



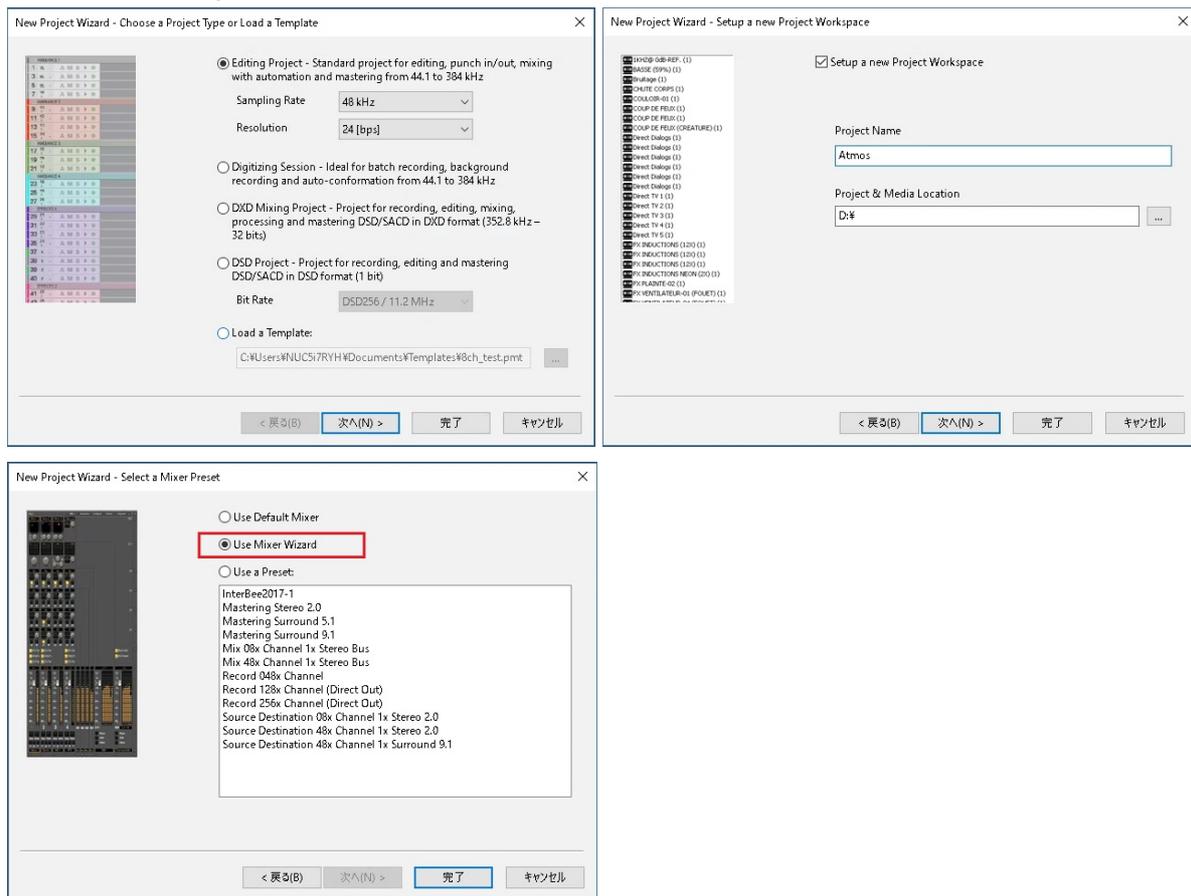
# Atmos Master の作成方法

## 概要

Dolby Atmos Master を作成するには、Dolby社のレンダラーが必要です。  
レンダラーはApple社Macのアプリケーションとして動作します。  
この文書情報は、Mac上で動作するDolby社のレンダラーにCoreAudio経由でAES67の信号を送り、レンダラーにLTCチェイス状態で録音する方法が書かれています。

