

Modifikace klipů a atributy klipu

Po přidání klipů do fondu médií možná zjistíte, že je máte provést nějaké změny a připravit je pro použití ve vašem projektu.

Tato kapitola se zabývá různými úkoly, které zahrnují předefinování atributů klipu spojených s každým zdrojovým klipem za účelem nové interpretace atributů videa a zvuku, hodnot časového kódu a názvů klipů, převod časového kódu LTC zaznamenaného na zvukové stopě na použitelný časový kód, sekání dlouhých klipů na lépe spravovatelné dílčí klipy, a vytváření stereo klipů z médií pro levé a pravé oko.

Obsah

Úprava klipů v Media Poolu v Inspectoru	403
Změna atributů klipu 403	403
Atributy videa	403
Odstranění komprese 3:2 v reálném čase	406
Zvukové atributy	407
Atributy časového kódu	409
Atributy názvu filmový pásu	410
Update časovýho kódu z Audio – LTC	411
Změna miniatur klipů v Media Poolu	412
Vytváření subklipů	412
Odstranění nebo změna limitů subklipu	413
Organizace Stereo 3D Media	413
Camera Raw Decoding	413

Přímý překlad z originálního návodu DaVinci Resolve ver.18 a je zachováno číslování stránek.

Překlad : Jiří Zápotocký

Modifikace klipů v Media Poolu v Inspektoru

Klipy fondu médií můžete přímo upravit v Inspektoru, než je přesunete na timeline. To vám umožní změnit parametry zdrojového média tak, aby klipy, které jsou následně upraveny do timeline, nesly tato nová nastavení. Svůj materiál si můžete před úpravou připravit například změnou souboru klipu a nastavení RAW, úpravou úrovní zvuku a EQ nebo přiřazením specifické korekce objektivu atd. Po úpravě bude mít jakákoli část klipu správné parametry pro inspektor, které jsou již na místě, když jste je upravili pro vaši timeline.

Další informace o používání inspektoru ve Media Poolu naleznete v kapitole 20, „Použití inspektoru v Media Page“

Změna atributů klipu

Pomocí okna Atributy klipu můžete změnit další atributy pro více klipů najednou. Toto okno se do určité míry překrývá s jinými atributy klipu, které lze upravovat přímo z podnabídek v kontextové nabídce klipů fondu médií.

Chcete-li upravit atributy jednoho nebo více klipů ve fondu médií libovolné stránky:

- 1 Vyberte jeden nebo více klipů ve fondu médií klepnutím se stisknutou klávesou Shift, Ctrl nebo přetažením ohraničovacího rámečku kolem nich.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem na jeden z vybraných klipů a zvolte Atributy klipu.
- 3 Klepnutím otevřete panel atributů, které chcete upravit. Pokud jste vybrali více klipů, provedení změn automaticky zaškrtně políčko u atributů, které se mění.
- 4 Po dokončení potvrďte změny kliknutím na tlačítko OK.

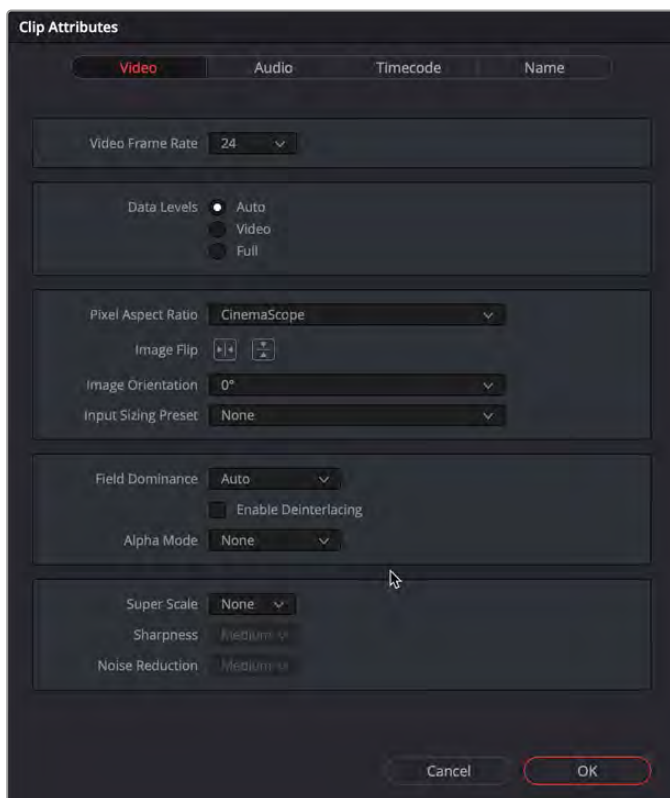
Můžete také upravit vybrané atributy klipů pro klipy, které byly upraveny na Timeline.

Chcete-li upravit atributy jednoho nebo více klipů na Timeline stránek Cut, Edit nebo Color:

- 1 Vyberte jeden nebo více klipů na časové ose klepnutím se stisknutou klávesou Shift, Ctrl nebo přetažením ohraničovacího rámečku kolem nich.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem na jeden z vybraných klipů a zvolte Atributy klipu.
- 3 Klepnutím otevřete panel atributů, které chcete upravit. Pokud jste vybrali více klipů, provedení změn automaticky zaškrtně políčko u atributů, které se mění.
- 4 Po dokončení potvrďte změny kliknutím na tlačítko OK.

