



## New Atmos Connect Support

### Atmos Connect:

- Dolby Atmosレンダラーのサポートが実装されました。
- 現在Dolby Atmos Mastering SuiteおよびProduction Suiteのみをサポートしています。
- バージョン3.4.0は現在推奨されているバージョンです。
- Atmos RMUは現在サポートされていません。

### Atmos Connectオペレーション:

- PyramixまたはOvationミキシングコンソールを右クリックし、Settings > Atmos Connect...メニューに移動します。
- Atmos Connectダイアログで、Atmos MasteringまたはProduction Suiteを実行しているコンピューターのIPアドレスを入力します。
- Connect ボタンをクリックします。
- ログウィンドウに次のような行が表示されます: 192.168.3.99:53039->192.168.3.89:4001 : connected

### オーディオ接続:

- 次のように、ミキシングコンソールの最初の128個の出力が、利用可能なオーディオトランスポートを介してレンダラーにルーティングされると想定されます。
  - MassCoreまたはRAVENNA ASIOを使用してHapi / Horusにアクセスし、MADIを介して、レンダラーを実行しているコンピューターに接続された別のMADIインターフェイスに接続します。
  - Pyramix / Ovationを実行しているPCにインストールされているDanteカードを、レンダラーを実行しているコンピューターのDanteインターフェイスに使用する
  - レンダラーを実行しているコンピューターで実行されているRAVENNA / AES67ドライバーに直接MassCoreまたはRAVENNA ASIOを使用する
  - 現在ドルビーは、最初の2つのソリューションをMacOSバージョンのレンダラーでのみ認定しています。
  - Mergingでは、新しいMerging Audio Device Driver で実行されているレンダラーのWindowsバージョンで3番目のソリューションをテストしました。このソリューション（現時点ではベータ版のみ）に関心がある場合は、お問い合わせください。

### ベッドとオブジェクトのマッピング:

- Atmosレンダラーに接続すると、ミキシングコンソールはレンダラーで現在アクティブな入力構成を定期的に受信し、マスター出力セクションのメインミキシングコンソールUIとドロップ



アウトの両方で、コンソール出力パッチにすべてのチャンネルの名前と番号を表示します。ダウンメニューとルートページのマスター出力セクションにあります。

- Pyramix / Ovationからレンダラーへのパッチは非常に簡単で冗長になります。
- オブジェクトバス：
  - Pyramix / Ovationマスターオブジェクトの出力バスは、すべてのレンダラーオブジェクトにパッチする必要があります。実際のオーディオが通過したり移動したりすると、レンダラーームのディスプレイに緑色で表示されます。
  - Pyramix / Ovation Divergenceパラメータは、Atmos Objects Sizeパラメータにマッピングされています。
  - Pyramix / Ovation UIでオブジェクトバスが無効になっている場合、このバスのオブジェクトはAtmosレンダラーから削除され、オブジェクトはPyramix / Ovationベッドで内部的にレンダリングされます。
  - 注：このサポートは、他のワークステーションで見られるものと同等です。

### ベッドバス (Pyramix / Ovation General Mixing Buss) :

- Pyramix / Ovation : すべての一般的なミキシングバス (オブジェクトバスを除く) の出力は、任意のレンダラーベッドにパッチできます。レンダラーには何も表示されず、実際のオーディオ信号のみがレンダラーのチャンネル入力ディスプレイに表示されます。
- Pyramix / Ovation : すべての一般的なミキシングバス (オブジェクトバスを除く) の出力は、任意のレンダラーオブジェクトにパッチできます。レンダラーオブジェクトは仮想スピーカーとして使用され、レンダラーームディスプレイで青色で表示され、チャンネルタイプに応じてそのスピーカーの事前定義された位置のスペースに配置されます。
- 注1：ワイド左スピーカーとワイド右スピーカーは、仮想スピーカーオブジェクトとしてのみパッチできます。それらはどのAtmosベッドにも同等のものではなく、オブジェクトとしてマッピングする必要があります。
- 注2：トップスピーカーは、仮想スピーカーオブジェクトとしてもパッチする必要があります。「公式」の7.1.2 Atmos Bedには2つのトップチャンネルが含まれていますが、これらのチャンネルはサラウンドのみのトップスピーカーです。つまり、トップ/フロントまたはトップ/リアの信号は区別できず、フロントからリアに完全にレンダリングされます。このため、トップ/フロント、トップ/サイド、トップ/リアのスピーカーを適切に区別する唯一の方法は、Atmos Connectを使用してそれらを仮想スピーカーオブジェクトとしてマッピングすることです。
- 注3：レンダラーベッド (L, R, C, Ls, Rs, Sl, Sr) に「公式」チャンネルを持つ他のスピーカーは、ベッドチャンネルまたは仮想スピーカーオブジェクトとしてマッピングできます。最終結果は、Atmos Mastering / Production Suiteの実際のレンダリングおよびシアターまたはホームでの最終レンダリングとは異なる場合があります。これは実験の対象です。
- 注4：LFEは常にBedsチャンネルにマッピングする必要があります。



---

## 新しいAtmosスピーカーセット :

最近リリースされたDolby Atmos for musicスピーカーセット (9.1、9.1.2、9.1.4、9.1.6) を適切にサポートするために、Mergingではスピーカーのチャンネルタイプのリストを再編成する必要がありました。

- ワイドレフトとワイドライトがリストに追加されました
- サラウンド左中央とサラウンド右中央がリストから抑制されました
- Dolby Atmos 9.1、9.1.2、9.1.4、9.1.6スピーカーセットが適切にサポートされるようになりました
- Auro 7.1.4、Auro 13.1およびTHM 12.2スピーカーセットはわずかに変更されましたが、引き続きサポートされます