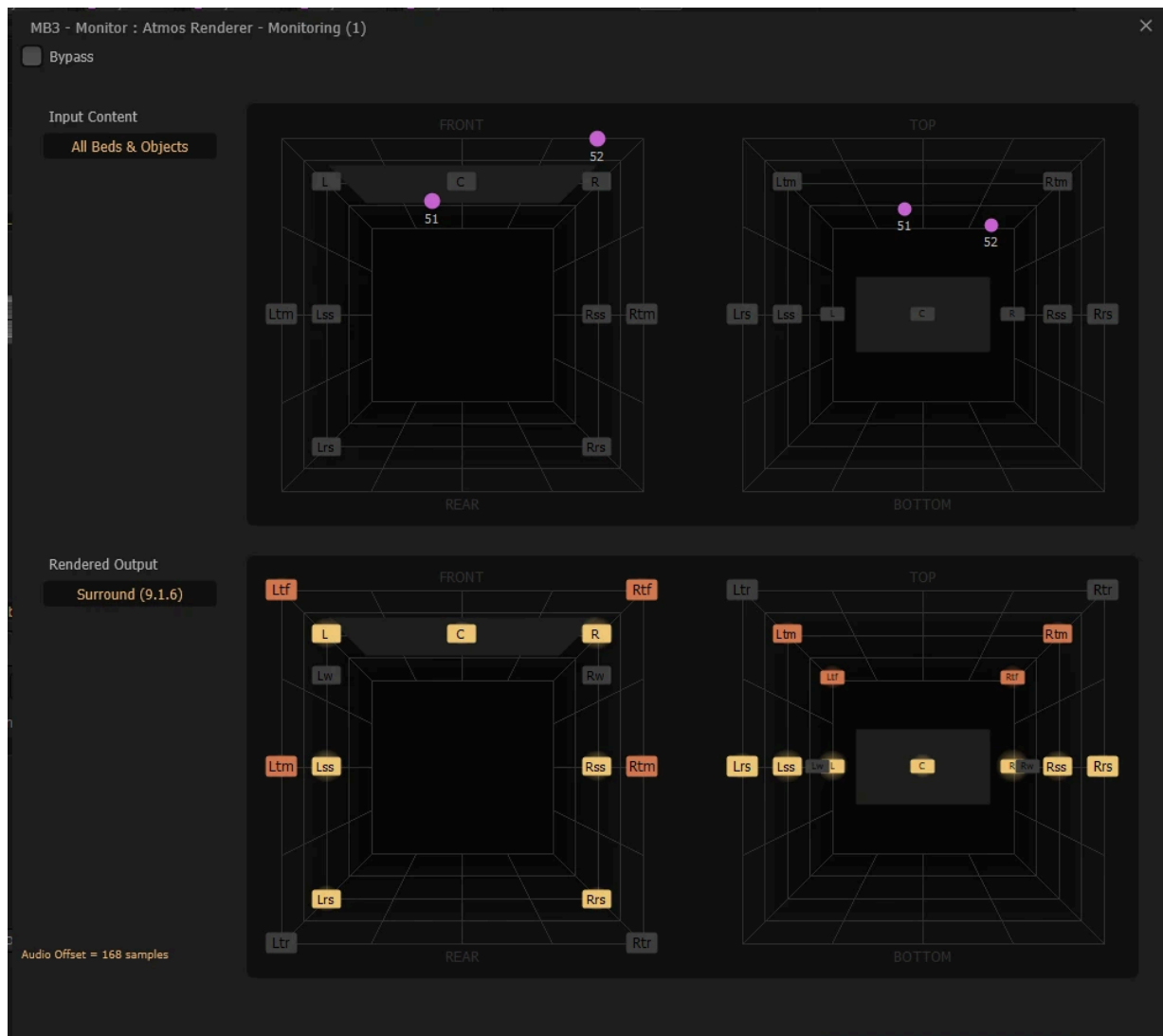


Dolby Atmos Internal Renderer - How to

What is new ?

