



Mit Dolby Atmos Musik können Töne im ganzen Raum verteilt werden, also nicht nur von rechts nach links. → Ab Version 19 = Dolby Atmos + Ambisonics

Projekteinstellungen

Enable Dolby Atmos + Ambisonics:

Davinci Resolve | Preferences... | Video and Audio I/O |

„Enable Dolby Atmos“ + „Enable Ambisonics“ + „Enable Dolby Atmos Renderer“ + IP = 127.0.0.1 (Lokaler PC)

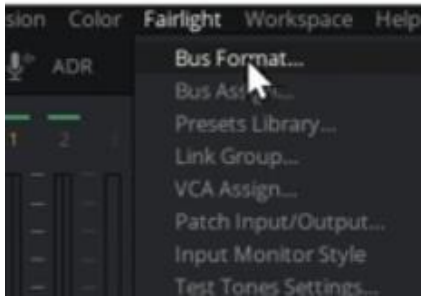
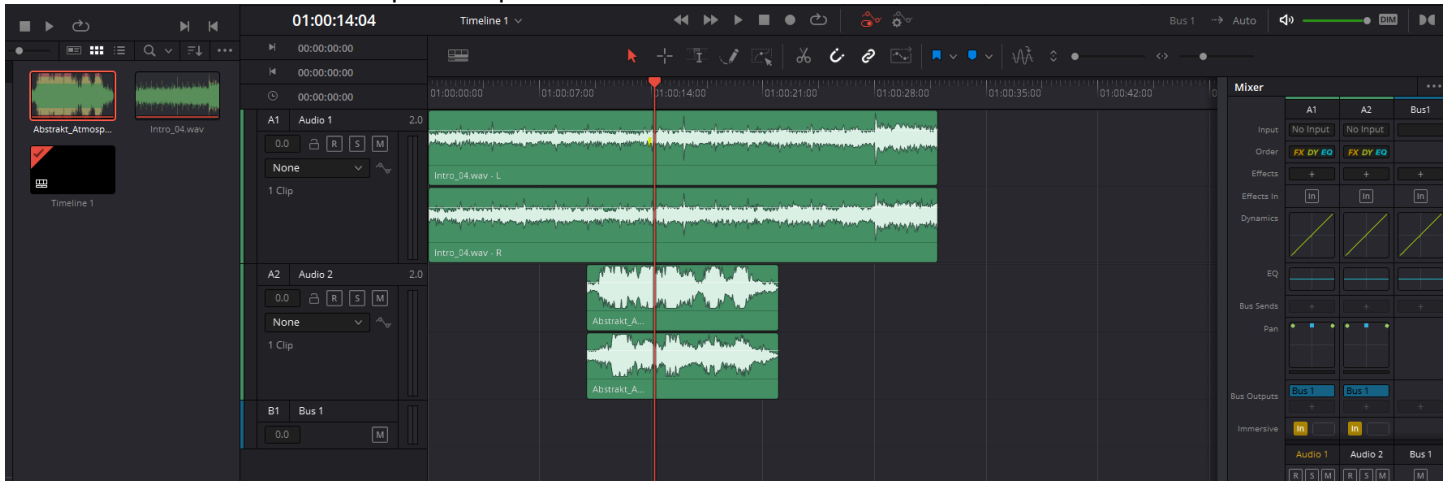
The screenshot shows the 'Video and Audio I/O' settings in DaVinci Resolve. The 'System' tab is active. The 'Immersive Audio' section has 'Enable Ambisonics' and 'Enable Dolby Atmos' checked, indicated by red arrows. The 'Dolby Atmos' section has 'Enable Dolby Atmos Renderer' checked, also indicated by a red arrow, and the 'Renderer IP Address' is set to '127.0.0.1', with a red arrow pointing to it. The 'Video and Audio I/O' option in the left sidebar is highlighted with a red arrow.

Fairlight-Tab

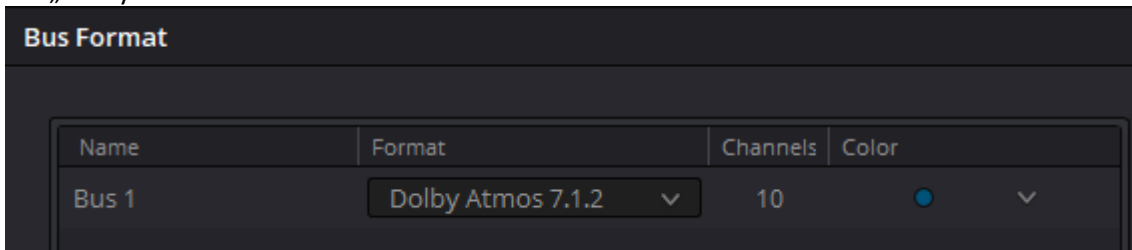
Rechtsklick im Media-Pool (oder STRG+N) | Timelines | Create New Timeline

The screenshot shows the 'Create New Timeline' dialog box in DaVinci Resolve. The dialog is open over the Media Pool, which contains two audio files: 'Abstrakt_Atmosp...' and 'Intro_04.wav'. The dialog settings are: Start Timecode: 01:00:00:00, Timeline Name: Timeline 1, No. of Video Tracks: 1, No. of Audio Tracks: 1, Audio Track Type: Stereo, Empty Timeline: checked, Use Selected Mark In/Out: unchecked, and Use Project Settings: checked. The 'Create' button is highlighted in red.

