

DaVinci Resolve 16 – возвращение

Продолжение. Начало в №№ 8...10/2020

ТЕСТ РЕДАКЦИИ

Александр Луганский

В предыдущей статье, опубликованной в декабрьском (10/2020) номере журнала, я рассказывал о первых впечатлениях от знакомства с новой версией DaVinci Resolve – 17-й. Правда, это была бета-версия и таковой пока остается. Поэтому я решил продолжить работать с 16-й версией и рассказывать о ней, оставив до поры новую версию, пока она не будет доработана до полноценного релиза.

При возвращении к версии 16 выяснился один не очень приятный момент – отсутствие обратной совместимости с базой данных проектов при возвращении от проекта в более высокой версии на более низкую. Иными словами, если 17-я версия «подхватывает» все, что создала в компьютере 16-я, то при обратном переходе такого не получается. Более того, DaVinci Resolve 16 сообщает о несовместимости с указанной вручную базой данных проектов, оставшейся от Resolve 17. А ведь эта база фактически осталась прежней, то есть той

самой, которая досталась 17-й версии от 16-й. Так что нужно иметь это в виду, и если будет желание протестировать новую бета-версию, то имеет смысл скопировать файл базы данных проектов и сохранить его в надежном месте на диске на случай, если придется возвращаться к предыдущей версии.

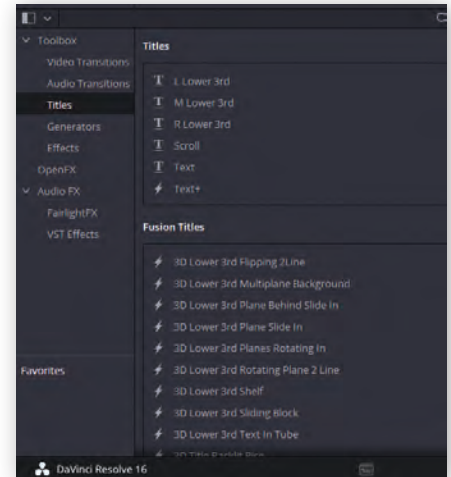
Ну а теперь продолжу делиться тем, что узнал, работая с DaVinci Resolve 16. Сначала еще немного о временных шкалах. В проекте их может быть сколько угодно, благодаря чему облегчается монтаж сложных материалов, состоящих из множества логически завершенных частей. Их можно монтировать каждую отдельно, а потом помещать на основную временную шкалу уже в смонтированном виде, где каждая вторичная временная шкала будет выглядеть как обычный медиафайл. Разумеется, при внесении изменений в монтажные решения на вторичной шкале они будут отображаться и на основной.

Удобно также и то, что в окне исходных материалов проекта – и в основной (Master), и в дополнительных папках (Bin) – находятся не сами медиаданные, а ссылки на них. В отличие от ряда других NLE, которые при загрузке исходников конвертируют их в свой внутренний формат и размещают в определенной служебной папке на диске.

Подход же, примененный в DaVinci Resolve, избавляет от необходимости повторной загрузки исходных медиафайлов, если они были скорректированы. К примеру, если внесены правки в графические файлы или нужно заменить один дубль видео другим, то сделать это очень просто – достаточно просто удалить из исходной папки на диске прежние файлы (или переименовать их), а на их место поместить новые, присвоив им те же имена. Все! Система автоматически подхватит в проект обновленные версии.

И вот еще что выяснилось во время монтажа – кнопки Delete и Backspace оказывают разное действие, хотя и та и другая служат для удаления выбранных объектов на временной шкале. При нажатии на Delete все, что было справа от удаляемого объекта, смещается влево, заполняя освободившееся место, а удаление с помощью Backspace просто убирает со шкалы объект, тогда как положение остальных объектов не меняется. И образовавшуюся пустоту можно заполнить чем-то другим. Так что нужно это учитывать во избежание неприятных сюрпризов, когда приходится вносить изменения в уже смонтированную последовательность.

Теперь хотелось бы отдельно остановиться на создании титров. В DaVinci они реализованы несколько непривычно для



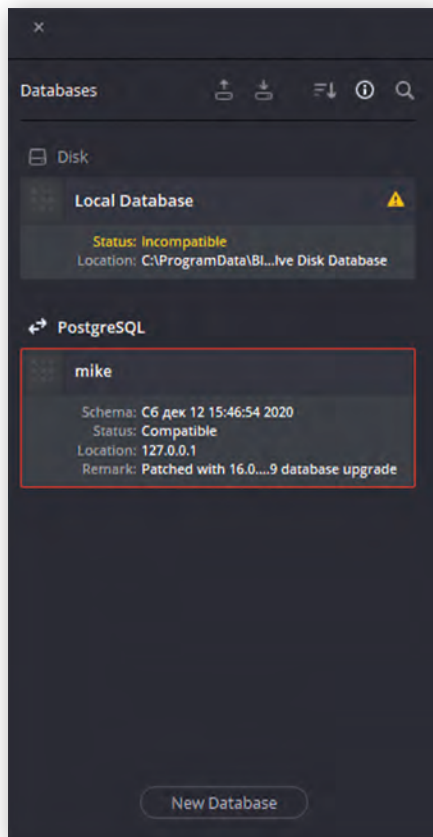
Набор титровальных шаблонов

меня – в виде эффектов. И находятся там же, где остальные эффекты и переходы. То есть нет никаких подгружаемых или встроенных знакогенераторов. Просто на временную шкалу помещается выбранный вариант титров, а все остальное делается в уже знакомом окне Inspector.