Pyramix 16 Premiumでは、Pyramixのミキサー内で Dolby Atmos Renderer を直接実行できるようになりました(Premiumライセンスが必要です)。



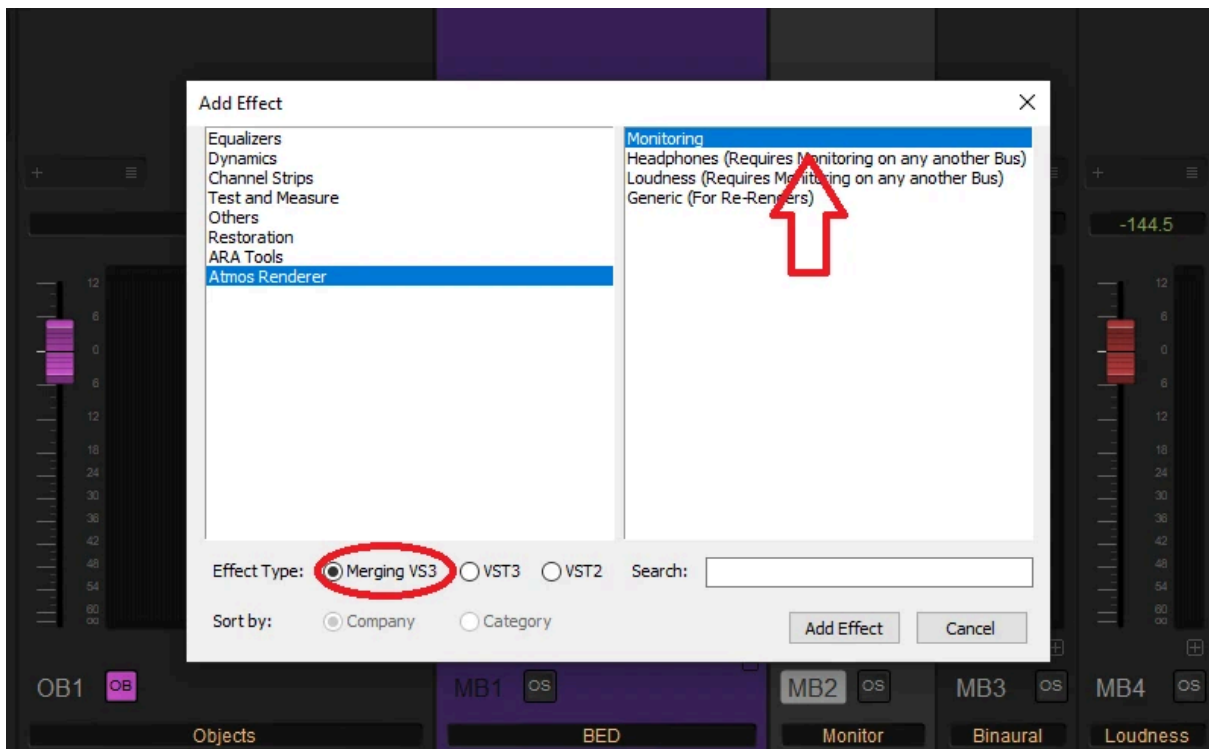
How to use it ?

一般的な Dolby Atmos プロジェクトでは、Bed バスと Object バスを物理出力する代わりに、Monitoring バスを作成し、***Dolby Atmos Renderer*** プラグインを使用して、スタンドアロンでプロジェクトをレンダリングできるようになりました。