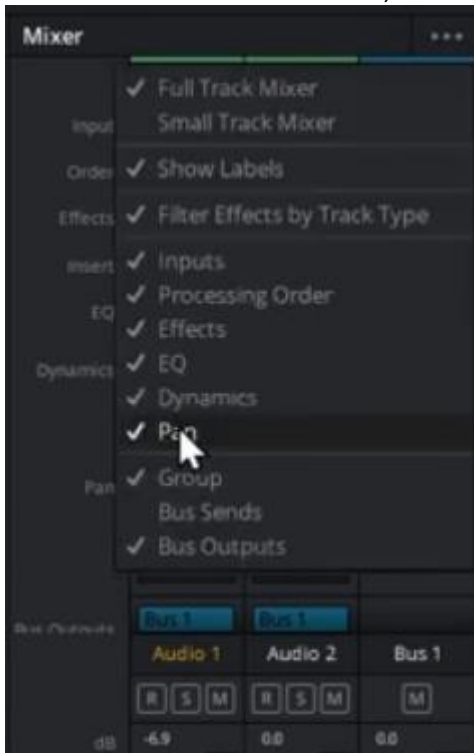
Die Audio-Dateien in die Audio-Spuren kopieren:



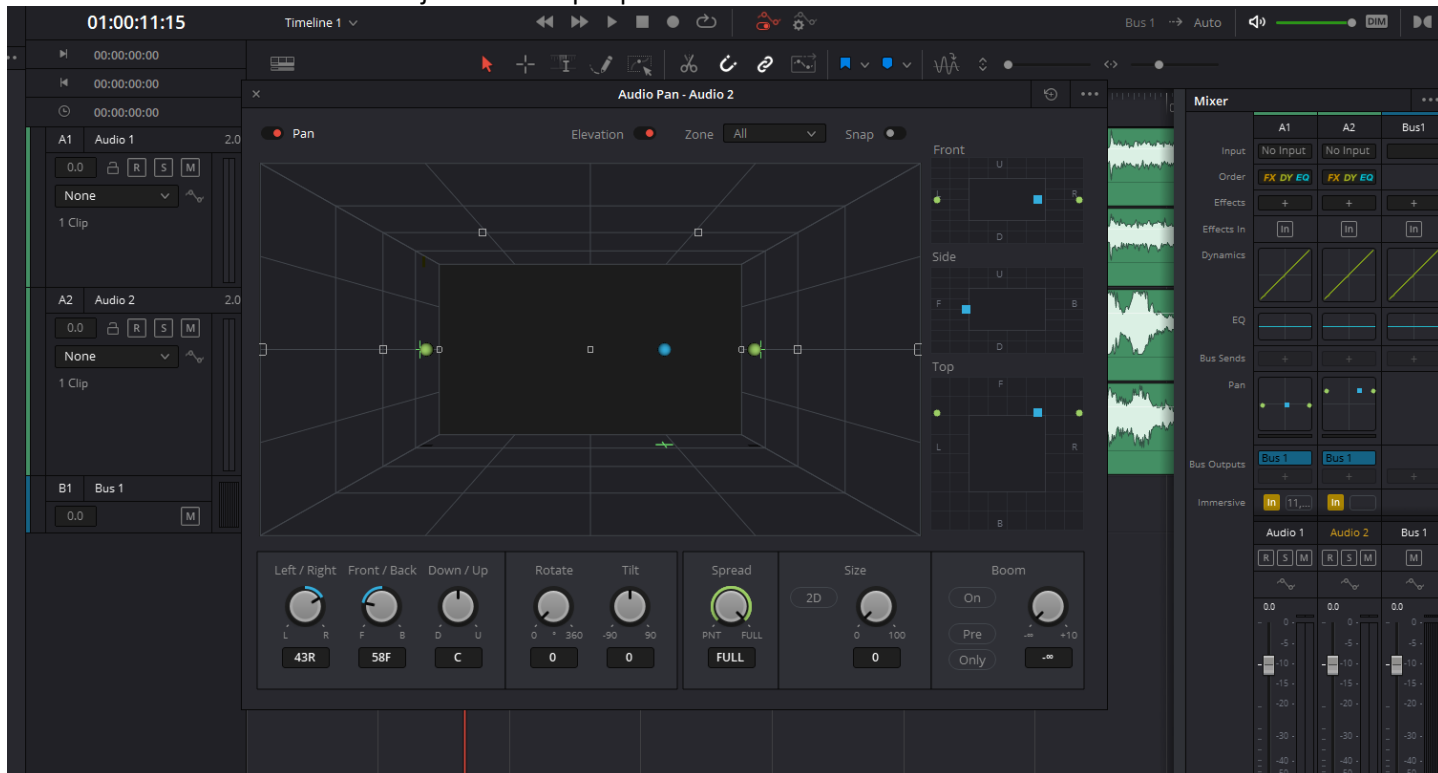
Auf „Dolby Atmos 7.1.2“ setzen:



Wenn der Pan nicht zu sehen ist, dann auf die drei Punkte | Pan anwählen:



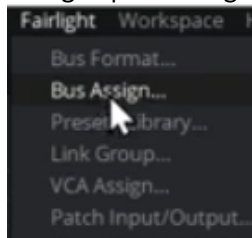
Mit dem Pan kann nun der Ton für jede Audio-Spur platziert werden:



➔ Bis hier hin wurde beschrieben, wie zwei Audio-Spuren mit den Möglichkeiten von Dolby Atmos gesteuert werden können.

