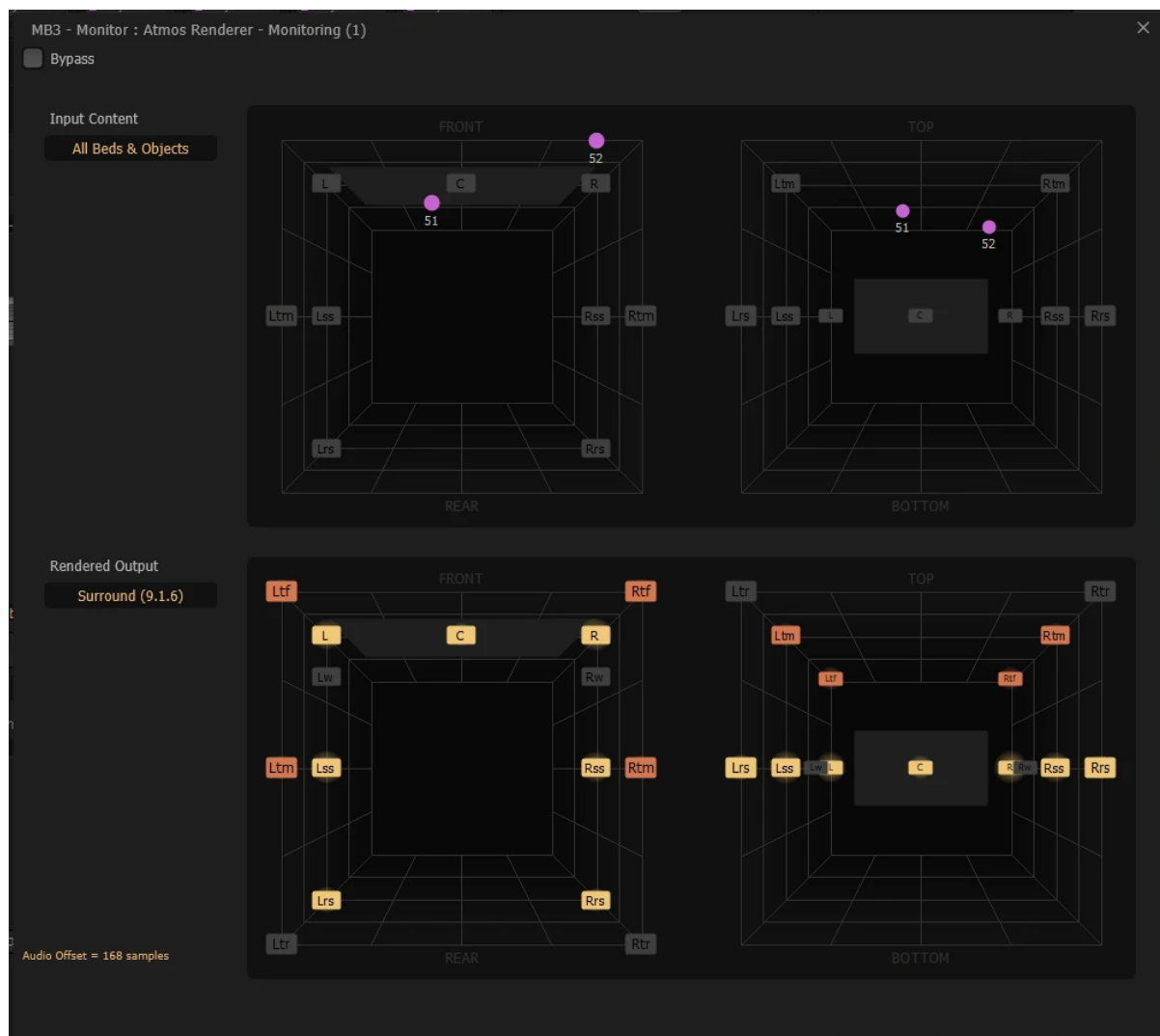


Dolby Atmos レンダー

What is new ?