Inserting the plugin

まず、リスニングを行う部屋のフォーマットに合わせた *Monitoring* バスを作成する必要があります(異なるフォーマットへの同時レンダリングも可能です)。

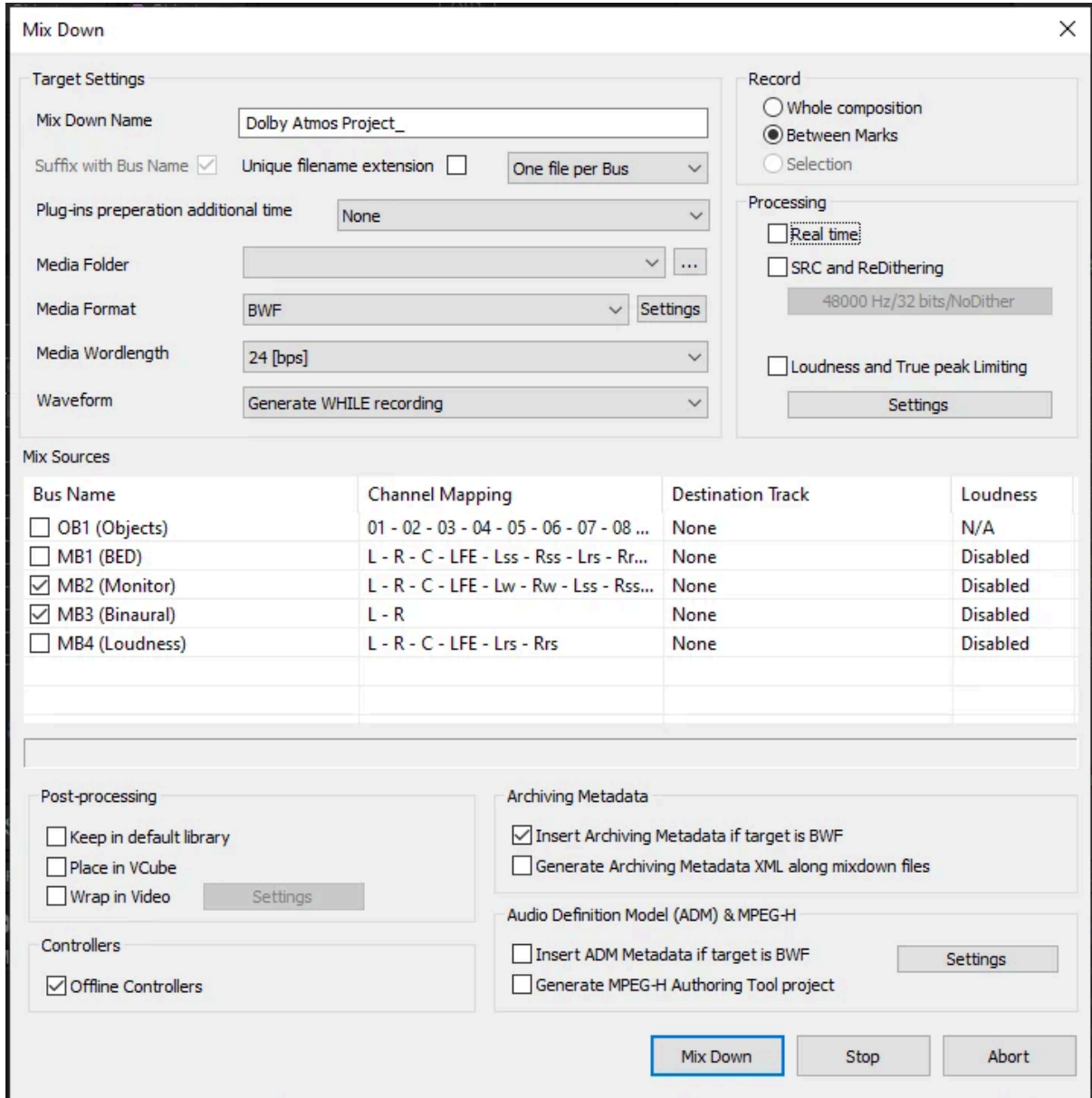
この *Monitoring* バスでは、他のプラグインと同様に *Dolby Atmos Renderer* をインサートできます。