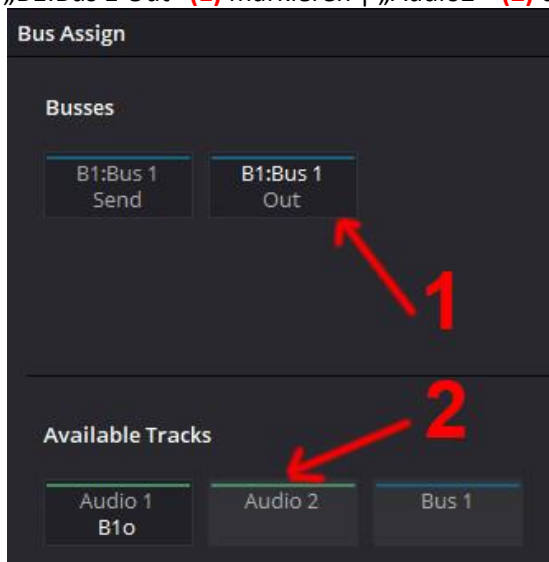
➔ Im Folgenden wird beschrieben, wie eine Audio-Spur (Hier „Audio 2“) aus Dolby Atmo herausgenommen wird und dann als Stereo-Spur genutzt wird.

Fairlight | Bus Assign...



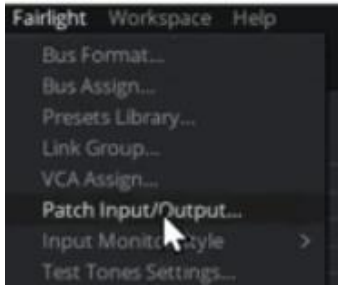
➔ „Audio 2“ aus Dolby Atmos herausnehmen, aber trotzdem noch als integrierte Stereo-Spur weiterhin nutzen. Nicht alle „Geräusche müssen im gesamten Raum verteilt werden können, da reicht auch Stereo, oder z.B. bei einem Sprecher sogar Mono.

„B1:Bus 1 Out“ (1) markieren | „Audio2“ (2) deaktivieren | close



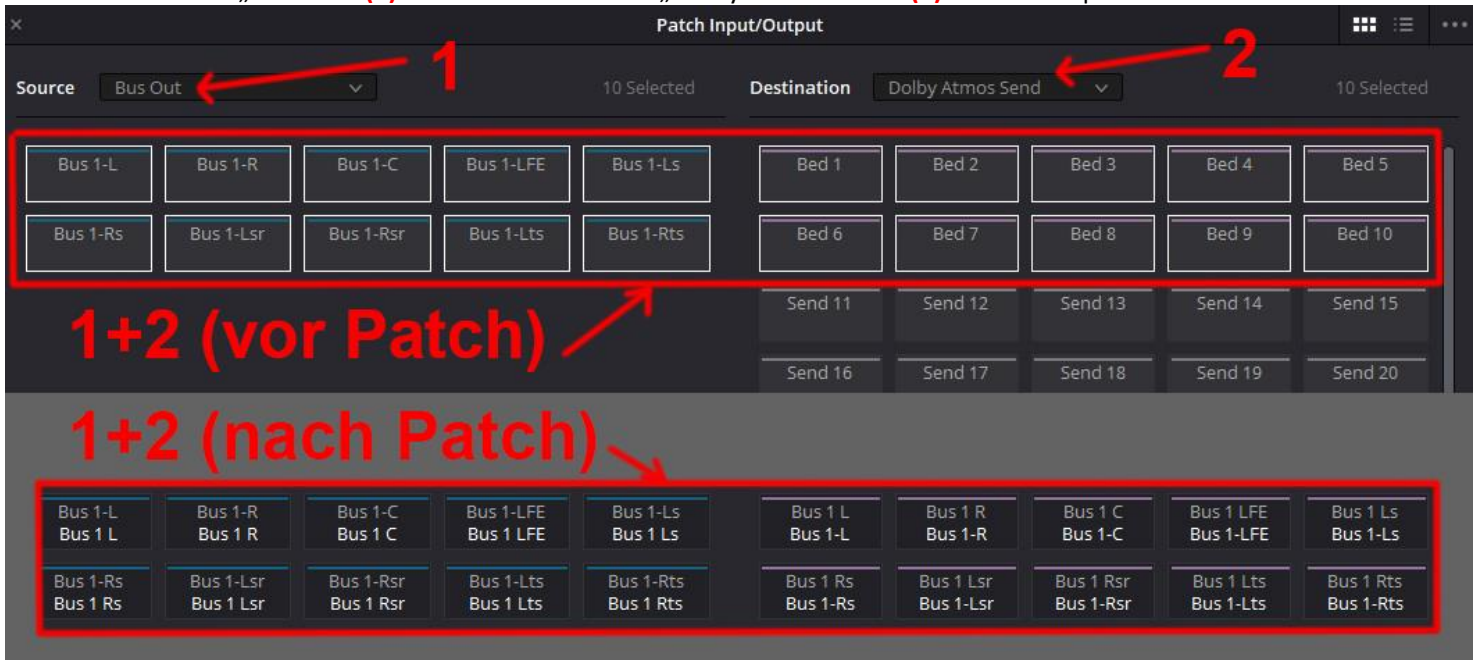
„Audio 2“ wird nicht mehr abgespielt. Es muss also neu gepatched werden.

