DaVinci Resolve 18 – Dolby-Atmos-Erstellen 24.09.2022

Mit Dolby Atmos Musik können Töne im ganzen Raum verteilt werden, also nicht nur von rechts nach links.



Projekteinstellungen

Enable Dolby Atmos:

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

Video and Audio I/O							
	System						
Memory and GPU							
Media Storage	Audio I/O						
Decode Options	I/O Engine	System Audio 🗸					
Video and Audio I/O	Playback processing buffer size	Auto V Latency 10.0 ms					
Video Plugins	Record buffer size	5 V Latency 16.3 ms					
Audio Plugins	Input device	Mikrofon (USB Audio CODEC) V					
Control Panels	Output device	Lautsprecher (USB Audio CODEC) 🛛 🗸					
General		 Automatic speaker configuration 					
Internet Accounts	Monitor System External Inputs						
Advanced	External monitor source None						
	Immersive Audio						
		Enable Auro-3D					
		Enable Dolby Atmos					
		Enable MPEG-H Audio					
		Enable SMPTE ST 2098					
		Enable 22.2 Surround					
	Dolby Atmos						
		 Enable Dolby Atmos Renderer 					
	Renderer IP Address	127.0.0.1 ~					
	Base Audio Output	Un-assigned V					
		Cancel Save					

Fairlight-Tab

Rechtsklich in (1) | Timelines | Create New Timeline

• • • • • • • • •	$\gamma \sim = \uparrow \cdots$	00.00.00		•		~~ Č	; Q
	10 I.S. 14	00:00:00:00					
		00:00:00:00					
Abstrakt_Atmosp	Intro_04.wav		Create New Timeline				
			Start Timecode Timeline Name No. of Video Tracks No. of Audio Tracks Audio Track Type	01:00:00:00 Timeline 1 1 1 Stereo ✓ Empty Time	✓ eline d Mark In/Out		
			✓ Use Project Settings	C	Cancel	Creat	te

Die Audio-Dateien in die Audio-Spuren kopieren:





Auf "Dolby Atmos 7.1.2" setzen:

Bu	s Format				
	Name	Format	Channels	Color	
	Bus 1	Dolby Atmos 7.1.2 🗸 🗸	10		~

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: 01:00:11:15 • එ

• එ<br/ Timeline 1 d) De 1 2 % 6 0 0 Audio Pan - Audio 2 Mixer Elevation Pan . Audio 1 None None In In Audio 1) 43R 58F 0 0 FULL -

→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

Fairlight	Workspace	Help
Bus Fo		
Bus As		
	ts Library	
Link G		
VCA.A		
Patch	Input/Outpu	6.27
	Monito Rtyle	e > .

→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:

Patch Input/Output									
ource Bus C	Dut 🗲		1		Destination	Dolby Atmos Se	nd 🗸	-4	
Bus 1-L	Bus 1-R	Bus 1-C	Bus 1-LFE	Bus 1-Ls	Bed 1	Bed 2	Bed 3	Bed 4	Bed 5
Bus 1-Rs	Bus 1-Lsr	Bus 1-Rsr	Bus 1-Lts	Bus 1-Rts	Bed 6	Bed 7	Bed 8	Bed 9	Bed 10
1+3	2 (vo	r Pat	tch).	/	Send 11	Send 12	Send 13	Send 14	Send 15
	- (Send 16	Send 17	Send 18	Send 19	Send 20
1+ Bus 1-L Bus 1 L	2 (na Bus 1-R Bus 1 R	Bus 1-C Bus 1 C	atch Bus 1-LFE Bus 1 LFE	Bus 1-Ls Bus 1 Ls	Bus 1 L Bus 1-L	Bus 1 R Bus 1-R	Bus 1 C Bus 1-C	Bus 1 LFE Bus 1-LFE	Bus 1 Ls Bus 1-Ls
Bus 1-Rs Bus 1 Rs	Bus 1-Lsr Bus 1 Lsr	Bus 1-Rsr Bus 1 Rsr	Bus 1-Lts Bus 1 Lts	Bus 1-Rts Bus 1 Rts	Bus 1 Rs Bus 1-Rs	Bus 1 Lsr Bus 1-Lsr	Bus 1 Rsr Bus 1-Rsr	Bus 1 Lts Bus 1-Lts	Bus 1 Rts Bus 1-Rts

