**ALLEGATO #2 Ascolto Dolby**  
Le varie impostazioni dei modi di rendering binaurale (Off/Near/Mid/Far) hanno lo scopo di fornire diversi livelli di spazializzazione a ciascuno degli oggetti o dei canali “bed” cui sono applicati. Puoi pensare alle impostazioni Near/Mid/Far come misure della distanza virtualizzata tra un oggetto o un “bed” e la testa dell'ascoltatore. L'impostazione dei metadati della modalità di rendering binaurale scrive tali impostazioni globalmente sull'intero master, dall'inizio alla fine del master. I metadati binaurali sono applicati all'uscita delle cuffie durante il monitoraggio, la registrazione o la riproduzione di un master. Questi metadati non sono inclusi con l'elaborazione dell'altoparlante.

Gli strumenti Dolby Atmos consentono flessibilità nella configurazione degli altoparlanti scelta e sono disponibili indicazioni per la conversione della stanza in un ambiente di missaggio multicanale. Puoi mixare Dolby Atmos in cuffia, su altoparlanti stereo o su un sistema di uscita completo fino a 64 canali, come quelli disponibili nei flussi di lavoro di mixaggio dei film. Le configurazioni comuni dei diffusori **Dolby Atmos** includono **6.0.6** (L, R, Lss, Rss, Lsr, Rsr, Ltf, Rtf, Ltm, Rtm, Ltr, Rtr), **7.1.4** (L, C, R, LFE, Lss, Rss , Lsr, Rsr, Ltf, Rtf, Ltr, Rtr) e **9.1.6** (L, C, R, LFE, Lss, Rss, Lsr, Rsr, Ltf, Rtf, Ltm, Rtm, Ltr, Rtr). Lo scopo del Renderer è quello di preservare il tuo intento artistico nella configurazione degli altoparlanti che hai utilizzato durante la creazione del tuo mix, nonché la configurazione degli altoparlanti dell'ascoltatore finale. Il Dolby Atmos Renderer consente anche di ascoltare come il tuo mix può *traslare* in altre configurazioni di altoparlanti. Se, per esempio, un tuo collega ha mixato un brano nella sua configurazione 7.1.4 e te lo ha inviato per commenti/collaborazione, nella tua stanza 9.1.6 potresti creare un sottoinsieme dei tuoi altoparlanti per provare il mix sullo stesso monitoraggio della configurazione che hanno utilizzato.  
  
Per fare una simulazione conforme allo standard, consigliamo di scaricare il foglio di calcolo **DolbyAudioRoomDesignTool\_v5\_3\_7\_HE** dalla pagina: <https://professionalsupport.dolby.com/s/article/HE-DARDT-Quick-Start-Video-Series?language=en_US>