Fairlight | Patch Input/Output



→ Da nun unterschiedliche Tonspuren in der Timeline vorhanden sind, müssen die Spuren entspr. zugewiesen werden.

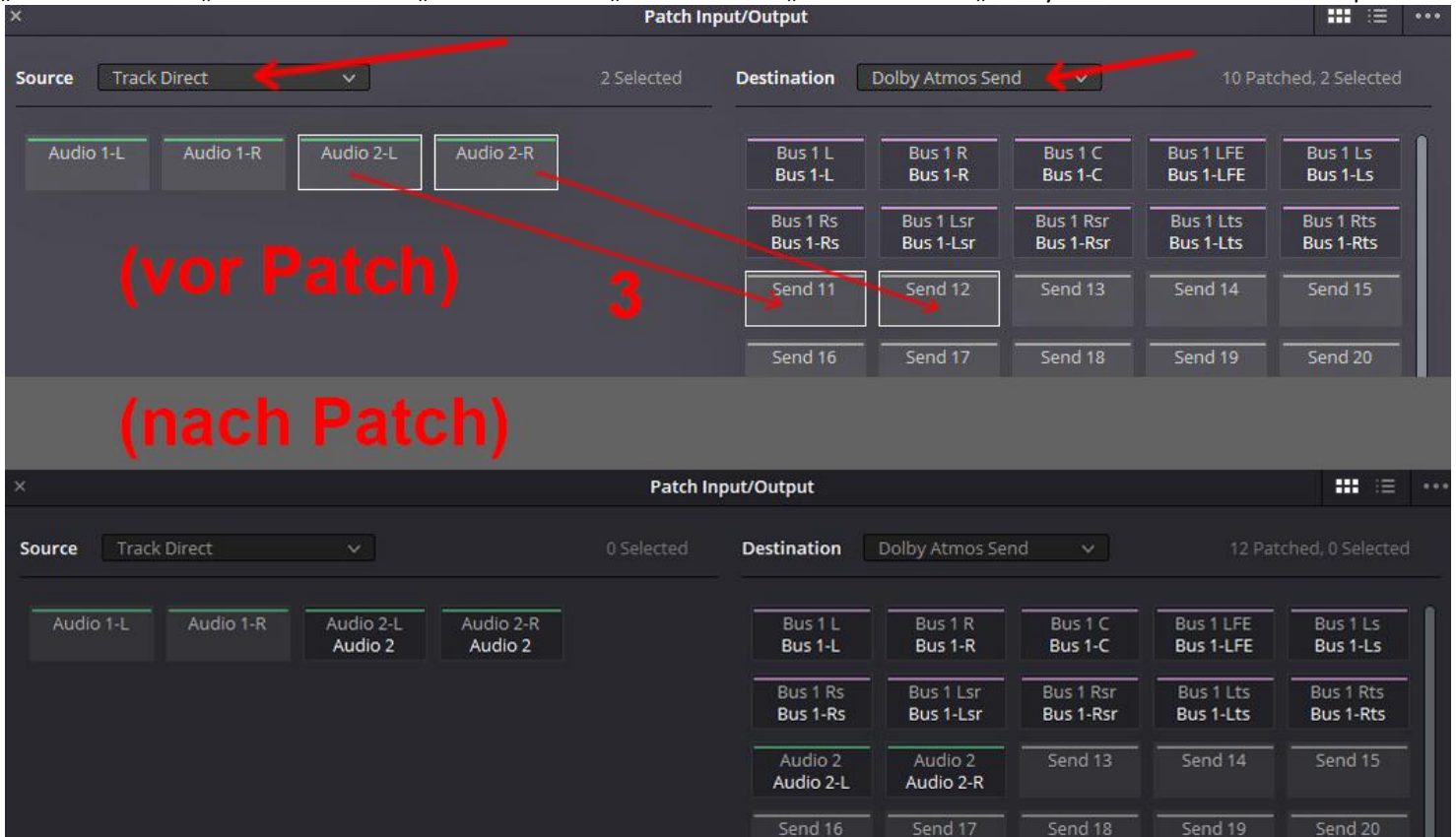
Die ersten 10 unter „Bus Out“ (1) + die ersten 10 unter „Dolby Atmos Send“ (2) markieren | Patch:



Das gilt nur für „Audio 1“, denn „Audio 2“ wurde vorher aus „Bus Out“ entfernt.

Nun zu „Audio 2“:

„Audio 2-L“ und „Audio 2-R“ unter „Track Direct“ + „Send11“ und „Send12“ unter „Dolby Atmos Send“ markieren | Patch:



Unter **(1)** sieht man die verschiedenen Pan-Symbole.

Mit dem „Pan“ für „Audio 1“ kann im gesamten Raum verschoben werden (Dolby Atmos).