Pyramix 16 Premium では、追加費用やライセンスなしで、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)。



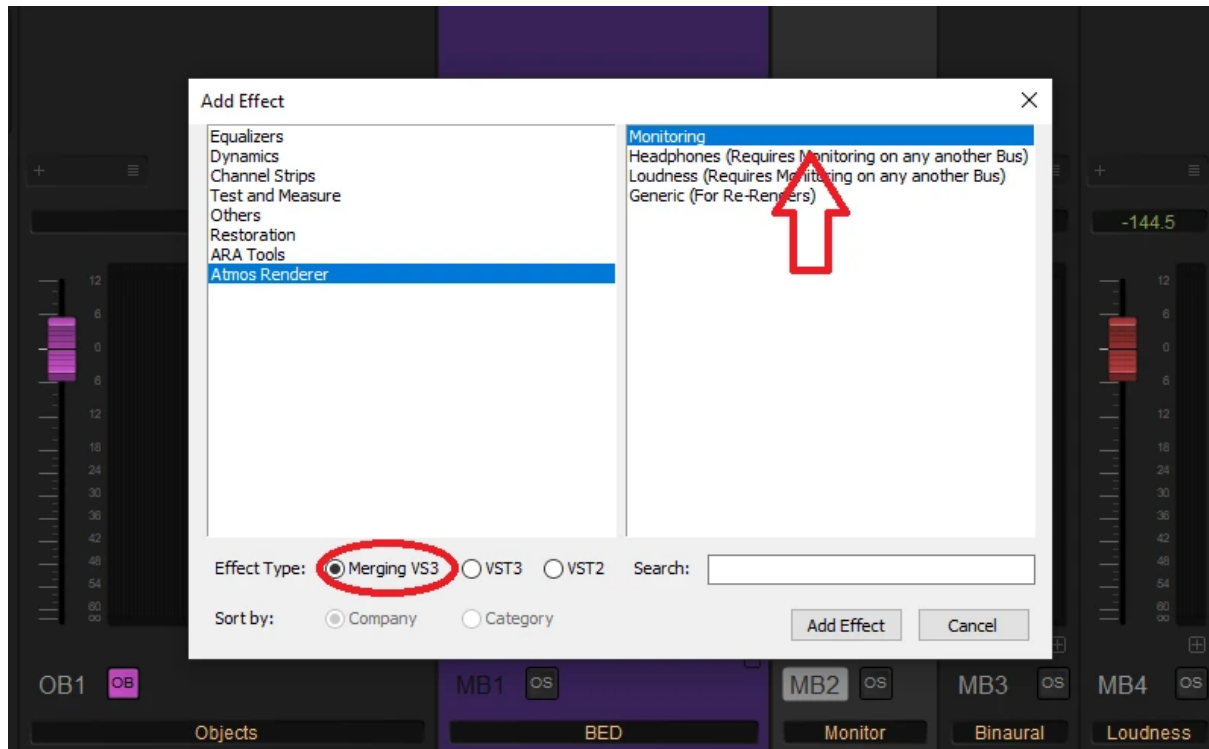
使い方

一般的な Dolby Atmos プロジェクトでは、ベッドバスとオブジェクトバスの出力を送信する代わりに、新しいモニタリングバスを作成し、新しい Dolby Atmos Renderer プラグインを使用して、Pyramix 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。