Atributy videa

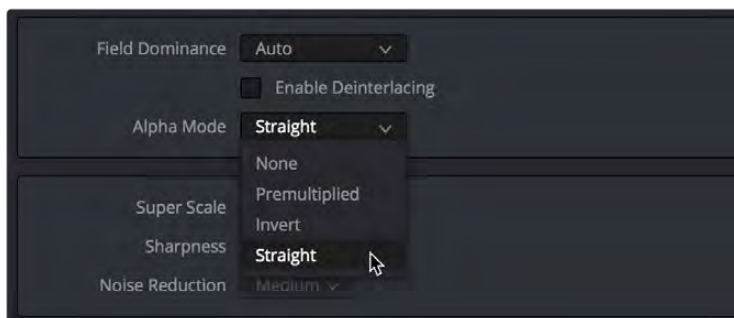
Ty ovlivňují rychlost snímků jednotlivých klipů, geometrii a úrovně dat.



Panel Video v okně Clip Attributes

- **Video Frame Rate:** V případech, kdy byla snímková frekvence klipu určena nesprávně jinou aplikací nebo záznamovým zařízením nebo pokud nejsou k dispozici vůbec žádná metadata snímkové frekvence, můžete změnit, jakou rychlost snímků považuje DaVinci Resolve za snímkovou frekvenci zdrojového klipu. buď pomocí této nabídky pro výběr snímkové frekvence od 1 do 120 fps, nebo výběrem Custom a zadáním hodnoty od 1 do 32 000 fps (pro přizpůsobení vysokorychlostnímu a speciálnímu formátu videa). Změna snímkové frekvence videa klipu změní jeho trvání a relativní rychlost přehrávání v DaVinci Resolve. Zvuk klipu však nebude ovlivněn. Vezměte prosím na vědomí, že protože jsou podporována média s extrémně vysokou snímkovou frekvencí, neočekávejte výkon v reálném čase při příliš vysokých frekvencích snímků a uvědomte si, že to, jakého výkonu je vaše pracovní stanice schopna, závisí na její konfiguraci a rychlosti vašeho úložiště.
- **Data Levels:** Za určitých okolností můžete zjistit, že budete muset ručně vybrat vhodné úrovně dat pro klipy, které nejsou správně interpretovány, a vybrat si mezi možnostmi Auto, Video a Full. Další informace o tomto nastavení a o tom, jak ovlivňuje obrazová data ve vašem projektu, naleznete v oddílu 9 „Úrovně dat, správa barev a ACES“.
- **Pixel Aspect Ratio:** V projektech používajících kombinaci médií s různými velikostmi snímků můžete pomocí této rozevírací nabídky přiřadit konkrétní poměry stran pixelů.
- **Horizontal and Vertical Image Flip:** Upraví metadata kamery s horizontálním a vertikálním převrácením obrazu pro klipy r3d, což je užitečné pro stereoskopické 3D projekty natočené pomocí zrcadlové kamery, která převrací média z jednoho oka, nebo v případech, kdy steadicamové zařízení vedou k převrácení klipu hlavou dolů. Tato nastavení se liší od ovládacích prvků Flip Image v paletě Sizing na stránce Color.

- **Input Sizing Preset:** Tento panel můžete použít k přiřazení přednastavení palety Sizing k výběru klipů. Pokud máte například speciální předvolbu vstupního formátu pro širokoúhlé klipy ve standardním rozlišení PAL, které jste upravili do projektu s vysokým rozlišením, můžete je seřadit ve fondu médií, izolovat je a poté je všechny vybrat a použít toto přednastavení. .
- **Dominance pole:** Ve výchozím nastavení umožňuje nastavení Auto DaVinci Resolve automaticky určit, zda je konkrétní klip dominantní v horním nebo dolním poli. Pokud je toto automatické určení chybné, můžete zvolit Horní nebo Dolní a ručně to přepsat.
- **Enable Deinterlacing:** (dostupné pouze ve verzi Studio) Toto zaškrtnuté políčko je aktivní pouze v případě, že je vypnuto „Enable video field processing“ na panelu Master Settings v Project Settings. Zapnutím zaškrtnutého políčka Enable Deinterlacing nastavíte DaVinci Resolve na odstraňování prokládání klipů pomocí nastavení kvality Deinterlacing, které se nachází na panelu Image Scaling v Project Settings. Normální je vysoce kvalitní metoda odstraňování prokládání, která je vhodná pro většinu klipů, zatímco High metoda je náročnější na procesor, která někdy může přinést lepší výsledky v závislosti na stopáži. Možnost DaVinci Neural Engine využívá pokročilé algoritmy strojového učení k rekonstrukci framu, což v ideálním případě poskytne ještě lepší výsledky než nastavení High.
- **Alpha Mode:** Zde uvedené možnosti závisí na formátu klipu, který jste vybrali, protože pouze některé formáty (jako ProRes 4444, QuickTime Animation, OpenEXR, sekvence TIFF atd.) mohou obsahovat alfa kanály. Pokud jste importovali klipy s vloženými alfa kanály, tento panel vám umožní povolit nebo zakázat jejich použití v DaVinci Resolve (výběrem None), vybrat typ alfa kanálu (Přednásobený nebo Přímý) nebo invertovat alfa kanál. Pokud vyberete klip, který neobsahuje alfa kanál, většina těchto možností se nezobrazí.



