



Pyramix Atmos Setup & Troubleshooting

このセクションは、マニュアルにはない Pyramix のセットアップに関する追加の重要な情報です。

(これは Pyramix のユーザーマニュアルに代わるものではありません。Dolby Atmos ワークフローのために Pyramix をセットアップしようとする前に、必ず [ユーザーマニュアルの関連する章](#)をお読みください)。

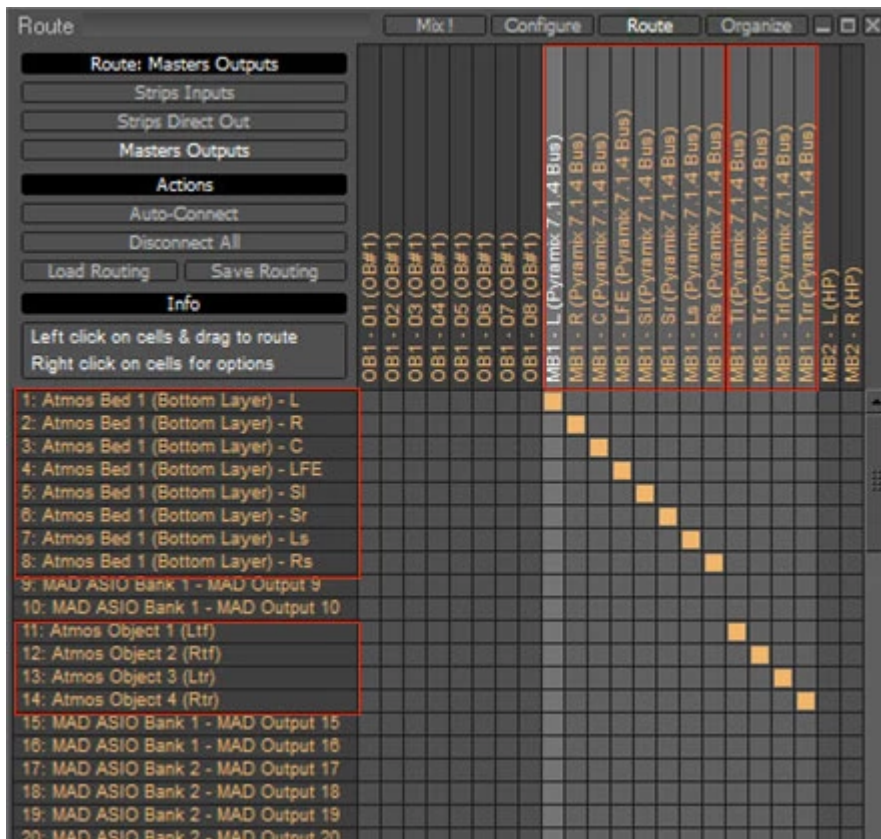
Channel outputs mapping from Pyramix to the renderer

Pyramix と Dolby Atmos Renderer 間でメタデータ接続が行われると、Pyramix は Renderer が **Pyramix** の出力チャンネル 1以降に接続されていると見なします。

したがって、Renderer に送る音声は Pyramix のチャンネル 1 以降から送信する必要があります。これにより、Object の音声とメタデータが Renderer の正しいチャンネルでレンダリングに送れるようになります。

これを行わないと、Object のメタデータと対応するオーディオが一致しないことになります。

例として、下図は、Renderer を Pyramix 出力に接続し、チャンネル 1から開始する様子を示しています。



注意: ANEMAN や MAD (Merging Audio Device) を使ったクロスパッチは、音声と一緒にメタデータを送れないので、解決しません。