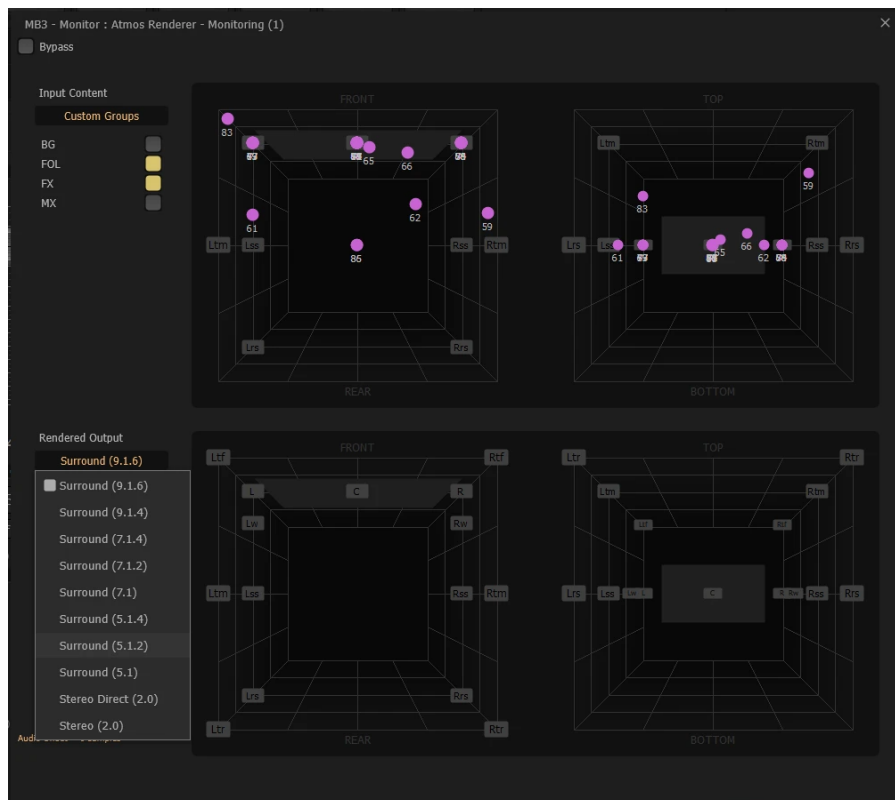
プラグインを挿入する

まず、リスニングを行う部屋のフォーマットに合わせたモニタリング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。)

このモニタリングバスでは、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。



Dolby Atmosレンダリングファイルの生成

このレンダラープラグインは Pyramix ミキサーのバス上で動作するため、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、サポートされている任意の固定フォーマットでレンダリングされたファイルを生成できます。

Mix Down

Target Settings

Mix Down Name

Dolby Atmos Project_

Suffix with Bus Name

☒

Unique filename extension

☐

One file per Bus

▼

Plug-ins preparation additional time

None

▼

Media Folder

▼

...

Media Format

BWF

▼

Settings

Media Wordlength

24 [bps]

▼

Waveform

Generate WHILE recording

▼

Record

Whole composition

☐

Between Marks

☒

Selection

☐

Processing

Real time

☐

SRC and ReDithering

☐

48000 Hz/32 bits/NoDither

Loudness and True peak Limiting

☐

Settings

Mix Sources

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

Post-processing

Keep in default library

☐

Place in VCube

☐

Wrap in Video

☐

Settings

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

☐

Settings

Controllers

Offline Controllers

☒

Mix Down

Stop

Abort

dsp Japan Ltd, 704 5-15-25 Minami Azabu, Minato-ku, Tokyo 106-0047

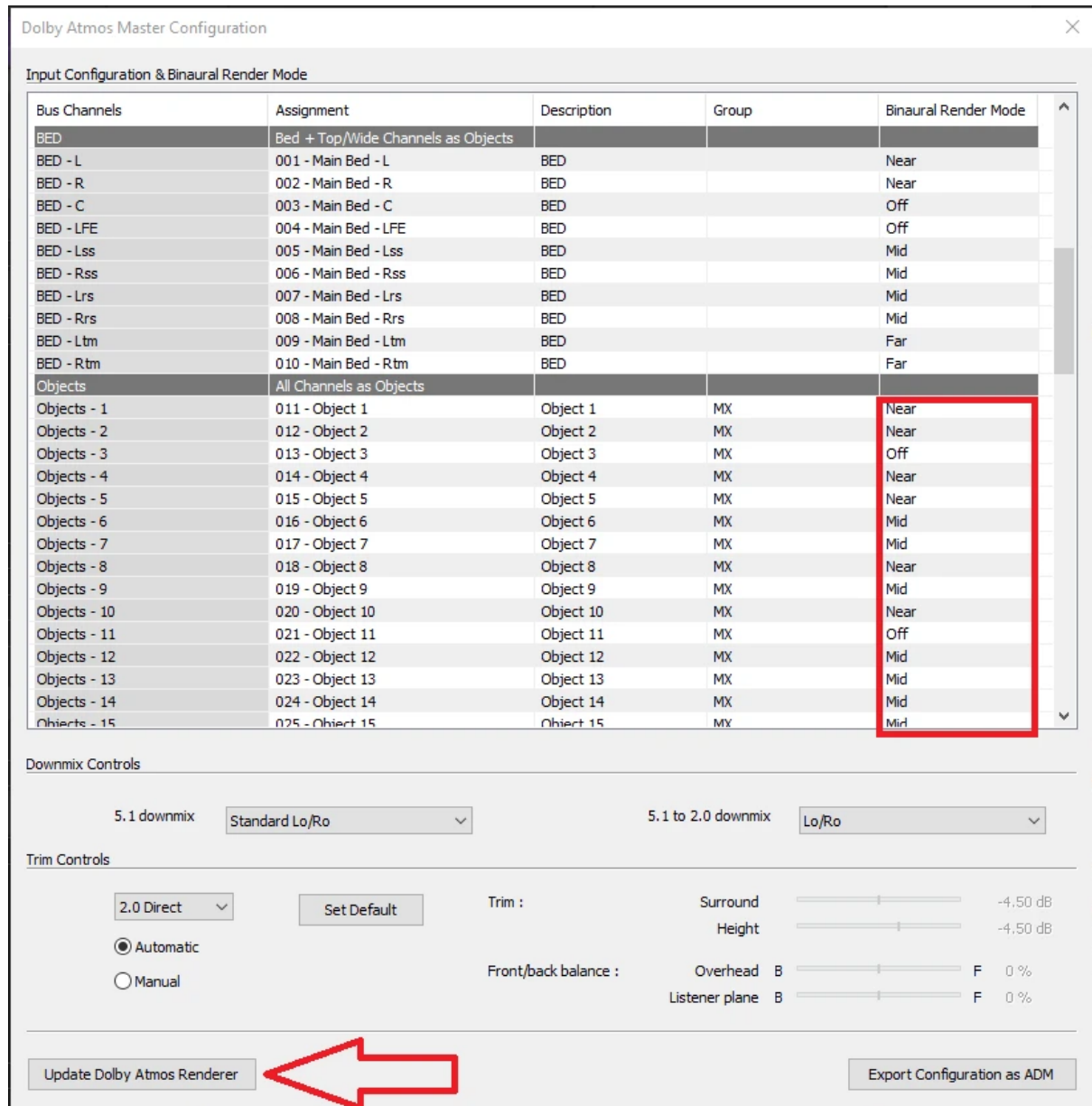
T : 03-5723-8181 U : <https://www.dspj.co.jp>