そこから、プラグインのUI上で様々なミックスダウンを聴いたり、オブジェクトグループとそのオートメーションなどを確認したりすることができます。

Generating the Dolby Atmos Master file

このレンダー プラグインは Pyramix ミキサーの標準バス上で動作するようになったため、Pyramixの MixDown 機能を使用し、リアルタイムとオフラインを都合に合わせて選択してマスターファイルを生成できます。



Mix Down

Target Settings

Mix Down Name:

Suffix with Bus Name Unique filename extension One file per Bus

Plug-ins preparation additional time:

Media Folder:

Media Format:

Media Wordlength:

Waveform:

Record

Whole composition
 Between Marks
 Selection

Processing

Real time
 SRC and ReDithering

 Loudness and True peak Limiting

Mix Sources

Bus Name	Channel Mapping	Destination Track	Loudness
<input type="checkbox"/> OB1 (Objects)	01 - 02 - 03 - 04 - 05 - 06 - 07 - 08 ...	None	N/A
<input type="checkbox"/> MB1 (BED)	L - R - C - LFE - Lss - Rss - Lrs - Rr...	None	Disabled
<input checked="" type="checkbox"/> MB2 (Monitor)	L - R - C - LFE - Lw - Rw - Lss - Rss...	None	Disabled
<input checked="" type="checkbox"/> MB3 (Binaural)	L - R	None	Disabled
<input type="checkbox"/> MB4 (Loudness)	L - R - C - LFE - Lrs - Rrs	None	Disabled

Post-processing

Keep in default library
 Place in VCube
 Wrap in Video

Archiving Metadata

Insert Archiving Metadata if target is BWF
 Generate Archiving Metadata XML along mixdown files

Audio Definition Model (ADM) & MPEG-H

Insert ADM Metadata if target is BWF
 Generate MPEG-H Authoring Tool project

Controllers

Offline Controllers

Binaural and Loudness

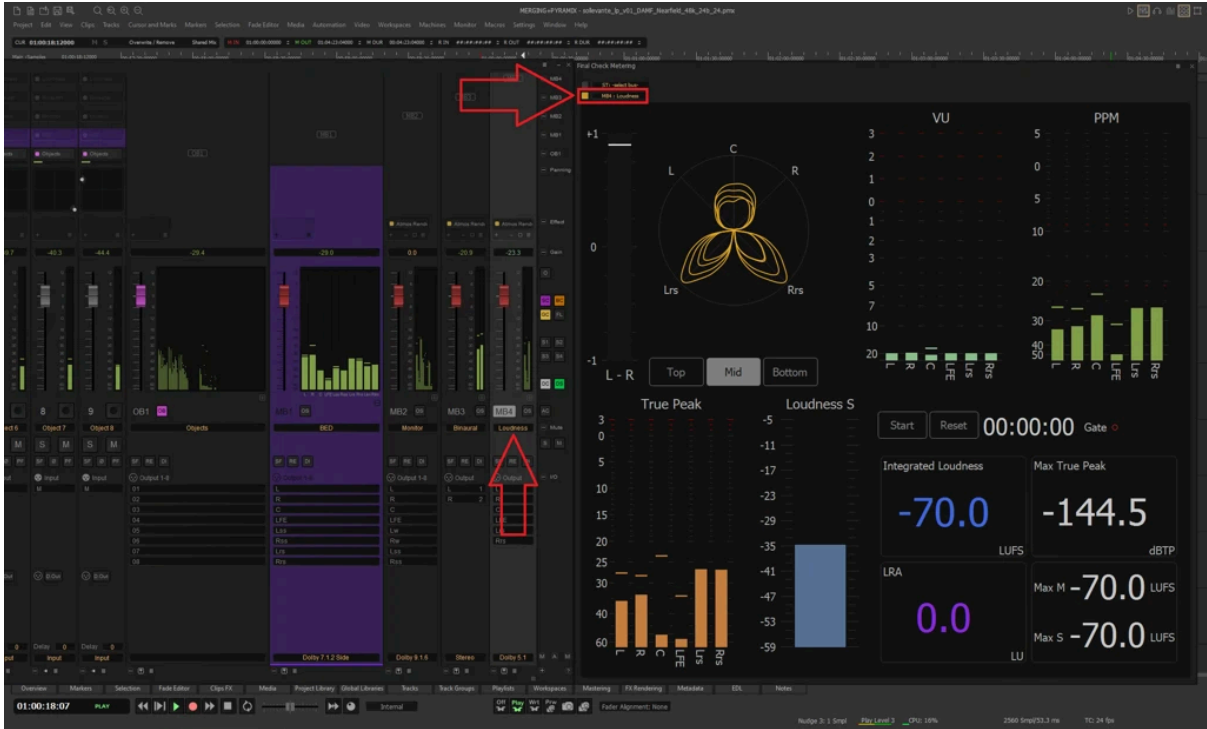
メインのモニタリングレンダラーを作成するとすぐに、バイノーラルとラウドネスのオプションが利用可能になります。これらのオプションをそれぞれ1つずつ追加しても、CPUの処理能力はそれ以上消費されません。

