

DaVinci Resolve 16 – последние заметки перед переходом на версию 17

ТЕСТ РЕДАКЦИИ

Окончание. Начало в №№ 8...10/2020, №№ 1,2/2021

Александр Луганский

Этой статьей я хочу завершить цикл материалов о комплексной системе DaVinci Resolve версии 16 и вернуться к некоторым деталям, которые оказались немного не такими, как мне представлялось ранее. Во многом тут медвежью услугу оказал предыдущий опыт работы с другими системами монтажа и обработки видео, где довольно существенная часть функционала, а точнее, доступ к нему, организован иначе, чем в Resolve.

Начну, пожалуй, с функции преобразования чересстрочного разложения видео в прогрессивное – с того самого deinterlacing. Как я отмечал, специального процесса или эффекта, который можно было бы применить к клипу, перетаскивая соответствующий объект на временную шкалу или назначив его выбранному клипу каким-то иным образом, в Resolve нет. Чтобы добраться до активации преобразования в р, нужны целых два шага: сначала открыть всплывающее окно, щелкнув на выбранном клипе правой кнопкой мыши, а потом в этом окне выбрать опцию Clip Attributes, чтобы появилось одноименное окно. В нем уже можно выбрать те или иные параметры для видео, звука, временного кода и т. д. Здесь же ставится галочка в поле Enable Deinterlacing.

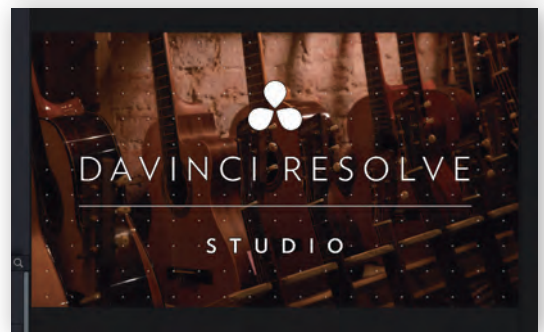
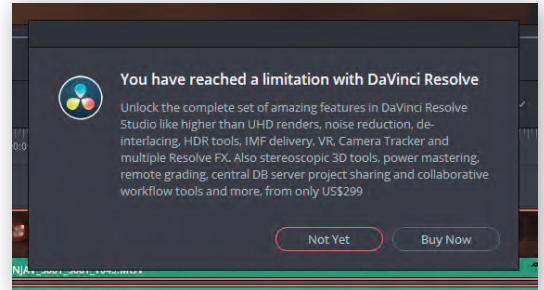
Но если у пользователя бесплатная версия, то его ждет «приятный» сюрприз в виде сообщения о том, данная функция выходит за пределы воз-

можностей бесплатной версии Resolve. Поэтому нужно либо приобрести полную, либо отказаться от применения функции Deinterlacing. Что интересно – функция будет активирована, но одновременно с водяными знаками на изображении.

К сожалению, вариант с выбором формата с прогрессивным разложением в качестве финального не спасает – в итоговом материале чересстрочное разложение остается. Так что если приходится много работать с чересстрочным исходным видео, то придется либо искать какую-то программу только для преобразования чересстрочной развертки в прогрессивную, либо приобретать полную версию Resolve. Я бы рекомендовал второе по двум причинам: во-первых, полная программная версия обойдется не так уж и дорого, а во-вторых, в ней есть еще множество других полезных функций и возможностей.

Теперь идем дальше. Второе, что я довольно долго искал и, наконец, нашел – это возможность регулировать уровень звука по ключевым кадрам прямо на временной шкале. Многочисленные щелчки правой кнопкой мыши на линии, указывающей текущий уровень громкости, никакого результата не давали – во всплывающем окне было все что угодно, кроме искомого.

Отойдя немного от темы признаюсь, что желание детально ознакомиться с инструкцией по использованию Resolve отпало сразу же, как только я увидел, сколько в ней страниц – более 3 тысячи

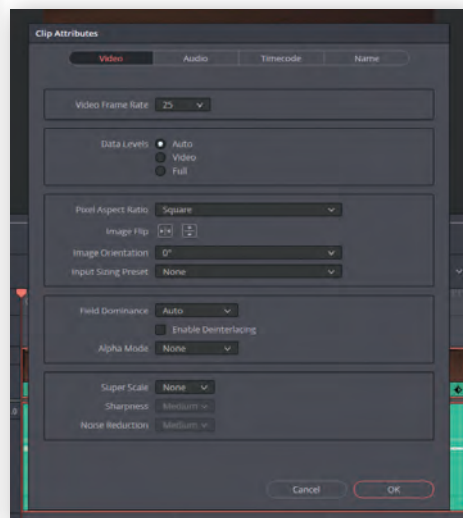
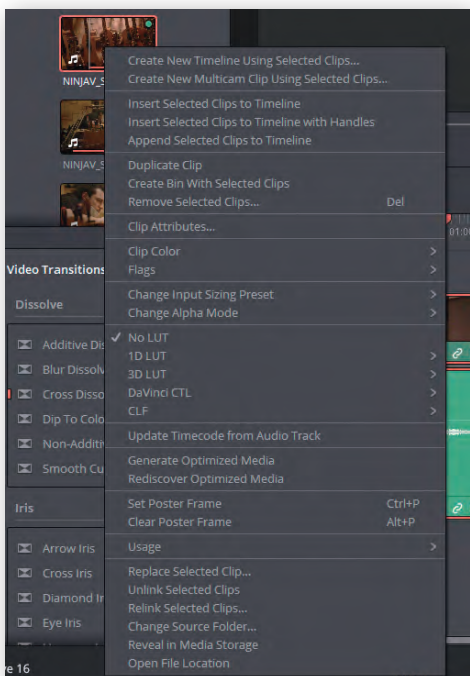


