

DaVinci Resolve 16

Продолжение. Начало в № 8/2020

тест редакции

Александр Луганский

В первой части цикла статей о тестировании DaVinci Resolve 16 я рассказал о знакомстве с системой и о некоторых приятных находках, которые есть в бесплатной ее версии, например, об автоматическом преобразовании чересстрочной развертки в прогрессивную при просчете в итоговый файл.

На этом, разумеется, мое изучение DaVinci Resolve 16 не закончилось, и я продолжу делиться своими впечатлениями от этой, на мой взгляд, очень удобной и эффективной системы обработки медиаконтента.

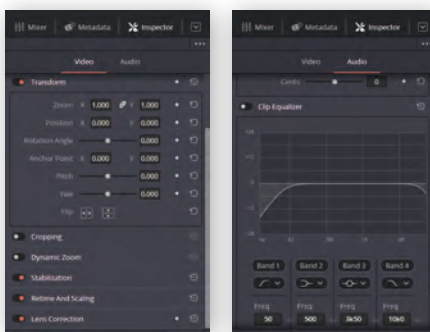
При очередном запуске приложения всплывало окно, сообщающее о наличии обновления и с предложением его скачать и установить. Надо сказать, что обновления выходят довольно часто. Удобно, что загрузка обновления никак не ограничивает работу уже установленного ПО, как это бывает со многими другими программными приложениями, которые не запускаются, пока не будут обновлены до последней версии (разумеется, если пользователь выбрал опцию «Обновить»).

Загрузка обновления выполняется в фоновом режиме, а файл в архивном формате .rar сохраняется в папке Downloads (если по умолчанию не задана какая-либо другая), откуда его можно перенести в любую другую, распаковать и запустить процесс обновления, когда это будет удобно. Я сохраняю все обновления в одной и той же папке, что позволяет получить полное представление о хронологии выполненных обновлений.

Теперь вернусь к интерфейсу Resolve. Как и у всех остальных NLE-систем, его можно настраивать в очень широких пределах, добиваясь максимально удобной рабочей среды. При этом базовый интерфейс не перегружен информацией и разными опциями, многие операции настройки автоматизированы. К примеру, при изменении размеров области временной шкалы (Timeline) автоматически масштабируется область мониторинга, которую к тому же

можно сделать как одно-, так и двухоконной. В однооконном режиме в окне мониторинга отображается тот клип или секвенция, на которой щелкнули мышью.

Хотелось бы вернуться к закладке Inspector. Именно через нее организовано управление свойствами видео- и аудиоклипов. Тут нужно иметь в виду, что в окне Inspector отображаются свойства того клипа, который выделен на временной шкале красной окантовкой, а не того, на котором стоит курсор. В самом Inspector есть две закладки – Video и Audio, что позволяет корректировать параметры видео и звука раздельно.



Inspector – параметры видео (слева) и аудио

Понравился функционал обработки звука прямо из окна Inspector. Тут можно корректировать многое – громкость, панораму, высоту тона. Есть даже четырехполосный эквалайзер с возможностью для пользователя самому задавать значения частот для каждой полосы. И это только базовые возможности обработки звука. А ведь есть еще и те, которые вызываются щелчком правой кнопки мыши на аудиотреке, в частности, нормализация с собственным выпадающим меню. В нем можно выбрать значение в dBFS и стандарт, в соответствии с которыми будет выполнена нормализация. Уж молчу о богатом наборе процессов обработки FairlightFX, до которых я тоже планирую добраться, а потом рассказать и о них.