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 " + "Send11 " Patch I	" und "Send nput/Output	12" unter "D	olby Atmos	Send" mark	kieren Pat
iource Track Direct	S	2 Selected	Destination	Dolby Atmos Sen	id 🔷	10 Patr	ched, 2 Selected
Audio 1-L Audio 1-R A	udio 2-L Audio 2-R		Bus 1 L Bus 1-L	Bus 1 R Bus 1-R	Bus 1 C Bus 1-C	Bus 1 LFE Bus 1-LFE	Bus 1 Ls Bus 1-Ls
			Bus 1 Rs Bus 1-Rs	Bus 1 Lsr Bus 1-Lsr	Bus 1 Rsr Bus 1-Rsr	Bus 1 Lts Bus 1-Lts	Bus 1 Rts Bus 1-Rts
			Send 11	Send 12	Send 13	Send 14	Send 15
			Send 16	Send 17	Send 18	Send 19	Send 20
		Patch I	nput/Output				::: :≡
Source Track Direct		0 Selected	Destination	Dolby Atmos Se			tched, 0 Selecte
Audio 1-L Audio 1-R A	udio 2-L Audio 2-R Audio 2 Audio 2		Bus 1 L Bus 1-L	Bus 1 R Bus 1-R	Bus 1 C Bus 1-C	Bus 1 LFE Bus 1-LFE	Bus 1 Ls Bus 1-Ls
			Bus 1 Rs Bus 1-Rs	Bus 1 Lsr Bus 1-Lsr	Bus 1 Rsr Bus 1-Rsr	Bus 1 Lts Bus 1-Lts	Bus 1 Rts Bus 1-Rts
			Audio 2 Audio 2-L	Audio 2 Audio 2-R	Send 13	Send 14	Send 15
			Sond 16		Cond 19	Sond 10	Sand 20

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" "Automation Controls" und "Automation Controls" (1) eaktivieren. "Pan" (2) wird eingeblendet. "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...

Fairlight	Workspace	Help	
Bus R			Untitled
Preset Link G	is Library		11/ 12/ 13: 19 19 10
VCAA			nnnnn
Patch Input Test T Remo	Input/Output Manitor Style ones Settings, te Control Sett		
Batch Apply	Fade Settings. Batch Fades		
Mute Dim			On Stop Hold 🛩 En
Auton			1 ~
View C	rsive Audio Tip Info Displa		B-Chain Control Space View Scope
00:00	01:0	0:00:00	Import Laster File
। হাড়াচ	2.0	Line half	Renderer Settings

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"

ion color	Fainight worksp	ace Help					
2 2	Bus Format Bus Assign Presets Library Link Group VCA Assign Patch Input/Ou Input Monitor Test Tories Sett Remote Contro	 Style Styles Settings					
ala)	Batch Fade Set Apply Batch Fa						
	Mute Dim			On Stop Hold 🗸 En			
01:00				1 ~			
4 00:00:0 4 00:00:0	Immersive Aud View Clip Info D	l io Xisplay		B-Chain Control Space View Scope			
0:00:00	0:00			Import Master File			
Audio 1	2.0 R [5] M	Circle of the	-	Renderer Settings			
		COLOR PORT	Max	مار والمتراف ولد بالدرا الكراف العلم مترجعا ووستلوه			

Fairlight | Immersive Audio | Export Master File

Name vergeben und nach Export klicken den Speicherort wählen.

Export Immer	sive Master		
File Name	Timeline Name		~
Tag			
Format	Dolby Atmos ADM BWF		~
Source			
FFOA	•		
		Cancel	Export

X

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

0	Eigenschaften von	Master-File Timeline 1.wav	

Allgemein	Sicherheit	Details	Vorgängerversionen
Eigenso	chaft		Wert
Bitrate			13824 kBit/s
Urspr	ung		
Medium	n erstellt		
Copyrig	ht		
Inhalt	te		
Jugend	schutz		
Grund f	ür Jugendsc	hutzein	
Datei			
Name			Master-File_Timeline 1
Elemen	ttyp		WAV-Datei

→ 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:

🖾 Media Poo							Untitled Project Edited		00 Mixer		ata 🧏 In	spector	
< > "Ə, N	Master			4496 V	00:00:32:00		Timeline 1 🗸	01:00:13:15 🗭 …	Timeline - GreenScreen	Helicr gun i	fire and explo	osion.mp	4
r	F		Xinadian 1	_					Video Audio				
	Greensuree								Transform			•	
									Zoom X	1.000	♂ Y 1.00	• 0	
									Position X	0.000	Y 0.00		
					A		and the second		Anchor Point X	0.000	v 0.00	0 +	
				68					Pitch		0.00	• 0	
							All and All an	4	Yaw —	•	0.00	• 0	
					- NY				Flip				
								1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	> Smart Reframe				
								Participation	Cropping				
									Dynamic Zoom				
									Composite				
									Composite Mode	Normal			
								the second s	Opacity		• 100.	• 00	
									Speed Change				
									Stabilization				
									Lens Correction				
									Retime and Scalin	g			
						• >							
							(*) 🎟 🕀 만 (*) 🗘 🥔 🔒 🖡 🗸 🔍 /	<u> </u>		olby 🗸 🕴	ব৽ ——	• 🗉	Z []
				0	1:00:13:15		01:00:00 01:00:06:00 01:00:1			Mixer			
										A1	A2 A	3	DC
					Video 1		in a state of the	36	* est	EQ all Bus 1 A	EQ all E	o atl io 2	Main
15				C			GreenScreen_Helicopter gun fire and explosion.mp4						
r					Bus 1		2 he in an an a second state in a state of the second second state of the second second second second second se			0.0 0.0	0.0		
				a 6	2 S M		Bus 1						
				A2	Audio 2					-10 -	-10	-	-10 -
ıs				E	s s m		Audio 2	- All Andrews					
ords				A3	Audio 2		a a a a a a a a a a a a a a a a a a a	in the second second second second					
				a	J S M		and the second	A selected and a selected at the					
							Audio 2	1					-50 -