

# ADR

## (Automated Dialog Replacement) (Automatická výměna dialogů)

Stránka Fairlight DaVinci Resolve má sofistikované rozhraní pro provádění ADR, neboli automatizovaného nahrazování dialogů, strukturovaným a přímočarým způsobem.

Jednoduchý, ale výkonný panel ADR zahrnuje správu seznamu cue (zarážka), standardní zvuková pípnutí a vizuální podněty a sofistikovanou správu nahrávání s hodnocením hvězdičkami a vrstvenou organizací nahrávání pro vytváření a správu opětovného nahrávání dialogů v libovolném programu. Díky této sofistikované organizaci a vrstvení je snadné společně upravovat nejlepší části každého záběru do vašeho programu.

### Obsah

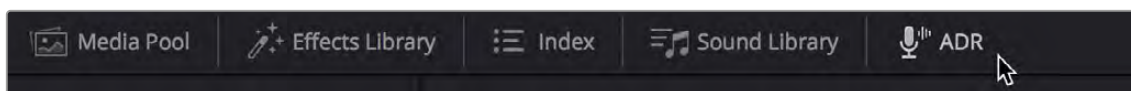
ADR (Automated Dialog Replacement)	3496
ADR rozhraní	3496
Nastavení pro práci v ADR Session	3500
Vytváření a import seznamů cue ADR	3501
Ruční vytvoření seznamu cue ADR	3501
Import Cues	3502
Záznam ADR na časovou osu	3503
Doplnění překladatele	3503

*Přeloženo z originálního návodu DaVinci Resolve 18, kapitola Fairlight.*

[jirka@jizapo.info](mailto:jirka@jizapo.info)

# ADR (Automatická výměna dialogů)

Kliknutím na tlačítko ADR na panelu nástrojů rozhraní se otevře slavný panel Fairlight ADR, který poskytuje zcela profesionální pracovní postup pro provádění automatizované výměny dialogů. Nahrazení dialogů, pro ty, kteří nevědí, je proces, při kterém audio profesionálové přivádějí herce, aby znovu nahráli nezachranitelně špatné záznamy dialogů z pohodlí svých nahrávacích studií, řádek po řádku a s velkou dávkou trpělivosti. (Postsynchrony nebo dabing)



Panel ADR na stránce Fairlight

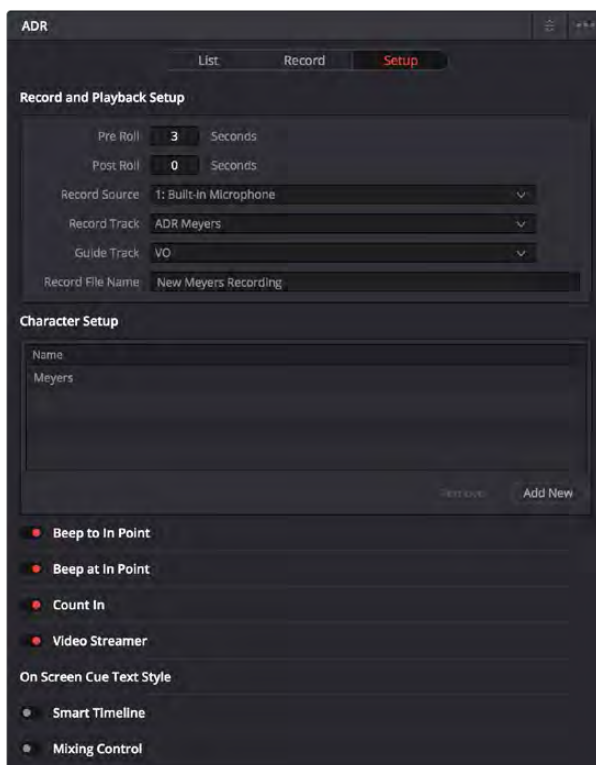
Je to starý vtíp, že ADR není ve skutečnosti automatické, ale cílem stránky Fairlight je poskytnout vám veškerou možnou pomoc, aby byl tento proces strukturovaný a přímočarý. Jednoduchá, ale výkonná správa seznamu cue (zarážek) vám umožní efektivně sestavit plán opětovného nahrávání. Standardní zvuková pípnutí a vizuální podněty prostřednictvím vašeho výstupního video zařízení BMD pomáhají hercům v kabině určit jejich načasování a jejich linky. Sofistikovaná správa záběrů s hodnocením hvězdičkami a vrstvená organizace pořízení na časové ose vám pak pomůže spravovat výsledné nahrávky a vybrat nejlepší části každého záběru, když upravujete výsledky.