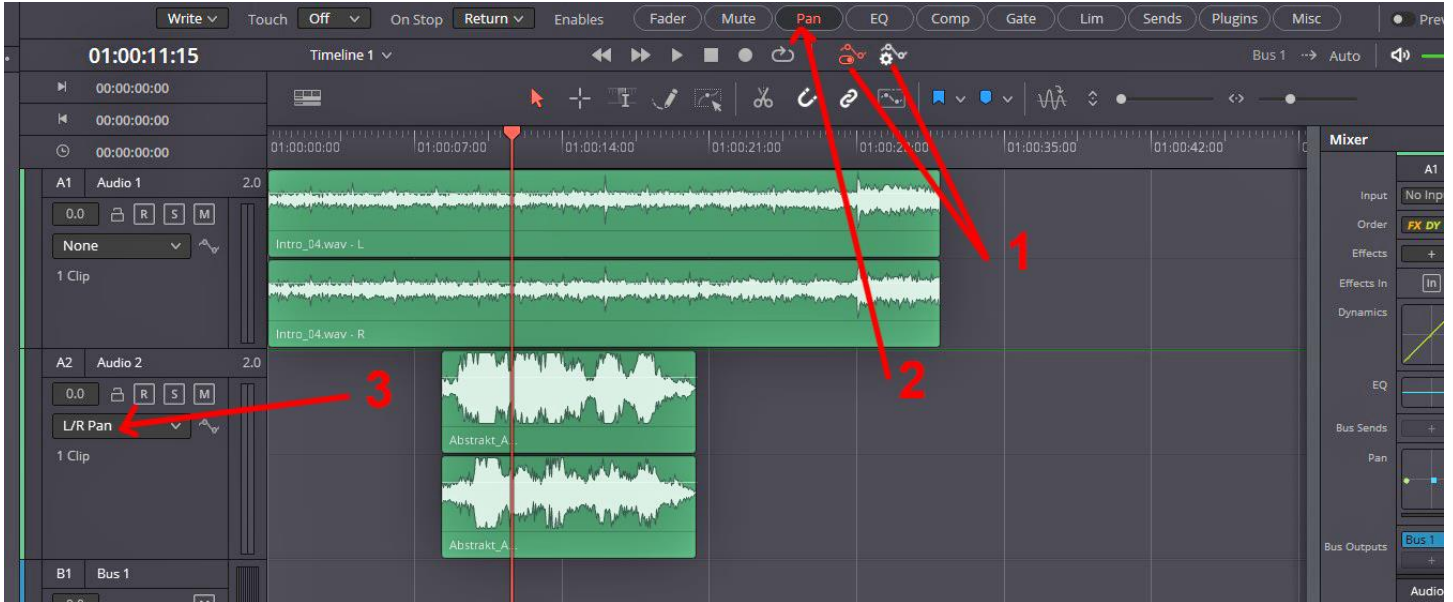
Mit dem „Pan“ für „Audio 2“ kann nur noch nach rechts/links und vor/rück verschoben werden (Stereo).



➔ Im Folgenden wird beschrieben, wie der „Pan“ für „Audio 2“ automatisiert wird.

„Toggle Automation“ und „Automation Controls“ (1) aktivieren. „Pan“ (2) wird eingblendet.

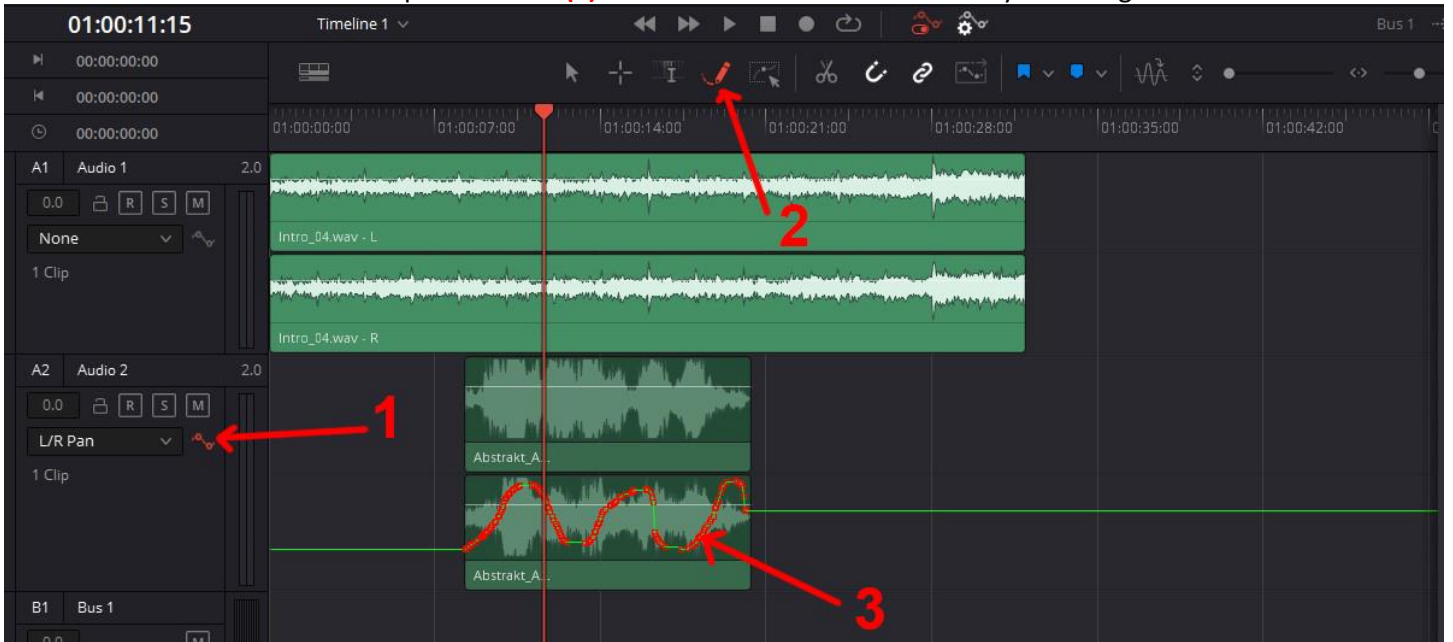
„L/R Pan“ (3) in der „Audio 2“ Spur auswählen, da das automatisiert werden soll.