3

バイノーラルとラウドネス

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、これらの変更を音声/レンダリングに反映させるために「**Update Renderer** (レンダラーを更新)」ボタンを押してください。



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

Downmix Controls

5.1 downmix: Standard Lo/Ro | 5.1 to 2.0 downmix: Lo/Ro

Trim Controls

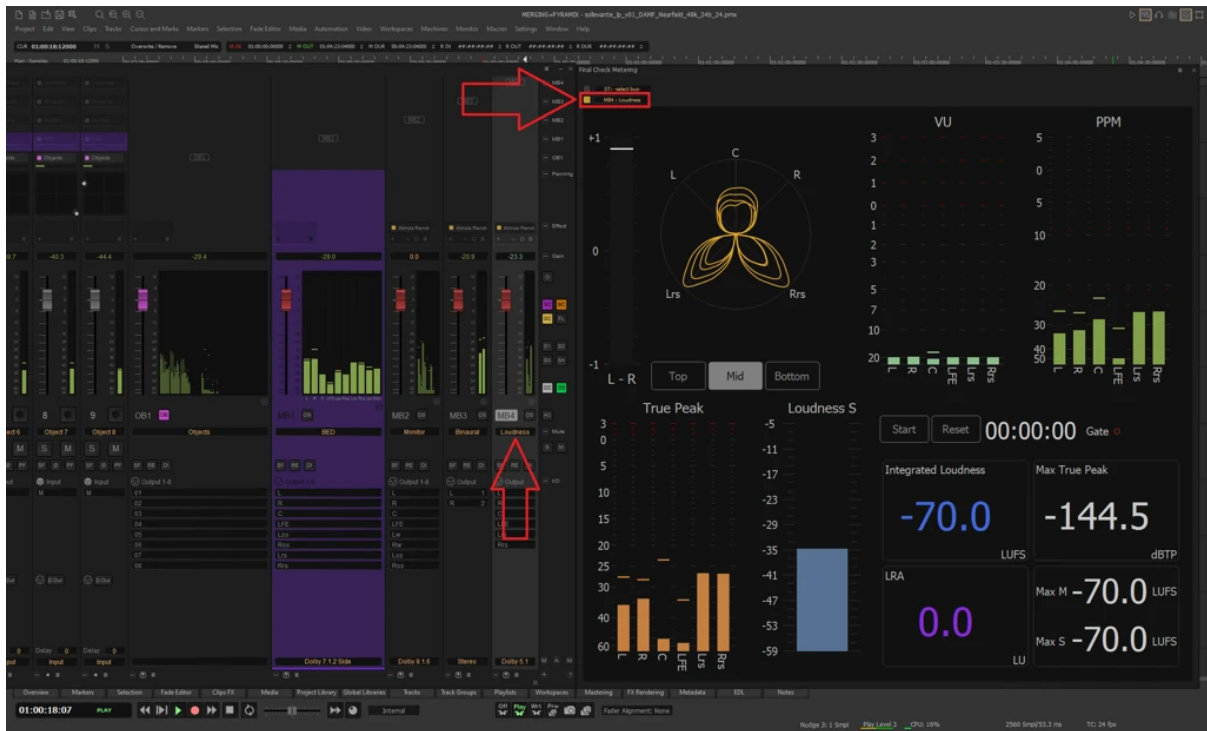
2.0 Direct: | Automatic (selected) | Manual