## Rozhraní ADR

Když je otevřeno, rozhraní ADR se skládá ze tří panelů nalevo od časové osy: List panel (Seznam), Record panel (Záznam) a Setup panel (Nastavení). Ovládací prvky těchto panelů jsou popsány v pořadí, v jakém se používají.

### Panel Nastavení

Jak název napovídá, na panelu Nastavení konfiguruje relaci ADR.



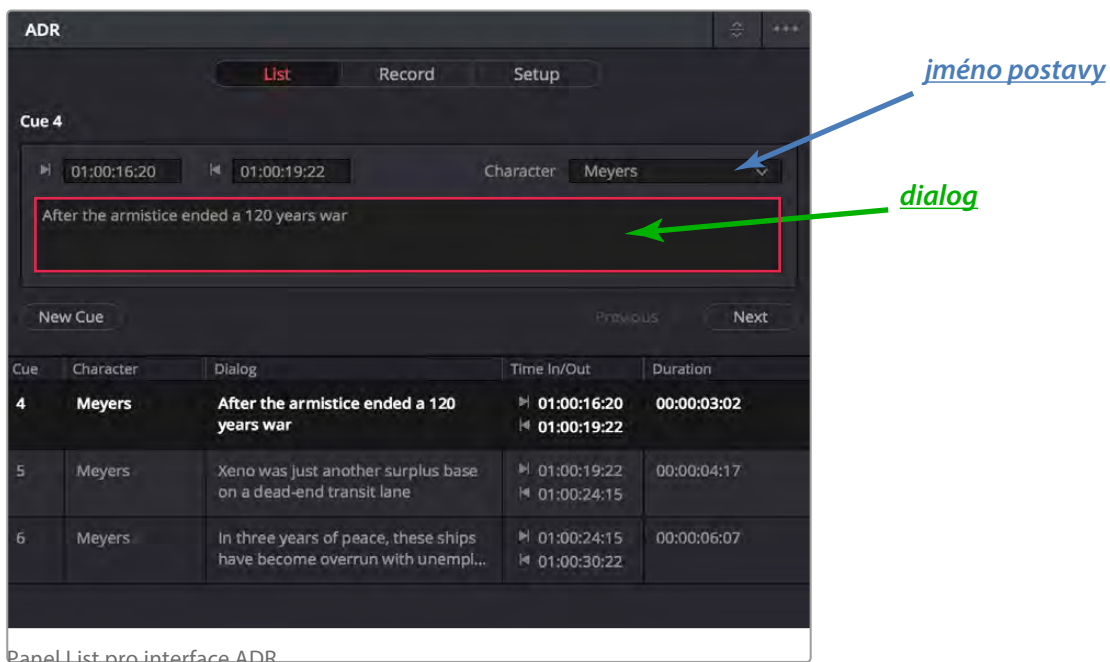
Panel Nastavení rozhraní ADR

Tento panel obsahuje následující ovládací prvky:

- **Pre Roll a Post Roll:** Určuje, kolik sekund se má hrát před a po zadaných vstupních a výstupních bodech každého cue, což dává hercům šanci poslouchat, co přichází před a po každém cue, aby se mohli připravit. Pokud povolíte možnosti pípnutí níže, pípnutí poskytuje odpočítávání během zadaného pre-rollu.
- **Record Source:** (Zakázáno, dokud nezvolíte Record Track *záznamovou stopu*) Rozbalovací nabídka vám umožňuje vybrat vstup, ze kterého chcete nahrávat, a vytvořit tak patch pro *záznamovou stopu*.
- **Record Track:** Rozbalovací nabídka vám umožňuje vybrat stopu, do které chcete nahrávat. Výběr stopy pomocí této nabídky vytvoří patch ze zdroje záznamu na stopu záznamu a automaticky zapne možnost Record Enable.
- **Guide Track:** Rozbalovací nabídka vám umožňuje vybrat, na které stopě je původní produkční zvuk, který potřebujete znovu nahrát. To se používá pro přehrávání zvuku hercům, aby je mohli použít jako vodítko pro záznam jejich vlastního náhradního dialogu.
- **Record File Name:** Textové vstupní pole, které vám umožní zadat název nahrávaných zvukových souborů, se kterými se mají uložit.
- **Character Setup:** Seznam pro přidání názvů všech postav, které mají dialogové postsynchrony, které budete znovu nahrávat. Pro pomoc s uspořádáním a správou cue. Tlačítko Add New vám umožní přidat další jména do tohoto seznamu, zatímco tlačítko Remove vám umožní odstranit postavy, které již nepotřebujete.
- **Beep to In Point:** Umožňuje slyšet sekvenci tří pípnutí vedoucí k nahrávání. Aby bylo možné slyšet pípnutí, je kanál Beeps v System Generator zdrojem, který musí být přiřazen k vašim audio výstupům pomocí okna Patch Input/Output.
- **Beep at In Point:** Umožňuje poslední pípnutí v místě In. Aby bylo možné slyšet pípnutí, je kanál Beeps v System Generator zdrojem, který musí být přiřazen k vašim audio výstupům pomocí okna Patch Input/Output.
- **Count In:** Čítač na obrazovce, který odpočítává do začátku cue.
- **Video Streamer:** Vizuální pomůcka, kterou mohou herci sledovat během pre-rollu a připravit se na nahrávání. Dvojice svislých čar překrývajících se s výstupem programu na video se pohybuje směrem k sobě po obrazovce výstupu videa během pre-roll k cue. To dává herci vizuální indikaci času, který zbývá, než začne mluvit. Když zazní pípnutí, tyto řádky se zvětší. Obě čáry se spojí v bodu Time In, kde křížek ukazuje, že nahrávání začalo.
- **Smart Timeline:** Když je tato možnost zapnutá, automaticky přesune přehrávací hlavu ke každému cue tak, jak je vybráno v seznamu cue, a přiblíží, aby zarámovalo dobu trvání tohoto cue na časové ose.
- **Mixing Control:** Umožňuje automatické přepínání přehrávání zvuku, aby bylo možné nezávisle ovládat, co herec a zvukový inženýr slyší v různých fázích procesu nahrávání ADR. Pokud je toto například povoleno, vodící stopa není směřována do řídicí místnosti, kde technik kontroluje záběr.

## Panel Seznam

Zde vytvoříte seznam cue, které potřebujete znovu zaznamenat, buď ze stránky Fairlight, nebo importované ze souboru .csv, který vám někdo poskytne.



Tento panel obsahuje následující ovládací prvky:

- **Cue editing controls:** Zobrazuje data pro aktuálně vybrané cue (nebo cue, které bylo právě vytvořeno). Pole časového kódu In a Out ukládají vstupní a výstupní body časové osy, které byly nastaveny při vytvoření cue, ale lze je ručně upravit pro jemné doladění. Rozbalovací nabídka Character ( název postavy) vám umožňuje vložit této postavě dialog vepsáním do pole pod časovými údaji a jménem postavy pro příslušné Cue. Pole pro zadávání textu vám umožňuje zadat dialogové okno, které se má znovu nahrát, takže se na něj můžete vy i mluvčí odkázat.
- **New Cue button:** Kliknutím na toto tlačítko přidáte do seznamu nové cue s použitím jakýchkoli vstupních a výstupních bodů(In/Out), které byly nastaveny na časové ose, a jakéhokoli jména postavy, která byla naposledy vybrána.
- **Cue list:** Seznam všech cue, která byly vloženy nebo importovány. Seznam cue lze filtrovat pomocí rozevřací nabídky Filtr v pravé horní části panelu ADR (vedle nabídky možností). Můžete si vybrat, zda chcete zobrazit cues pro všechny názvy nebo pro libovolnou vybranou kombinaci názvů. Můžete se také rozhodnout skrýt všechny podněty, které jsou označeny jako hotové, a zažít radost z toho, že se tento seznam stále více zmenšuje, čím blíže jste k dokončení.