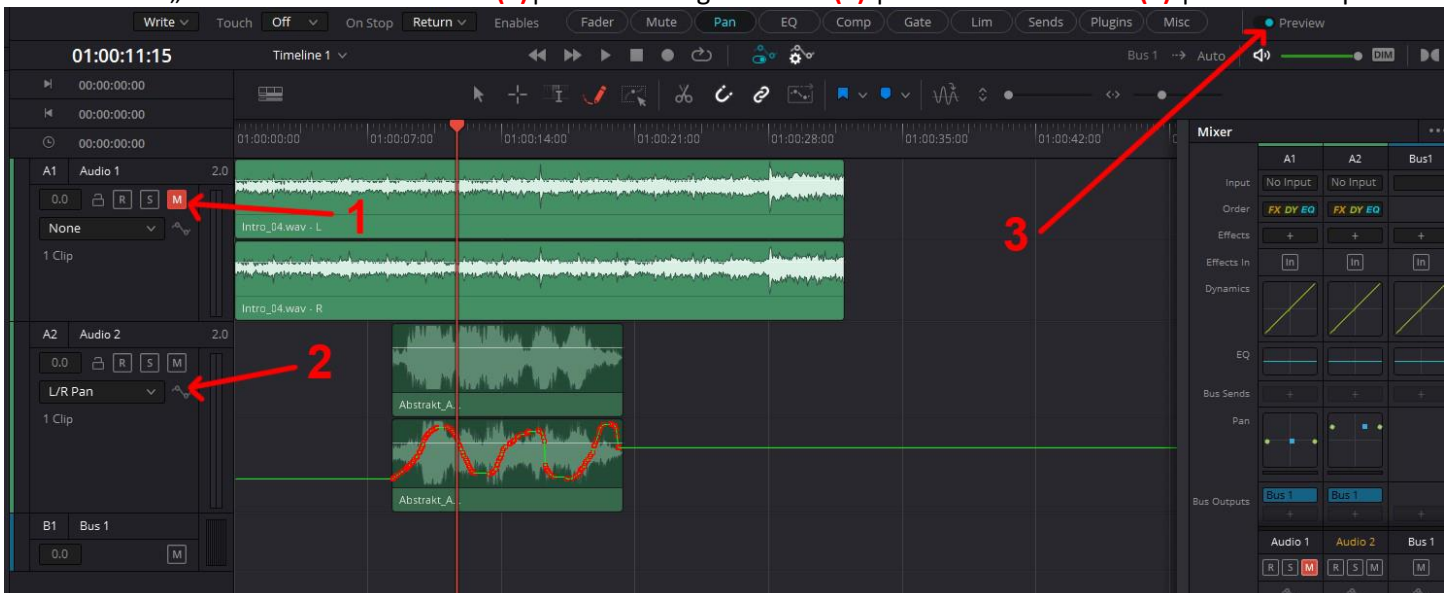
„Automation“ (1) aktivieren.

Zeichenstift (2) aktivieren.

Mit dem Zeichenstift auf der Tonspur zeichnen (3). Dadurch werden automatisch Key-Frames gesetzt.

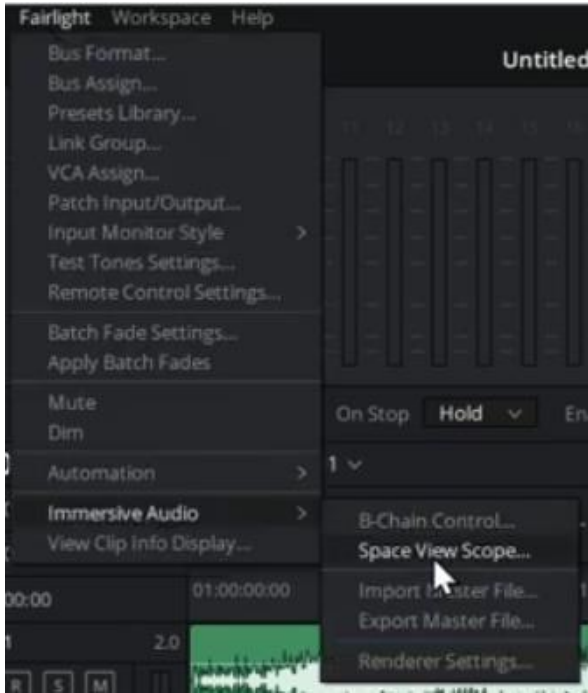


Zum Anhören „Audio 1“ auf Mute stellen (1) | Aufzeichnung abstellen (2) | Preview einschalten (3) | Timeline abspielen:

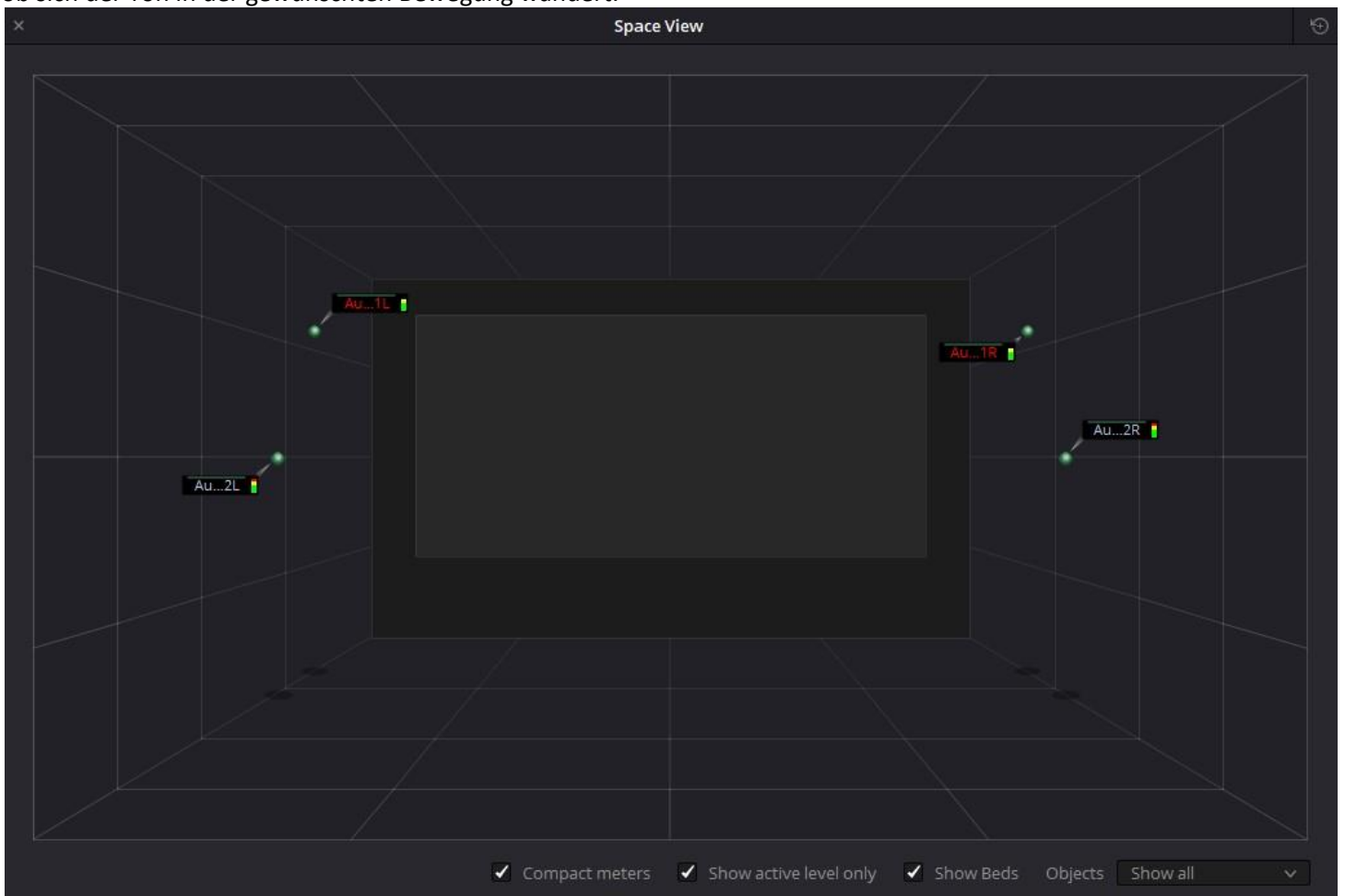


→ Ansehen, bzw. kontrollieren, wie die Ton-Kanäle wandern.

Fairlight | Immersive Audio | Space View Scope...



Es wird beim Abspielen der Timeline angezeigt, wo sich der jeweilige Ton gerade befindet. Es dient der visuellen Kontrolle, ob sich der Ton in der gewünschten Bewegung wandert.