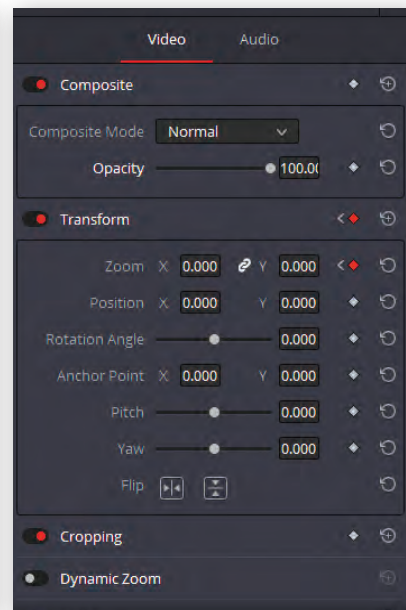
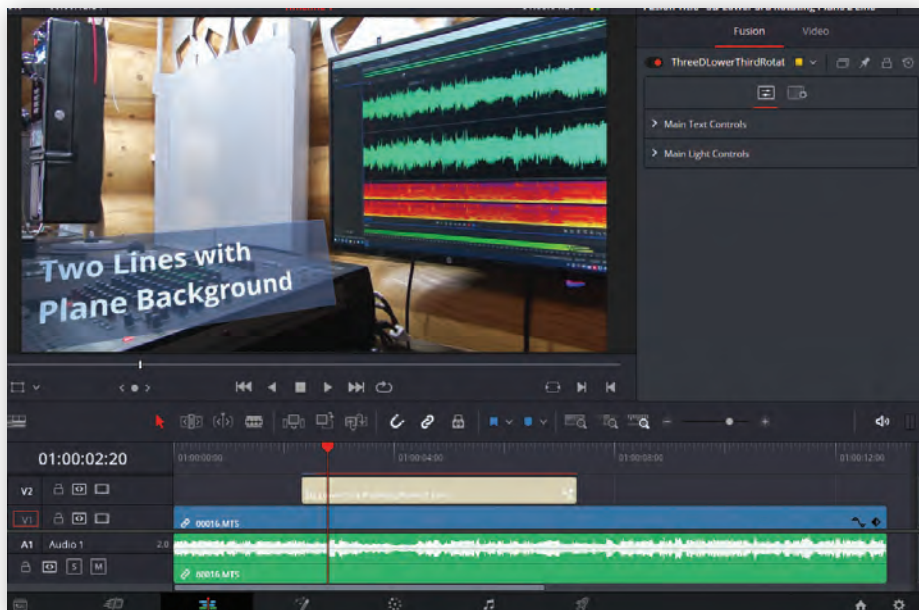
Ассортимент вариантов достаточно богат, в нем есть стандартный набор шаблонов и расширенный набор Fusion. Сначала о стандартном. Тут все довольно просто – есть три шаблона титров в нижней трети, как правило, для представления персонажа на экране, когда в верхней строке имя и фамилия, а в нижней – должность, звание или какие-то иные атрибуты. Далее, есть шаблон барабанной (вертикальной) прокрутки (Scroll), есть возможность просто вывода титров на экран без каких-то предварительно заданных параметров, и имеется еще один шаблон, называемый Text+. Здесь возможностей для творчества существенно больше, но и повозиться придется дольше. Например, можно получить эффект появления текста буква за буквой либо, наоборот, его побуквенного исчезновения.

Практически все параметры текстов и подложек можно анимировать, что позволяет относительно малыми усилиями получить вполне привлекательные титры. Если же этих простых вариантов недостаточно, то в распоряжении монтажера – титровальные эффекты Fusion.

Тут есть где развернуться – в наличии большой набор анимированных шаблонов, часть из которых трехмерные. Но следует учитывать то, что титры, даже относительно простые, то есть из первого комплекта, а уж тем более Fusion, весьма «прожорливы». Они сильно загружают компьютер, и если его ресурс



Вот так выглядит окно баз данных после возвращения на версию 16: вверху – несовместимая база данных от версии 17



Один из шаблонов титров Fusion

сы невелики и находятся буквально на границе минимально требуемых для Da Vinci, то возможно заметное подтормаживание приложения, а иногда и вовсе зависание с последующим вылетом из программы.