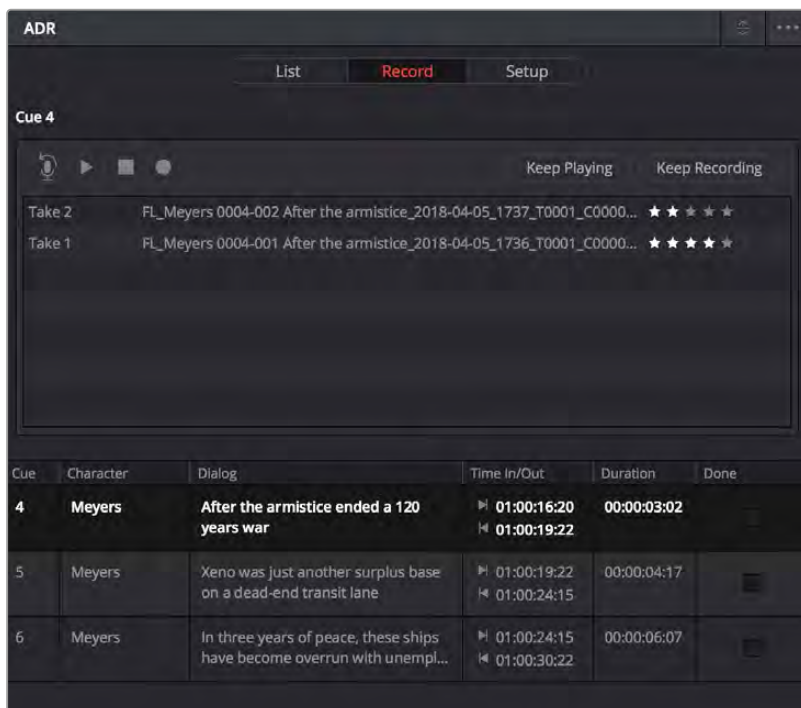
**Shrnutí:** V záložce **Setup** přiřadte stopy pak si vytvořte jména postav (Character). Pomocí **In a Out** si na Timeline označte nahražovaný úsek. Přejděte do záložky **List**. V rozbalovací nabídce **Character** zvolte postavu (jméno) a stiskněte **New Cue**. Nyní můžete do pole nad tlač. **New Cue** vyplnit dialog (není povinné). Úseky **Cue** můžete takto vytvořit pro celý project.

Nabídka možností interface ADR má navíc tři příkazy týkající se panelu List:

- **Import Cue List:** Umožňuje importovat správně naformátovaný soubor .csv a vytvářet tak cue, které byly připraveny v tabulce. Správné formátování seznamů cue, které chcete importovat, je bez záhlaví, jeden řádek na cue, se čtyřmi samostatnými sloupci pro In timecode, Out timecode, Character Name a Dialog.
- **Export Cue List:** Umožňuje exportovat obsah seznamu cue do souboru .csv pro výměnu nebo úschovu.
- **Clear Cue List:** Vymaže všechna cue v seznamu cue. Před úplným odstraněním se doporučuje exportovat kopii vašeho seznamu cue pro případ, že byste se někdy potřebovali ke cue vrátit.

## Panel Record (záznam)

Zde ve skutečnosti spustíte relaci nahrávání ADR, kterou jste nastavili, pomocí dialogů, které jste vložili do seznamu Cue.



Panel Record rozhraní ADR

Tento panel obsahuje následující ovládací prvky:

- **Record and rehearse controls:** Čtyři ovládací prvky posunu a dvě tlačítka umožňují ovládat nahrávání během relací ADR. Na tyto ovládací prvky lze kliknout pouze tehdy, když jste vybrali cue ze seznamu cue k záznamu.
- **Rehearse:** Spustí část časové osy určenou zářezkou, aniž by ve skutečnosti cokoli zaznamenala, což dává mluvčímu příležitost projít si dialog a procvičit si načasování a provedení. Pípání a streamy na obrazovce se během zkoušky přehrávají.
- **Play:** Přehraje aktuálně vybraný záběr ze seznamu Přehrát (popsáno níže). Pokud není vybrán žádný záznam, nepřehraje se nic.
- **Stop:** Okamžitě zastaví zkoušení, přehrávání nebo nahrávání.
- **Record:** Zahájí nahrávání cue na zadanou zvukovou stopu, s cue pípnutím a zářezkami video streameru.
- **Keep Playing:** Na konci záběru můžete chtít pokračovat ve hře, aby talent mohl slyšet další část skladby. Stisknutí tlačítka Pokračovat v přehrávání kdykoli, dokonce i během nahrávání, způsobí ignorování post rollu a obnovení normálního přehrávání po uplynutí doby výstupu cue.
- **Keep Recording:** Na konci záznamu můžete chtít pokračovat v nahrávání, dokud jej ručně nezastavíte. Stisknutím tlačítka Keep Recording kdykoli, dokonce i během nahrávání, bude výstupní bod aktuálního cue ignorován a nahrávání bude pokračovat, dokud jej nezastavíte.