Сообщение о достижении предела возможностей бесплатной версии и водяные знаки поверх исходного изображения

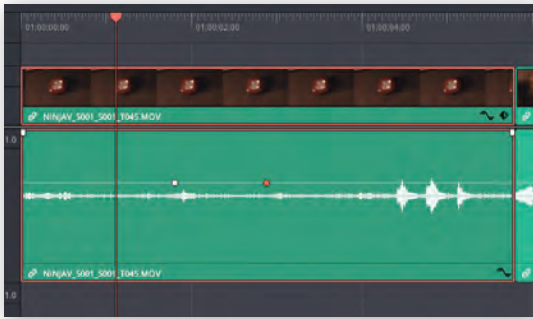
(если точно – 3590)! Сказывается стремление основателя и главы Blackmagic Design Гранта Петти объяснить все максимально подробно. Он и презентации так проводит – долго и тщательно, останавливаясь буквально на каждой мелочи. В некоторых случаях это дает обратный эффект – просто отпугивает или ввергает в скуку. Но сложно винить в этом Гранта Петти – как всякий по-хорошему одержимый человек и большой профессионал, он прилагает все силы, чтобы сделать свои детища понятными и доступными для всех.

Теперь вернемся к теме, а конкретно к поиску нужных функций, сначала безуспешному, а затем результативному. Если точнее, к возможности менять громкость аудиотрека по ключевым кадрам. В некоторых системах эта функция носит название Elastic Band, в иных называется еще как-то, но смысл всегда один – для аудиотрека задаются ключевые кадры, и уровень между ними можно менять, не затрагивая остальные участки клипа. Это бывает нужно, например, чтобы сделать фоновую музыку громче в паузах, имеющихся в закадровом тексте.

Продолжая искать решение задачи методом научного тыка, я его все же нашел. Метка ключевого кадра вставляется в аудиотрек сочетанием нажатия клавиши Alt и щелчка левой кнопкой мыши. Курсор, разумеется, должен находиться в выбранном для ключевого кадра месте.

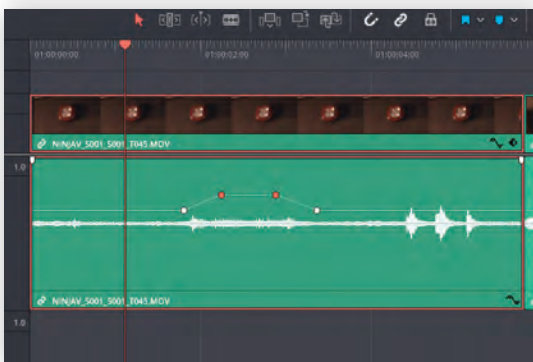
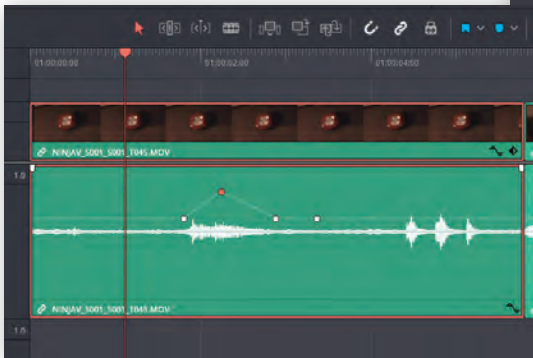


Всплывающее окно вариантов операций над клипами и окно Clip Attributes



Ключевые кадры на звуковой дорожке

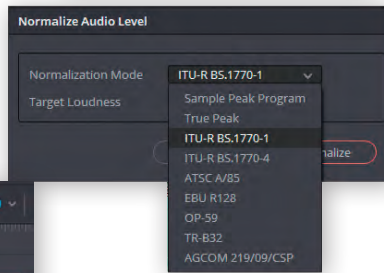
Выбранный ключевой кадр окрашивается в красный цвет. Менять уровень можно двумя способами. Первый – это перемещение самой метки. И если она находится между двумя другими, то перемещение вверх приводит к пиковому увеличению уровня, а вниз – к пиковому спаду. Если же



Изменение уровня звука перемещением одной метки (вверх) и участка между двумя метками

потянуть вверх или вниз за линию, соединяющую две метки, то подниматься или опускаться будет уровень всего фрагмента между метками.