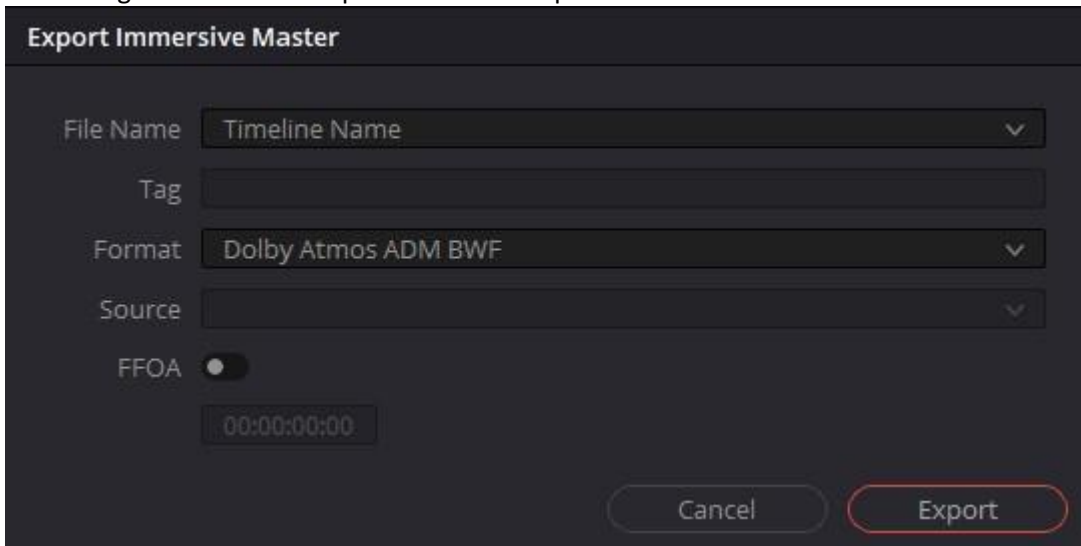


→ Export „Master File“

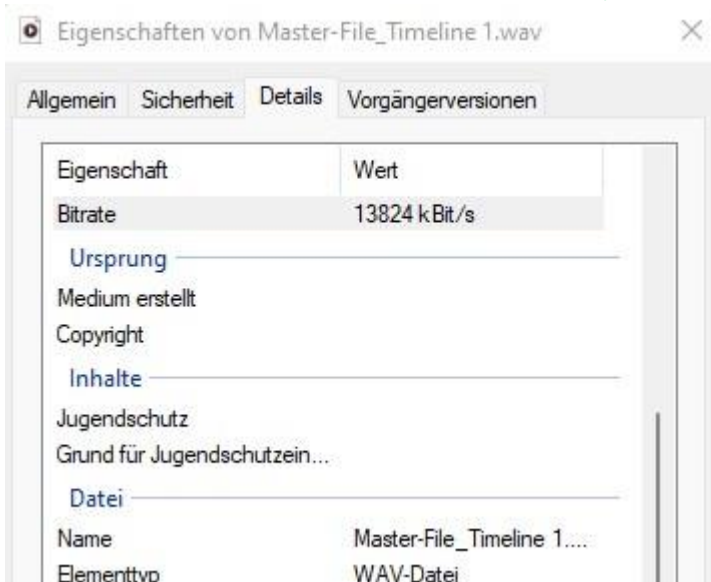
Fairlight | Immersive Audio | Export Master File



Name vergeben und nach Export klicken den Speicherort wählen.



→ Erstellt wird eine *.wav – Datei mit 138224 k Bit/s.



➔ Import Master File

Ein Davinci Resolve Projekt öffnen.

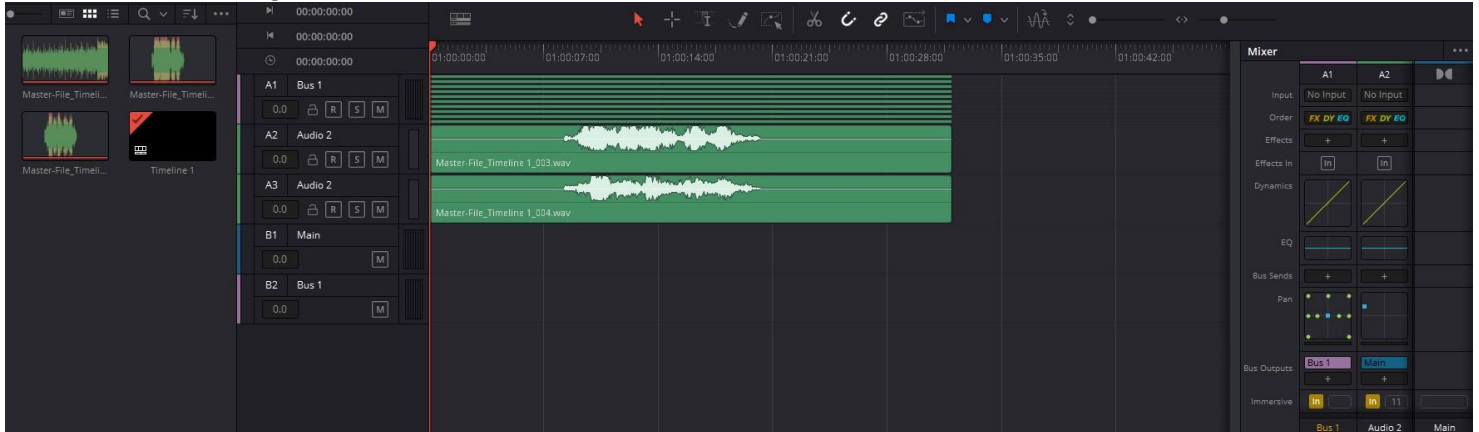
HINWEIS: Enable Dolby Atmos, wie oben beschrieben:

Davinci Resolve | Preferences... | Video ans Audio I/O | „Enable Dolby Atmos“ + „Enable Dolby Atmos Renderer“

Fairlight-Tab

Fairlight | Immersive Audio | Import Master File...

So sieht es in der Fairlight-Tab aus:



Edit-Tab

So sieht es in der Edit-Tab aus:

