器的定位表现。不过，严格来说，“声场”和“音场”其实并非同一个概念，尽管两者之间确实有相关性和相似性，但混为一谈的话，还是容易导致误判。

什么是“声场”？略懂物理的朋友，都应该记得，场“Field”其实是一个物理概念，“某种物理作用所能覆盖的空间范围”，例如磁场、引力场等等。因此，我们就不难理解，“声场”其实是代表了“声能覆盖的空间范围”，也就是声波机械能存在影响的场域概念，因此声场在英语里被称为“Sound Field”。具体到汽车音响，声场就是指（由车内喇叭生成的）声波存在的场域范围，以及在这个场域范围内声波的具体分布特征。

从上述介绍可知，“声场（Sound Field）”是一个物理概念，表述声波在空间内的客观分布，而与之相比，“音场”则可以理解为一个描述听众主观听觉感受的“心理（感官）”概念。简单来说，“音场”所表现的，其实就是文章开头所提到的“音乐场景的形态和各个乐器的定位表现”，因此在英文里一般被称为“Sound Stage”，在国内也有被翻译为“舞台感”、“画面感”。



由于车厢内声学条件和喇叭安装条件的先天局限，常见的原车音响，大多都不具备良好的音场定位，即便是后装系统，也必须通过使用大量的技术手段，才可望在车内带来好的音场还原。这些手段包括了喇叭安装定位和指向的选择（打基础），也包括了DSP的功能调节（后期处理）——例如通过DSP做主动分频，对分频的频点和斜率进行调整，改善不同喇叭之间的播放频段和相互衔接，又例如通过延时让不同喇叭的播放更为同步，从而让各个器乐、人声的定位和结像更精准。

“工欲善其事，必先利其器”，要调出好的音场效果，对器材品质还是有一定讲究的，例如DSP，首先要有完善的调音功能，其次信号处理品质也要过硬，因此也不难理解，为什么目前汽车音响领域，Power DSP级别的处理器，会越发成为音质级、发烧级系统的标配。