Но вернемся к временной шкале. Работать с ней удобно. Если включена функция

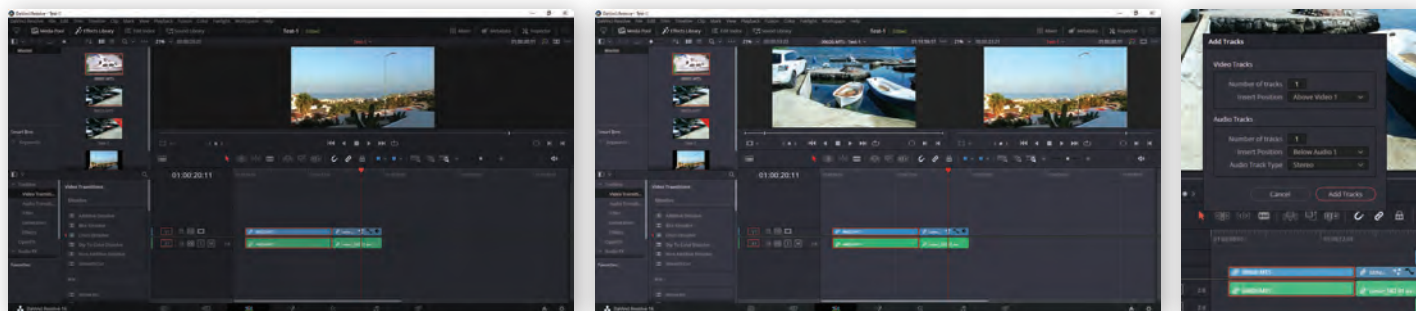
Snapping, то есть прилипание одного клипа к другому, то выстроить последовательность клипов с переходом между ними прямой склейкой не просто легко, а очень легко. Нужно лишь предварительно сделать точную подгонку (Trimming) каждого клипа.

Добавление дорожек видео и звука можно делать как ручную, так и автоматически. В ручном режиме достаточно щелкнуть правой кнопкой мыши на временной шкале в секторе дорожек и выбрать тип добавляемой дорожки. Причем тут тоже есть варианты. Если, к примеру, щелкнуть на области дорожек видео и просто выбрать Add Track, то автоматически появится еще одна видеодорожка. Если же выбрать опцию добавления нескольких дорожек – Add Tracks, то всплывет меню, позволяющее задать нужное количество дорожек видео и аудио, определив сразу же их положение относительно уже имеющихся на временной шкале дорожек. И еще один тип дорожки, доступный для выбора здесь, это дорожка субтитров.

Что касается автоматического создания дорожек, то это происходит при перетаскивании на временную шкалу нового клипа, когда он помещается не на уже имеющуюся дорожку, а выше нее. Тут же создается новая видеодорожка над имеющейся и аудиодорожка под имеющейся. К примеру, если есть дорожки V1 и A1, то будут созданы дорожки V2 и A2 над V1 и под A1 соответственно.

Реакция Resolve на действия пользователя очень быстрая, но не чрезмерно. Складывается ощущение, что система как бы предугадывает действия монтажера и реагирует на них именно так, как нужно. Это существенно упрощает работу и избавляет от лишних манипуляций. Причем и в окне мониторинга все действия отражаются настолько, насколько это вообще возможно при конкретной конфигурации «железа».

Мониторинг заслуживает отдельного упоминания. Достаточно навести курсор на окно мониторинга, чтобы с помощью колеса мыши масштабировать изображение в нем,



Одно- и двухоконный варианты интерфейса

Добавление дорожек на временную шкалу

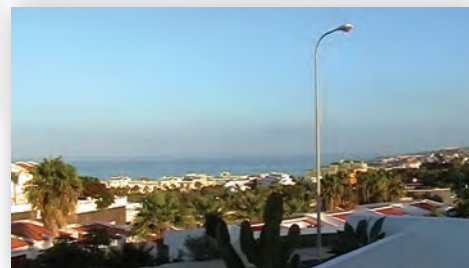
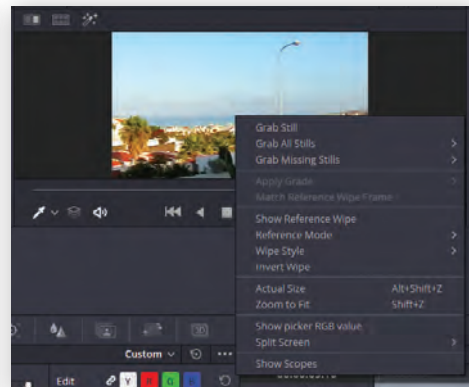
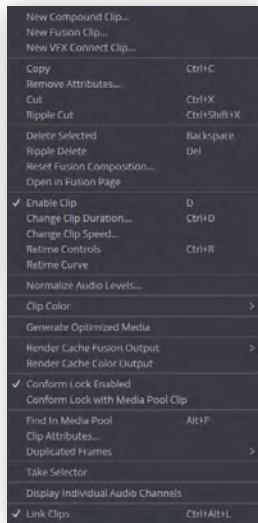
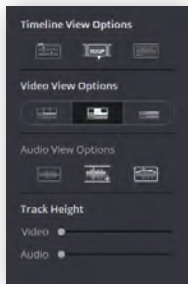
не меняя масштаба самой области мониторинга. Эта функция работает как в одно-, так и в двухоконном режиме и позволяет лучше рассмотреть некоторые области и детали изображения, не меняя раскладки всего интерфейса.