- **Take list:** Seznam záběrů zobrazuje každý záběr, který jste pro aktuální cue zaznamenali, s číslem záběru, názvem a pětihvězdičkovým hodnocením, které můžete nastavit, abyste měli přehled o tom, které záběry fungovaly a které ne. Dřívější záběry jsou na konci tohoto seznamu, zatímco nedávné záběry jsou nahoře (ve stejném pořadí, v jakém se odpovídající vrstvené zvukové klipy objevují ve stopě časové osy, do které byly nahrány).
- **Cue list:** Seznam všech cue (úseků), které byly vloženy nebo importovány. Seznam cue lze filtrovat pomocí rozbalovací nabídky Filtr v pravé horní části panelu ADR (vedle nabídky Option). Můžete si vybrat, zda chcete zobrazit zářky pro všechny názvy nebo pro libovolnou vybranou kombinaci názvů. Můžete se také rozhodnout skrýt všechny názvy, které jsou označeny jako hotové, a zažít radost z toho, že se tento seznam stále více zmenšuje, čím blíže jste k dokončení.
- **Cue list Done column:** Šestý sloupec se objeví pouze v panelu Record s označením Done. Obsahuje zaškrtačací políčka pro každé cue, které můžete zapnout, abyste měli přehled o tom, která cue jste úspěšně dokončili.

Nabídka Možnosti rozhraní ADR má navíc jeden příkaz týkající se panelu Record:

- **Record Early In:** (Tři tečky) Umožňuje nahrávání během pre-roll, v případě, že pracujete s mluvčím, který rád začíná brzy.

## Nastavení pro práci v ADR Session

Nastavení pro záznam ADR je jednoduché, ale vyžaduje několik kroků.

### Vytvoření stop pro záznam ADR:

- 1 Na časové ose vytvořte novou zvukovou stopu, do které budete nahrávat ADR. Ujistěte se, že má správnou konfiguraci kanálu pro vaši nahrávku (mono je typické pro dialog - Fairlight > Path Input/Output > Source Audio Inputs > váš mikrofon = Destination > Track Input > vaše nová stopa - kliknout na Path tlačítko).
- 2 Pokud nahráváte ADR na svou hlavní časovou osu, možná budete chtít sólo stopu Guide i stopu Record, abyste se vy a mluvčí mohli soustředit na zvuk, který je znovu nahráván, aniž byste slyšeli všechny ostatní stopy aktuálního mixu.. Nyní jste připraveni konfigurovat panel Nastavení.

Konfigurace Setup panelu:

- 1 Otevřete rozhraní ADR a poté otevřete Setup panel.
- 2 Vyberte Pre Roll a Post Roll, kolik sekund chcete použít. Před bodem se doporučuje minimálně 3 sekundy, aby měl herec čas se připravit.
- 3 Z rozevírací nabídky Record Source vyberte mikrofon, který jste dříve připojili ke stopě.
- 4 Z rozevírací nabídky Record Track vyberte vytvořený Record track.
- 5 Z rozevírací nabídky Guide Track vyberte stopu s původním produkčním zvukem, který nahrazujete.
- 6 V dolní části tohoto panelu zapněte, které možnosti Preroll Cue chcete vy i mluvčí používat při nahrávání každého cue. Možnosti zahrnují:
  - a. Beep to In Point a Beep at In Point poskytují slyšitelné odpočítávání, kdy začít hrát.
  - b. Animovaný Video Streamer odpočítává čas začátku, ukazuje trvání nahrávaného cue a také zobrazuje text dialogu pro toto cue na obrazovce, aby se na něj herec mohl odvolat, takže může mít oči na obrazovce, a ne na scénáři.



Dále, pokud jste povolili Beep to In Point a Beep at In Point, musíte připojit oscilátor Fairlight k vašim výstupním kanálům, aby talent mohl slyšet pípnutí náhledu.

#### **Připojení oscilátoru k přehrávání pípnutí přes váš zvukový výstup:**

- 1 Zvolte Fairlight > Patch Input/Output pro otevření okna Patch Input/Output.
- 2 Z rozevírací nabídky Source vyberte System Generator a kliknutím vyberte Beeps.
- 3 Z rozevíracího seznamu Destination vyberte položku Audio Outputs a vyberte levý/pravý výstup, ze kterého se mají tato náhledová pípnutí přehrát. Přetažením ohraničovacího rámečku můžete vybrat více výstupů, čímž propojíte vstup mono Beeps se stereo výstupem pro pohodlný poslech.
- 4 Klepnutím na tlačítko Patch vytvoříte připojení a poté zavřete okno Patch Input/Output.

## Vytváření a import seznamů cue ADR

Abyste mohli správně používat rozhraní ADR, musíte mít seznam podnětů. Existují dva způsoby, jak můžete vytvořit seznam cue pro záznam, vytvořit nový na stránce Fairlight nebo jej importovat. Panel ADR pojme oba pracovní postupy.

### Ruční vytvoření seznamu cue ADR

Pokud jste veškeré úpravy dialogů prováděli v DaVinci Resolve, můžete pokračovat a vytvořit seznam označením částí časové osy, které potřebujete znovu zaznamenat, a vytvořením podnětů z těchto časování. Chcete-li správně vytvářet cue, měli byste začít přidáním jmen každé postavy, pro kterou budete vytvářet cue, na panelu Setup. Tyto názvy usnadňují zadávání ní podnětů a později vám pomohou seznam filtrovat a třídit podle potřeby.

#### **Chcete-li přidat názvy postav před zadáním úseků:**

- 1 Otevřete Setup panel rozhraní ADR.
- 2 Klepněte na Add New.
- 3 Když se vybraná položka zobrazí v seznamu Setup Character, zadejte jméno postavy.
- 4 Až budete hotovi, stiskněte Return.

#### **Chcete-li upravit seznam Character Setup, proveďte jednu z následujících akcí:**

- Pokud jméno napíšete špatně, můžete poklepáním na libovolné jméno v tomto seznamu jej upravit.
- Chcete-li název odstranit, můžete jej vybrat a kliknutím na tlačítko Remove jej odstranit.

Jakmile vytvoříte kompletní sadu jmen postav, můžete začít vytvářet svůj seznam cue.

#### **Chcete-li ručně přidat cue do seznamu cue:**

- 1 Otevřete List panel rozhraní ADR. Zde jsou všechny ovládací prvky pro vytváření a úpravu cue.
- 2 Na Timeline nastavte vstupní a výstupní body pro označení části dialogu, kterou chcete znovu nahrát. Tyto hodnoty časového kódu se zobrazí v části Cue Editing List panelu.
- 3 Klepnutím na New Cue přidejte prázdné cue do seznamu cue.
- 4 V části Cue Editing vyberte z rozevíracího seznamu Character (jméno postavy), která danou náповědu mluví (v tomto seznamu se zobrazí pouze jména zadaná na kartě Setup).

- 5 V případě potřeby vyberte textové pole níže a zadejte dialog, který je třeba znovu nahrát. Text dialogu se během nahrávání objeví ve vieweru
- 6 Opakujte kroky 2 až 5, dokud nedokončíte vytváření všech scén, která chcete znovu nahrát. Pokud potřebujete upravit jakékoli cue, jednoduše kliknutím vyberte toto cue a upravte jej v sekci Editace cue výše.