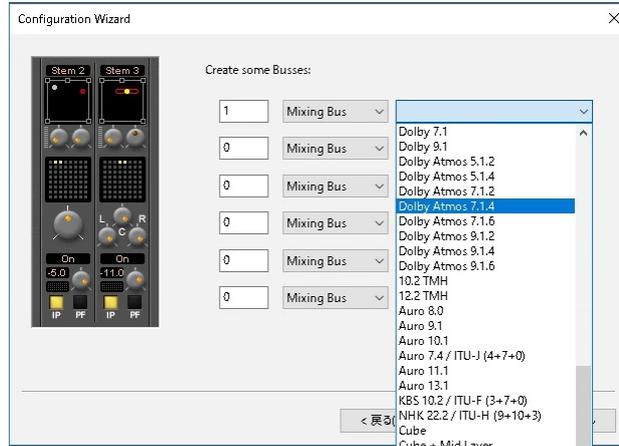
## 手順

1. Pyramixのプロジェクトを作成します。
  - 1.1. Pyramixのプロジェクトを通常通り作成して行きます。



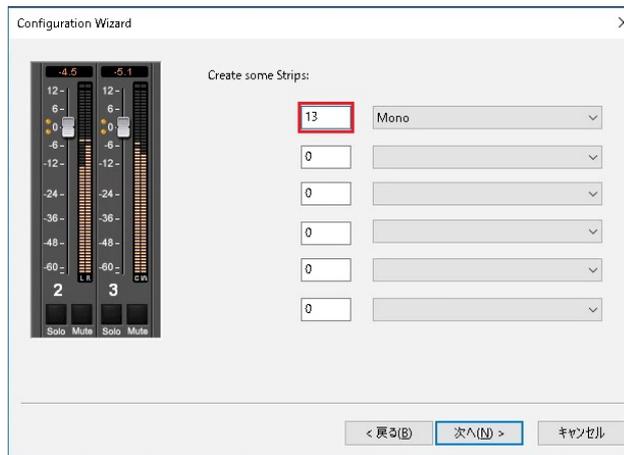


1.2. Mixer Wizard では、出力のMix Busに作成したいAtmosの形式を入力します。



1.3. Input の数は、必要なトラック数+1 の数値を入力します。これはLTCを送るためのStripです。

※ この例では12のモノトラックのオーディオがあるため、12+1=13本の Mono Strip を作成しています。



## 2. ミキサー出力をAES67に出力します。

2.1. Mixerのバス出力を1から順番に割り当てます。9以降のアサインは、“1-8”部分をクリックすると“9-12”が表示されます。



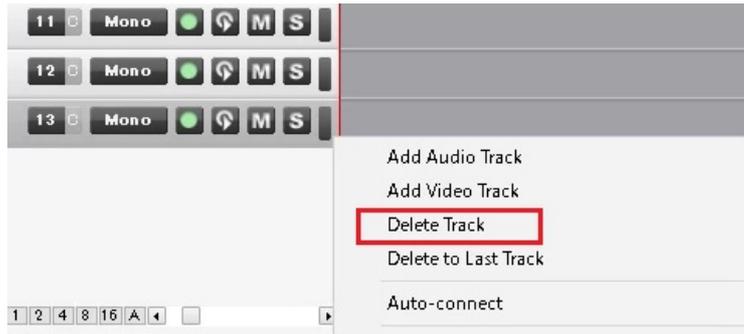