В целом работа с временной шкалой построена очень рационально и удобно, а пиктограммы, расположенные над временной шкалой, мало того, что интуитивно понятны, так еще и снабжены всплывающими подсказками. Так что запутаться довольно сложно.

Еще одна удобная функция в зоне мониторинга – это Match Frame. Суть ее в том, что если нужно найти в исходном файле тот самый кадр, на котором стоит курсор временной шкалы, то достаточно просто щелкнуть на соответствующей пиктограмме под окном мониторинга, и – вуаля! Система тут же выведет в окне источника нужный кадр. Функция работает и в обратную сторону, когда нужно найти на временной шкале кадр, который отображается в окне просмотра источника. Кроме того, в любом из окон есть возможность установить метки In/Out. Очень удобно, надо сказать.

Вид самой временной шкалы тоже можно настроить в соответствии со своими предпочтениями и/или особенностями проекта. К примеру, выбрать режим отображения видео- и аудиодорожек, задать их размеры, отобразить несколько секвенций (временных шкал) одновременно и т.д. Что касается режимов, то для видео это могут быть просто условные полосы, те же полосы с отображением начального и конечного кадров, а также с отображением всех кадров в клипе. А для звуковой дорожки можно установить отображение грубой или полной осциллограммы, а также ее огибающей. Словом, на любой вкус и цвет.

Функции, вызываемые с временной шкалы путем все того же щелчка правой кнопкой мыши, очень обширны. Тут можно инициировать различные операции с клипами, выполнить нормализацию звука (о чем уже упоминалось),



Настройка представления временной шкалы

Функции, вызываемые прямо с временной шкалы

отвязать дорожки видео и звука друг от друга (или, наоборот, привязать их друг к другу), найти в исходных клипах проекта тот, на котором был сделан щелчок мыши, и др.

В верхней части временной шкалы устанавливаются флаги, маркеры и метки In/Out. Тут главное не спутать одно с другим, потому что функции у всех этих вариантов разметки разные. Так, метки In/Out будут полезны, когда нужно сделать просчет не всей секвенции, а только ее выбранной части. В частности, чтобы посмотреть, как выполняется переход, ведь мощности рабочей станции не всегда хватает, чтобы просчитывать его в режиме реального времени при воспроизведении прямо с временной шкалы.

А бывает, что нужно записать даже не фрагмент, а всего один кадр последовательности. Признаюсь, тут я воспользовался подсказкой, потому что сам не нашел такой опции. Точнее, один из вариантов, это поставить метки In и Out на расстоянии одного кадра друг от друга, а затем перейти в режим просчета и записать только один выбранный кадр. Но слишком громоздкая процедура получается. Оказалось, что в DaVinci есть более простой и удобный способ сохранения

Захват одного кадра видеопоследовательности и сохраненный таким способом кадр

нужного кадра. Правда, делается это не в режиме монтажа, а в режиме цветокоррекции. Тут достаточно навести на окно мониторинга курсор, который тут же превращается в пипетку, щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать опцию Grab Still (захватить статичный кадр). Кадр тут же появляется в окне Gallery, и щелкнув уже на нем правой кнопкой мыши, можно экспортировать его в необходимом файловом формате – dpx, tiff, jpeg, png и др. Этот метод гораздо удобнее и быстрее.

И в завершение второй части – небольшой совет: не забывайте регулярно сохранять проект. Как показала практика, сама Resolve это делает далеко не всегда. И в случае непредвиденного вылета из приложения есть риск, что последние изменения в проекте не сохранятся, а потому придется делать их заново.

Продолжение следует.

www.televideodata.ru
Info@televideodata.ru
+7 495 900-10-71

- Создание и удаление меток повторов
- Воспроизведение / Пауза
- Наложение логотипа при проигрывании повторов
- Ускорение / замедление скорости воспроизведения до 5 раз
- Быстрая перемотка вперед / назад при редактировании сюжета повтора
- Кадровая перемотка вперед / назад при редактировании сюжета повтора
- Воспроизведение плейлиста повторов всех сохраненных сюжетов
- Расширенное управление повторами и редактирование начала и конца сюжета с ПК
- Непрерывная запись входных сигналов на SSD носители
- Поддержка одновременной записи и воспроизведения
- Поддержка разрешения HD видео до 1080p

«DejaVu» Instant Replay Unit

СИСТЕМА "МГНОВЕННЫХ" ПОВТОРОВ