



Importing a Dolby Atmos ADM Master file

ADMファイルは BWF wavファイルで、必要なオーディオトラック、メタデータ、ダイナミックイベント(オートメーションデータ)が含まれています。

ADM Masterファイルをインポートするには、**Project > Import Dolby Atmos Master** に進みます。
次にブラウザしてADM Masterファイルを選択します。

Type: ITU ADM/BWF
Creation tool: Dolby Atmos Conversion Tool 1.9.0

Sample Rate: 48000
Sample Format: 24-bit integer
Frame Rate: 25
Channels: 34
Length: 00:01:40:14
Start: 00:00:00:00
FFOA: 00:00:09:24

Channel	Source	Type	Description	Group	Binaural
1	1	L			Mid
2	2	R			Mid
3	3	C			Mid
4	4	LFE			Mid
5	5	Lss			Mid
6	6	Rss			Mid
7	7	Lrs			Mid
8	8	Rrs			Mid
9	9	Ltm			Mid
10	10	Rtm			Mid
11	11	object			Far
12	12	object			Far
13	13	object			Near
14	14	object			Near
15	15	object			Near
16	16	object			Near
17	17	object			Near
18	18	object			Near
19	19	object			Far
20	20	object			Far
21	21	object			Far
22	22	object			Far
23	23	object			Near
24	24	object			Near
25	25	object			Near
26	26	object			Near
27	27	object			Near
28	28	object			Near
29	29	object			Mid

Timeline Settings

Destination

☒ Place at Master Start Time
☐ Place at Cursor

Tracks

☒ New Timeline
☐ Paste on existing Tracks

Mixer Settings

☒ Create Strips for imported Beds and Objects
☒ Create Mono Strips for Beds

☒ Create new Busses for imported Beds and Objects (whole Mixer will be replaced)
☐ Send imported Beds and Objects Strips to existing Busses
☐ Do not send imported Beds and Objects Strips (manual patching will be required)

☒ Color Beds Strips and Busses

Options

☒ Keep original Master Configuration including unallocated channels
(required for importing multiple ADM Masters in the same timeline)
Limit number of unallocated Objects channels to

☐ Optimize Master Configuration by removing unallocated channels

☒ Set Frame Rate according to Master
☒ Create CD Markers fitting Master boundaries

適切な Dolby Atmos Master ファイルが選択されると、以下のオプションが提供されます：

ファイルの特性、サンプルレート、フレームレート、ビットレート、開始時間などの概要が左上に表示されます。

Timeline Settings

- **Place at Master Start Time** - ADMファイルで指定された位置にADMをインポートします。ADMをビデオと同期させるために重要です。
- **Place at Cursor** - カーソル位置に ADM をインポートします。

注意: どちらの場合も、**Mark In** と **Mark Out** がインポートされたADMの最初と最後に付けられ、**FFOA** という名前の **First Frame of Action** (オレンジ色) マーカーがタイムラインの適切な位置に追加されます。

- **New Timeline** - 現在のタイムラインを消去し、新しいタイムラインで置き換えます。プロジェクトにはインポートした ADM の名前が付けられます。
- **Paste on existing Tracks** - 既存のタイムラインを維持し、ADM ファイルを既存のトラックに挿入します。この機能は複数の ADM ファイルを1つのプロジェクトにまとめる場合に便利です。最初の ADM を上記の **New Timeline** オプションを使ってインポートし、次の ADM をこのオプションを使ってイン





ポートします。このオプションでは バイノーラル 設定はインポートされません。このオプションを使ってインポートする全ての ADM は、同様の Input Configuration であるのが望ましいでしょう。
プロジェクトにCDディスクが含まれている場合、インポートされたADMに対してCD Start と Stop マーカーが作成されます。

- **Create Strips for imported Beds and Objects** - ミキサーに Beds と Objects の新しい Strip を作成します。新しい Strip は、タイムラインに作成された新しいトラックに合わせて、ミキサー内の既存の Strip の前に挿入されます(上記参照)。

注意:ADM ファイルからダイナミック イベントをインポートし、対応する新しいストリップのパンニングメタデータに変換するには、このオプションを有効にする必要があります。

- **Create Mono Strips for Beds** - すべての Beds チャンネル用に Mono Strips を作成します。チェックしていない場合、マルチチャンネル ストリップが作成されます。
- **Create new Busses for imported Beds and Objects** - ミキサーに新しい Bus を作成し、作成されたすべての Strip を自動的にこれらの Bus にパッチします。このオプションを選択すると、既存のミキサーが完全に削除されます。
- **Send imported Beds and Objects Strips to existing Busses** - インポートした Beds と Objects の Strip を既存の Bus へ送ります。Beds は Mix Bus に送られ、Objects は Object Bus に送られます。
このオプションを使用する場合は、Dolby Atmos に対応するミックスバスをあらかじめ用意しておく必要があります。
- **Do not send imported Beds and Objects Strips** - 新しい Strip のみを作成し、既存の Bus に手動でパッチしたい場合に選択します。

注意: “**Create Busses for imported Beds and Objects**” オプションを使用すると、インポートしたADMファイルに対応するために新しいミキサーが作成されます。上記の両方のオプション(**Create Strips** と **Create Busses**)を使用してインポートした直後にDolby Atmos ADM Masterをエクスポートすると、オリジナルと(ほぼ)同様のADMが作成されます(詳細は「Dolby Atmos ADM Masterのエクスポート」を参照してください)。

注意: “**Send imported Beds and Objects Strips to existing Busses**” オプションを使用すると、**Objects Binaural Render Mode** だけが パッチされた **Object Bus** にインポートされます。既存の **Beds/Mix Busses** は **Binaural Render Mode** 設定を変更しません。

Options

- **Keep original Master Configuration including unallocated channels** - 現在の Project / Mixer にないチャンネルのファイルをインポートする場合に使用します。このオプションは、同じ Project / Mixer を使って複数の Dolby Atmos ADM Master ファイルをインポートする場合に使用します。複数の ADM Master ファイルをインポートする場合は、**Paste on existing tracks** オプションもチェックしてください。
- **Limit number of unallocated Objects channels to** - Object Strip を加える場合の最大値を決めます(最大128)。同じ Project に複数のマスターファイルをインポートする場合に便利です。
使用制限: インポートした ADM マスターファイルの最後のチャンネルが Beds だった場合、機能しません。
- **Optimize Master Configuration by removing unallocated channels** - インポートした ADM マスターファイルから定義されていないチャンネルを削除します。





- **Set Frame Rate according to Master** - インポートした ADM マスターファイルのフレームレートに変更します。
- **Create CD Markers fitting Master boundaries** - ADM マスターファイルのインポート時に CD Start と Stop を加えます。
Project に CD Album が無い場合は、新しい CD Album が加えられます。
Project に CD Album が有る場合は、CD Marker が CD Album に加えられます。

必要なオプションを選択したら、Import Master ボタンをクリックしてください。Pyramix はファイルをインポートし、ミキサーを作成します (Mixer Settings オプションに従って)。
チャンネル数とダイナミックイベントの量によりインポート時間が異なります。