### 3. レンダラーの入出力を Merging Virtual Audio Device に設定します。

### 4. PyramixのLTCをAES67に送ります。

4.1. 最後のトラックを消します。これで最後のトラックへの信号が直接MixerのStripに入ります。

※トラックを消すには最後のトラックのトラックボックス上で右クリックして、“Delete Track” を選択します。

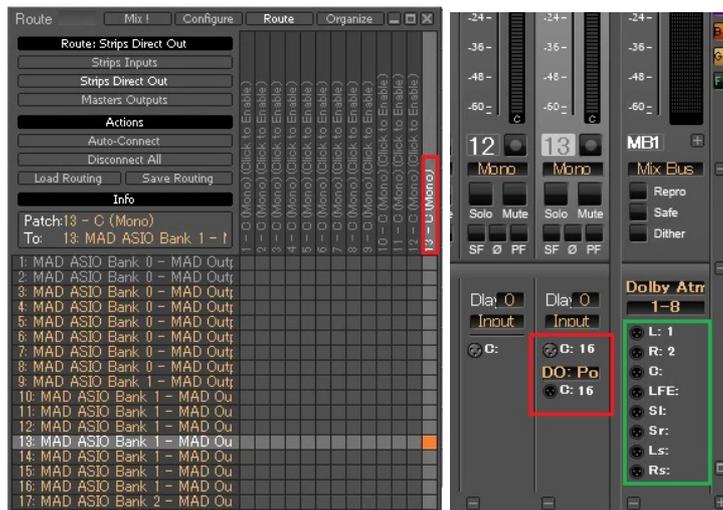


4.2. 一番右側のStripの入力を “16” にします（Horus/Hapiのアナログ入力にLTC出力を接続してください）。



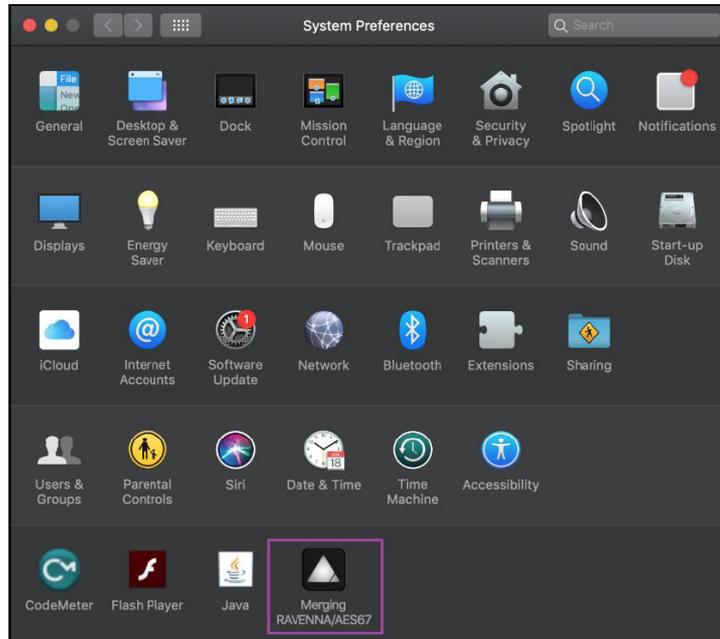
4.3. 一番右側のStripの Direct Out をONにし、AES67のch16に送ります。

※Direct Out をONにするには、Mixer の Route のページを開き、Direct Out を開き、該当Stripをクリックします（下図赤枠部分）。さらにAES67出力のch16との交点をクリックしてオレンジにします。