Trim: Surround: -4.50 dB | Height: -4.50 dB

Front/back balance: Overhead B: 0% | Listener plane B: 0%

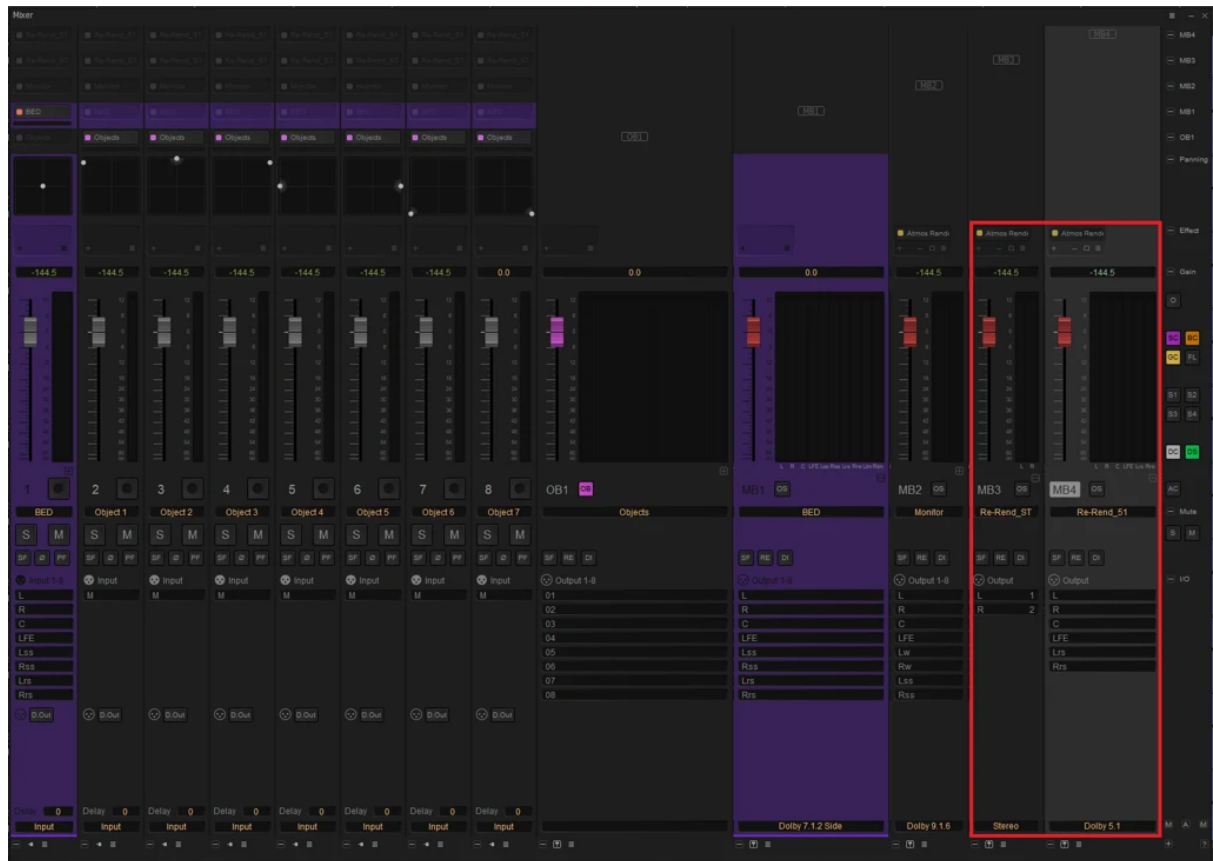
Update Dolby Atmos Renderer | Export Configuration as ADM

ラウドネスタイプは 5.1バスにのみ挿入可能で、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、正確なドルビーラウドネス値と VU / PPM / Correlation (相関) メーターが表示されます。



再レンダリング

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、任意の数の「Generic(汎用)」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するか、すべてを一度に出力することができます。



この構成では、新しい「Generic(汎用)」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。