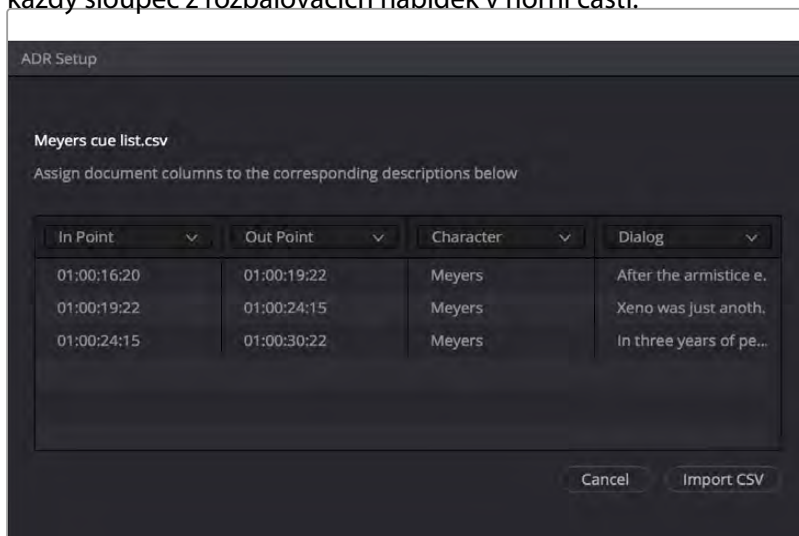
## Import Cues

Pokud jste vy nebo asistent již vytvořili seznam cue pomocí tabulkového procesoru se samostatnými sloupci pro názvy znaků, dialogy a hodnoty časového kódu In/Out, můžete seznam cue vytvořit také importováním těchto dat z exportovaného souboru .csv.

### Chcete-li importovat soubor .csv do seznamu cue:

- 1 Zvolte Importovat seznam cue z nabídky voleb ADR, poté pomocí dialogového okna vyberte soubor .csv obsahující seznam cue, který jste dostali, a klepněte na Open.
- 2 Zobrazí se dialogové okno Setup ADR, které zobrazuje data ze souboru .csv v náhledu jako sérii sloupců. To vám umožní zjistit, zda je každý sloupec příchozích dat přiřazen správně. Pokud tomu tak není, můžete každý sloupec příchozích dat znovu přiřadit ke správnému sloupci panelu ADR.

Správné formátování seznamů cue, které chcete importovat, je nesmí obsahovat žádný text záhlaví, zadávat informace pomocí jednoho řádku na scénu se čtyřmi samostatnými sloupci pro vstupní časový kód, výstupní časový kód, jméno postavy a dialog. Pokud je některý z těchto sloupců transponován, můžete to opravit výběrem správného datového typu pro každý sloupec z rozbalovacích nabídek v horní části.



Dialog pro přeuspořádání sloupců cue dat, je-li to nutné

- 3 Klikněte na Importovat CSV. Cue by se měla objevit v seznamu Cue.

### Chcete-li exportovat soubor .csv do seznamu cue:

- Zvolte Exportovat seznam cue z nabídky voleb ADR, zvolte umístění pro uložení souboru a klepněte na Save.



# Recording ADR to the Timeline

Jakmile nakonfigurujete svou pracovní stanici pro nahrávání a nastavíte seznam cue, se kterým budete pracovat, je čas začít nahrávat každé cue.

Chcete-li nahrát cue ze seznamu cue:

- 1 Otevřete panel Record rozhraní ADR.
- 2 Pokud chcete zaznamenat jen určité postavy, můžete vybrat jen tyto postavy v nabídce.
- 3 ADR Option a zrušit zaškrtnutí tohoto znaku a skrýt jeho dialog v seznamu cue. Se seznamem zobrazujícím znaky, které potřebujete, vyberte scénu, kterou chcete začít nahrávat. Tento postsynchron obsahuje časový kód nezbytný k určení, do které části Timeline se má nahrávat, a přehrávací hlava se automaticky přesune do této části časové osy.
- 4 Klikněte několikrát na tlačítko Rehearse, abyste prošli Cue s mluvčím. Když kliknete na Rehearse, přehraje se zvuk i video odpovídající danému cue, včetně pre roll a post roll, spolu se všemi pípnutími a na obrazovce.
- 5 Když je mluvčít připraven vyzkoušet si záběr, klikněte na tlačítko Record a nechte stránku Fairlight, aby přehrála předběžnou roli s upozorněním pípnutím a vizuálními streamerovými narážkami, zahájila nahrávání a poté, co je signál hotový, automaticky nahrávání zastaví. . Chcete-li nahrát další záznam, jednoduše znovu klikněte na tlačítko Record. Pokaždé, když dokončíte nahrávání, nahrávky se objeví v seznamu Take. Pořízení více nahrávek vede k vícenásobným záběrům v seznamu. Na časové ose se všechny nové záběry zobrazují jako vrstvený zvuk, takže do stejné oblasti časové osy můžete zaznamenat libovolný počet záběrů. Jakmile dokončíte nahrávání, budete mít úhledně uspořádanou hromadu alternativních záběrů, ze kterých můžete čerpat, když budete společně upravovat nejlepší části každé nahrávky.
- 6 Pokud si vy nebo mluvčí chcete znovu poslechnout konkrétní nahrávku, vyberte ji v seznamu Take a klikněte na Play. Pomocí ovládacího prvku hodnocení 5 hvězdiček můžete sledovat, jak se vám každý snímek líbil.
- 7 Když skončíte s nahráváním cue, zaškrtněte u tohoto cue políčko Hotovo a vyberte další cue, které chcete nahrát. Po dokončení dialogu opětovného nahrávání jednoduše zavřete rozhraní ADR.