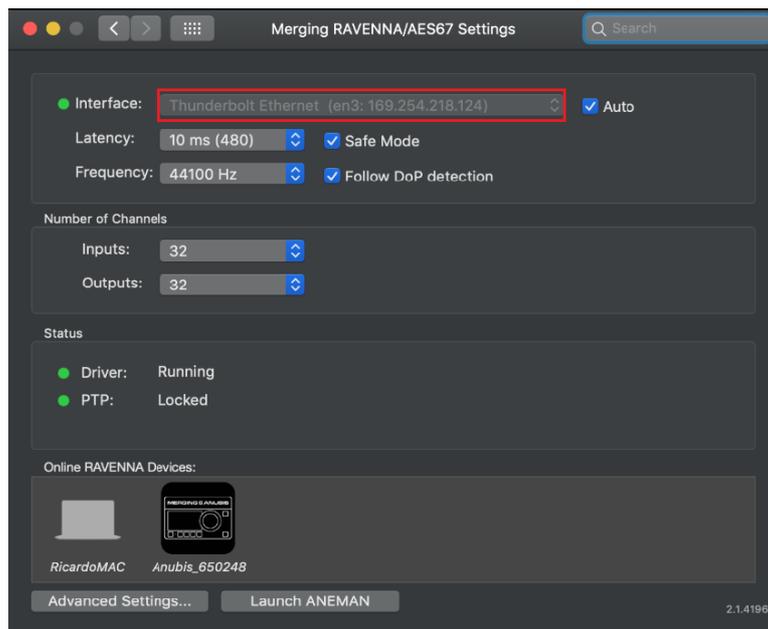


5. レンダラーのLTC入力をオーディオ入力に設定します。
6. Pyramixで、レンダラーに録音させたい範囲を決めます。
  - 6.1. Pyramixのプロジェクト上の録音させたい部分の始まりと終わりに IN と OUT を付けます。
7. Pyramixからレンダラーにオブジェクト情報を送ります。
  - 7.1. Macの System Preferences で Merging RAVENNA/AES67 を開きます。



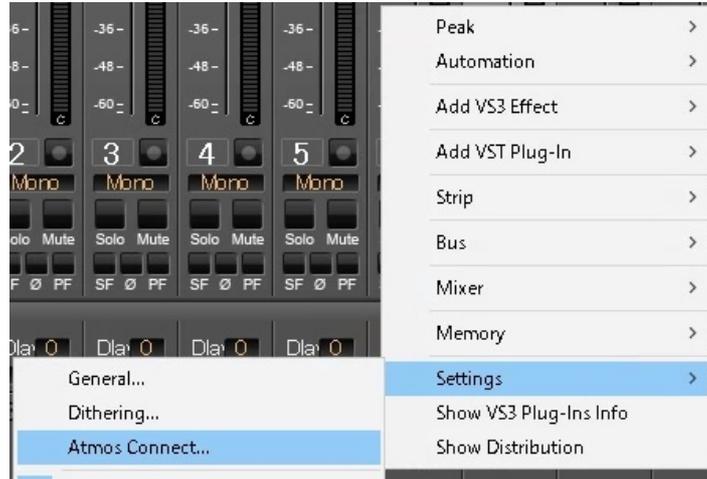
- 7.2. MacでAES67で交信しているMacのIPアドレス（下図赤枠部分の数値：通常は169.254.xxx.xxxとなっています）を調べます。

※Auto (DHCP) で交信するため、Macの起動の度にIPが変わる可能性があります。電源を入れた時や再起動をした時は必ずチェックしてください。

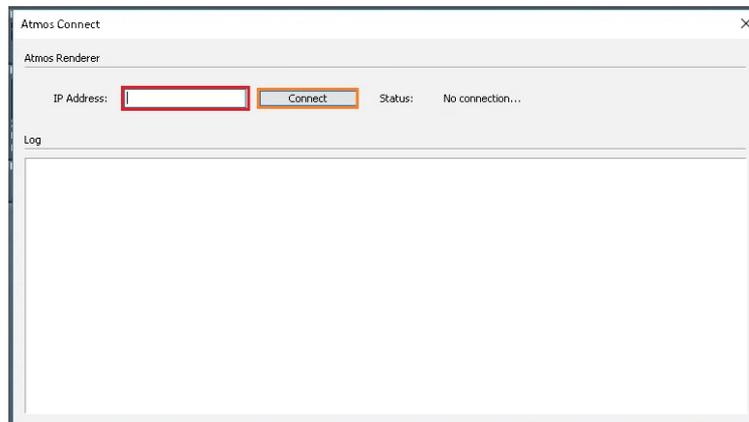




7.3. Mixer 上を右クリックし、Settings > Atmos Connect を選択します。



7.4. Atmos Connect が開いたら、下図枠内に先程調べたMacのアドレスを IP に入力します。



7.5. “Connect” をクリックします。Log内にメッセージが表示され、“Connect”の右隣にある“Status”に“Connected”と表示されたら完了です。

8. レンダラーをLTCチェイスにします。
9. レンダラーをAuto Recにします。
10. Pyramixを再生します。
11. Pyramixを停止させて、レンダラーの録音を終了します。