Ну и еще одна доступная прямо на временной шкале опция для обработки звука – это нормализация. Она вызывается нажатием правой кнопки мыши на звуковой дорожке с последующим выбором функции **Normalize Audio Levels**. В результате появляется небольшое окно, в котором можно выбрать стандарт, по которому выполнять нормализацию, и задать итоговое значение уровня (в dBFS). Для всех остальных манипуляций со звуком есть интегрированные в систему средства **Fairlight**, которые настолько обширны, что даже для поверхностного знакомства с ними понадобится отдельная статья, а то и не одна.

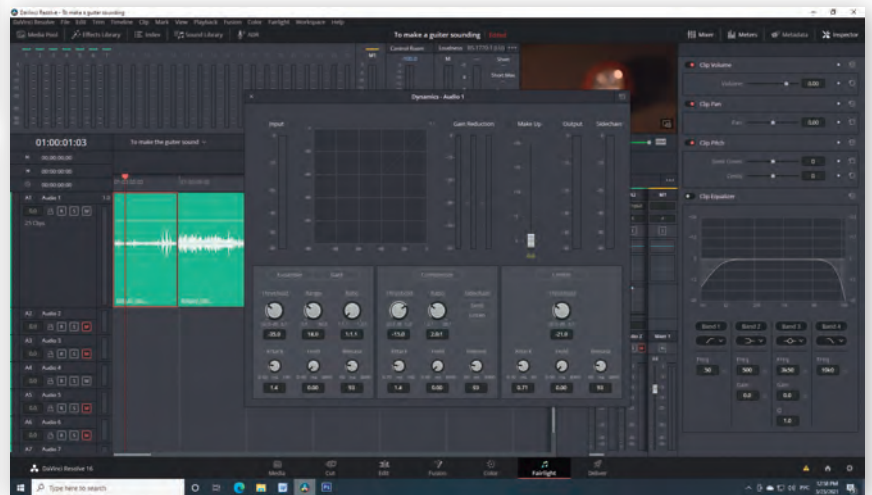


Нормализация уровня звука в интерфейсе монтажа системы Resolve

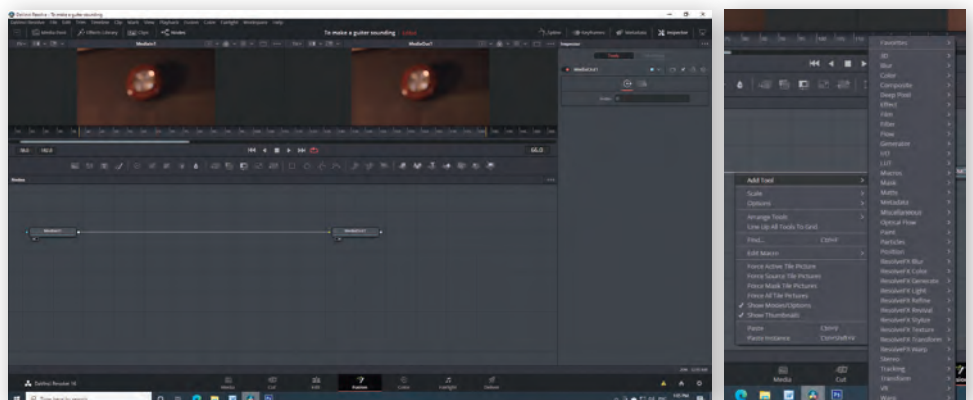
Если вкратце – в окне **Fairlight** со звуком можно делать ... все. Тут и микшер, и эквалайзер, и динамическая обработка (лимитер, экспандер, гейт и др.), и еще много чего. Кроме того, есть окно, в котором отображается видеоряд, соответствующий выбранной звуковой дорожке. Это облегчает работу, ее результаты, разумеется, тут же отражаются в окне монтажа. На мой взгляд, это просто вершина интеграции различных средств обработки в едином приложении.

Ну и в завершение – несколько слов о **Fusion**. Здесь все построено на базе концепции узлов – **Node**. Каждый узел представляет собой тот или иной процесс обработки, применяемый к исходному материалу. Изначально в интерфейсе есть два обязательных узла – **MediaIn1** (начальный, или входной) и **MediaOut1** (итоговый, или выходной). Между ними можно вставить нужное количество узлов, задав для каждого из них ту или иную функцию. Результат обработки можно наблюдать в соответствующем окне интерфейса.

На этом, пожалуй, закончу рассказ о своих впечатлениях от **DaVinci Resolve 16**. Впереди меня ждет не менее увлекательное знакомство с новыми возможностями 17-й версии системы. Постараюсь поделиться впечатлениями, когда их наберется достаточно для новой публикации.



Графический интерфейс Fairlight



Стартовый графический интерфейс Fusion и выбор функции для узла обработки