Кроме того, анимированные титры ощутимо замедляют просчет монтажной последовательности в итоговый файл. В моем случае просчет обычного HD-видеоряда шел со скоростью примерно 12...15 кадр/с, а на фрагментах с 3D-титрами Fusion скорость падала до 0,5...1,0 кадр/с. Разница очевидна.

Поэтому если в последовательности есть какие-то повторяющиеся фрагменты с титрами, например, перебивки, то лучше предварительно просчитать их в отдельные файлы, разумеется, того же формата, в каком будет выводиться итоговый файл, и потом размещать их в последовательности вместо «разобранных» временных шкал этих же заставок. Время и ресурсы можно будет сэкономить.

Ну а если в распоряжении пользователя есть достаточно мощный компьютер, то на эти «мелочи» можно не обращать внимания.

Теперь от титрования снова к временной шкале. На ней есть удобная опция Link Clips, то есть связывание группы клипов друг с другом. Эта опция позволяет зафиксировать взаимное расположение фрагментов последовательности друг относительно друга, чтобы случайно не сместить один или несколько фрагментов и не нарушить созданный порядок их размещения. И

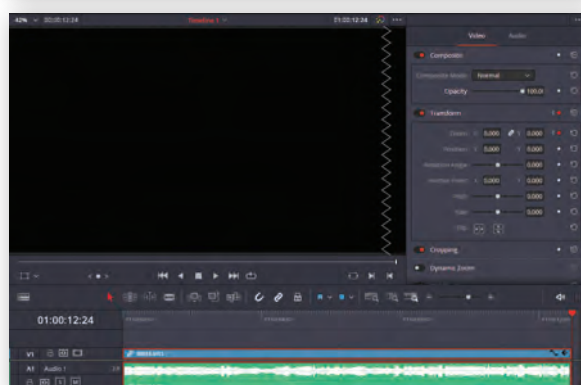
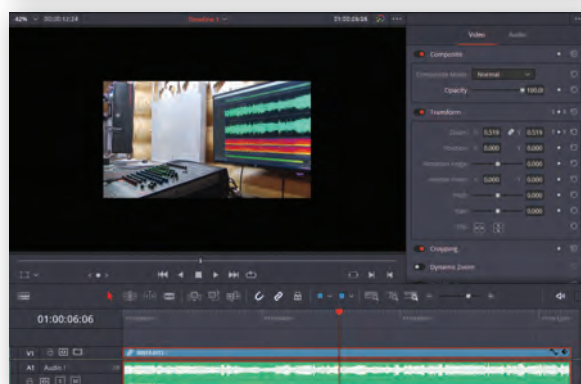
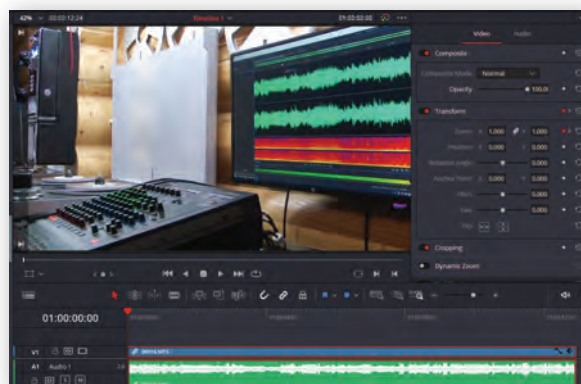
наоборот, сняв галочку Link Clips, можно разгруппировать клипы, в том числе даже отвязать друг от друга изображение и звук в одном клипе.

Хочется сказать и несколько слов об анимации изображения на временной шкале. В том же окне Inspector можно задать параметры наезда/отъезда, панорамирования, вращения, прозрачности, выбрать координаты точки, относительно которой все эти действия будут выполнены. Это удобно, поскольку позволяет добавить динамики, особенно когда приходится в качестве видеоряда использовать статичные изображения. Таким способом можно сделать видеоряд зрелищнее, а потому и привлекательнее для зрителя.

При настройке анимации нужно задать ключевые кадры. Тут все просто – курсор ставится в нужное место временной шкалы, выбирается требуемый элемент на ней, а в окне Inspector для соответствующего параметра (Zoom, Position, Rotation Angle и др.) определяются те или иные параметры. В завершение нужно щелкнуть на маленьком ромбике справа, чтобы он стал красным. Все – параметры для этого ключевого кадра внесены. То же самое нужно повторить для всех ключевых кадров. Итог – фрагмент анимирован. Полный сброс делается нажатием на кружочек со стрелкой справа от значка ключевого кадра.

На этом пока все. В следующих номерах продолжим.

Настройка параметров движения при анимации



Продолжение следует

Анимация «отъезд» – первый, средний и последний кадры