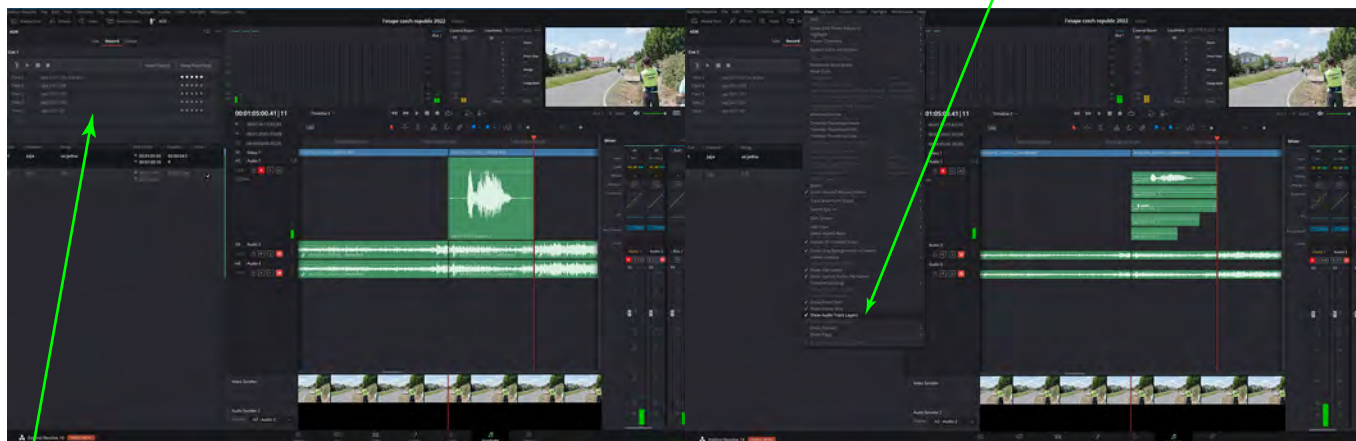
## Doplnění překladatele

Nyní v záložce Record máme ke každému Cue jeden a více Take očíslovaných vzestupně tolikrát, kolikrát jsme tento Cue opakovali. Take jsou ve stopě uloženy na sobě jako vrstvy. Označením Take v seznamu si jej můžeme přehrát a z uložených Take vybrat ten nejlepší. Označíme si je nejlépe pomocí hvězdiček v seznamu Take.

Na stopě ale vždy vidíme na vrchu jen posledně nahraný Take označený jménem postavy + pořadové číslo Cue a následně číslo Take. Pokud tomu tak není, pak: Fairlight > View Clip Info Display > Clip Name.

A abychom viděli všechny Take (vrstvy) pak: View > Show Audio Track Layers.

A bychom viděli všechny Take (vrstvy) pak: View > Show Audio Track Layers.



Vrstvy jsou na sobě je vidět jen poslední

Vrstvy jsou vidět všechny - poslední je nahoře

### Seznam Take

Nyní můžeme nepovedené a nepotřebné Take odstranit, tak že si je označíme na stopě a pomocí pravého tlačítka a rozevíracího seznamu - Delete Selected , nebo Backspace je vymažeme. (**Ne** tlačítko Delete! ).

Pokud se nám neshoduje umístění naší nahrávky o proti původní, lze posunout. Pokud se nám neshoduje délka nahrávky, pak pravý klik na naši nahrávku ve stopě a nabídky vybrat Elastic Wave a nahrávku si protáhneme, nebo zkrátíme myší.

Lze i jen část nahrávky upravit, tak že vložíme pomocí Ctrl + klik časový klíčový snímek(y) a nyní můžeme upravit dobu trvání jen určitého úseku.