バイノーラルの場合、セッション中に特定のオブジェクトのバイノーラルレンダリングモード(BRM)を変更した場合は、変更を音声レンダリングに反映させるために **“Update Renderer”** ボタンを押す必要があります。

The screenshot shows the 'Dolby Atmos Master Configuration' window. The 'Input Configuration & Binaural Render Mode' section contains a table with columns: Bus Channels, Assignment, Description, Group, and Binaural Render Mode. The table lists various bus channels and objects, with their corresponding render modes. A red box highlights the 'Binaural Render Mode' column for objects 1 through 15, showing values like 'Near', 'Off', 'Mid', and 'Far'. Below the table, the 'Downmix Controls' and 'Trim Controls' sections are visible. At the bottom, the 'Update Dolby Atmos Renderer' button is highlighted with a red arrow.

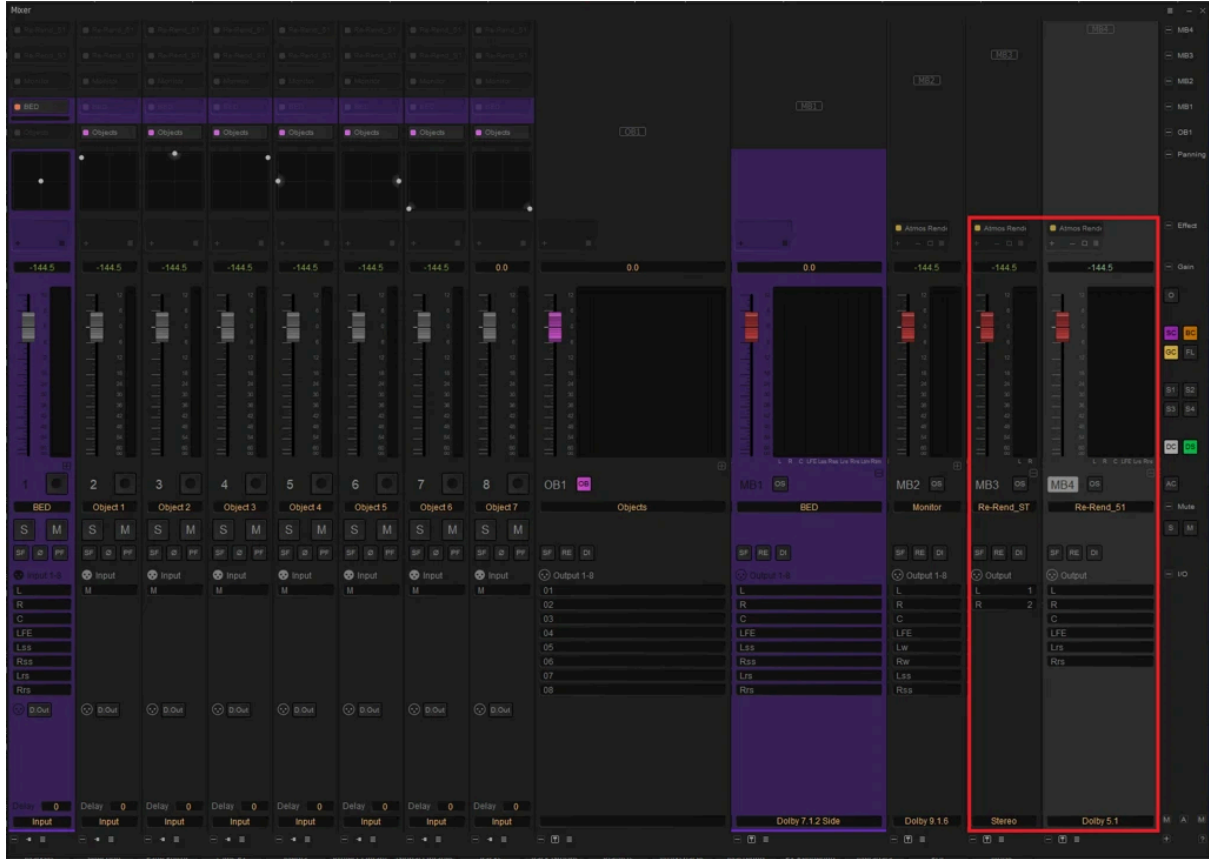
Bus Channels	Assignment	Description	Group	Binaural Render Mode
BED	Bed + Top/Wide Channels as Objects			
BED - L	001 - Main Bed - L	BED		Near
BED - R	002 - Main Bed - R	BED		Near
BED - C	003 - Main Bed - C	BED		Off
BED - LFE	004 - Main Bed - LFE	BED		Off
BED - Lss	005 - Main Bed - Lss	BED		Mid
BED - Rss	006 - Main Bed - Rss	BED		Mid
BED - Lrs	007 - Main Bed - Lrs	BED		Mid
BED - Rrs	008 - Main Bed - Rrs	BED		Mid
BED - Ltm	009 - Main Bed - Ltm	BED		Far
BED - Rtm	010 - Main Bed - Rtm	BED		Far
Objects	All Channels as Objects			
Objects - 1	011 - Object 1	Object 1	MX	Near
Objects - 2	012 - Object 2	Object 2	MX	Near
Objects - 3	013 - Object 3	Object 3	MX	Off
Objects - 4	014 - Object 4	Object 4	MX	Near
Objects - 5	015 - Object 5	Object 5	MX	Near
Objects - 6	016 - Object 6	Object 6	MX	Mid
Objects - 7	017 - Object 7	Object 7	MX	Mid
Objects - 8	018 - Object 8	Object 8	MX	Near
Objects - 9	019 - Object 9	Object 9	MX	Mid
Objects - 10	020 - Object 10	Object 10	MX	Near
Objects - 11	021 - Object 11	Object 11	MX	Off
Objects - 12	022 - Object 12	Object 12	MX	Mid
Objects - 13	023 - Object 13	Object 13	MX	Mid
Objects - 14	024 - Object 14	Object 14	MX	Mid
Objects - 15	025 - Object 15	Object 15	MX	Mid

Loudness Type は 5.1バス にもみ挿入可能で、Pyramix の Final Check Metering でモニタリングすることを目的としています。これにより、正確な Dolby loudness と VU/PPM/Correlation メーターが表示されます。



Re-renders

プロジェクトを複数のターゲットフォーマットに同時にレンダリングしたい場合は、複数の **“Generic”** タイプの Dolby Atmos レンダラープラグインを使用して、それらをミックスダウンまたは一度に出力することができます。



この構成では、新しい **“Generic”** レンダラーはそれぞれ **“Monitoring”** と処理を共有しないため、必要な処理能力は、その時点で使用する再レンダリングの回数に応じて増加します。