Možnosti režimu Alpha, které jsou dostupné, když klip má vložený alfa kanál

- **Super Scale High Quality Upscaling:** V případech, kdy potřebujete vyšší kvalitu upscaling, než umožňují standardní filtry Resize, můžete nyní povolit jednu ze tří možností „Super Scale“ na panelu Video v okně Clip Attributes pro jeden nebo více vybraných klipů. . Na rozdíl od použití jedné z mnoha možností změny měřítka na stránkách Edit, Fusion nebo Color, Super Scale ve skutečnosti zvyšuje zdrojové rozlišení zpracovávaného klipu, což znamená, že klip bude mít více pixelů než dříve a bude náročnější na práci procesoru než dříve, pokud klip neoptimalizujete (který se zapeče v efektu Super Scale do optimalizovaného média) nebo klip nějakým způsobem uchováte.

Rozbalovací nabídka Super Scale nabízí tři možnosti 2x, 3x a 4x, stejně jako možnosti Sharpness (Ostrost) a Noise Reduction (Redukce šumu), které umožňují vyladit kvalitu výsledku se změnou velikosti. Všimněte si, že všechny parametry Super Scale jsou v pevných přírůstcích; nemůžete použít Super Scale v různém množství.

Výběr jedné z těchto možností umožňuje DaVinci Resolve používat pokročilé algoritmy ke zlepšení vzhledu detailů obrazu při značném zvětšení klipů, například při úpravách archivních médií SD na časovou osu UHD nebo když zjistíte, že je nutné klip zvětšit jeho nativní rozlišení za účelem vytvoření detailního záběru.

Možná zjistíte, že v závislosti na zdrojovém médiu, se kterým pracujete, poskytuje nastavení Sharpness (Ostrost) na Medium (střední) relativně jemný výsledek, kterého si lze jen stěží všimnout, ale nastavení Sharpness na high by mělo být okamžitě výhodnější, a zároveň by mělo dojít k doostření zrnitosti a šumu v obraz v nežádoucím rozsahu při výchozím nastavení. Zvýšení redukce šumu však tento efekt zlepšit, ale také sníží zisk, který získáte zvýšením ostroty. V těchto případech stojí za to experimentovat s udržováním ostroty na Low nebo Medium úrovni, aby Super Scale zostril všechny aspekty klipu, ale pak pomocí nástrojů pro redukci šumu na stránce Color (s jejich další schopností doladit) snížit nežádoucí šum.



Možnosti Super Scale na panelu Video v okně Atributy klipu

TIP: Super Scale, i když je neuvěřitelně užitečná, je operace extrémně náročná na procesor, takže si uvědomte, že její zapnutí pravděpodobně zabrání přehrávání v reálném čase. Jedním ze způsobů, jak to obejít, je vytvořit řetězec ze všech zdrojových médií, která budete potřebovat ke zvětšení ve vysoké kvalitě, zapnout u všech super měřítko a poté tuto časovou osu vykreslit jako jednotlivé klipy a přitom zapnout možnosti „Render at source resolution“ a „Použití názvu souboru > Název zdroje“.

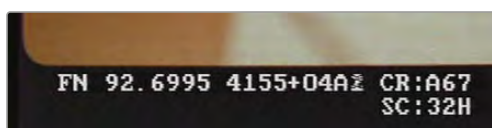
Odstranění komprese 3:2 v reálném čase

Pokud máte prokládaný materiál s rychlostí 29,97 snímků za sekundu, který byl zakódován pomocí komprese 3:2, DaVinci Resolve dokáže rekonstruovat progresivní snímkovou frekvenci původního záznamu v reálném čase. Například, pokud máte zdrojové médium z filmové kamery (24fps progresivní), která byla překódovaná na NTSC video (29,97fps prokládané), DaVinci Resolve dokáže vytáhnout původních 24 samostatných filmových políček z různých prokládaných polí, která tvoří NTSC. signál.

Chcete-li odstranit kódování 3:2 v reálném čase:

- 1 Vyberte jeden nebo více prokládaných klipů 29,97 fps ve fondu médií.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem na jeden z vybraných klipů a vyberte možnost Atributy klipu.
- 3 Na kartě Video zaškrtněte políčko Remove 3:2 Pulldown.
- 4 Nastavte frame tam, kde kódování 3:2 začínalo, v rozevíracím seznamu „First Frame of Clip“ (toto je obvykle snímek „A“).
- 5 Klepněte na tlačítko OK.

Záznam se nyní bude chovat jako 24fps progresivní klip.

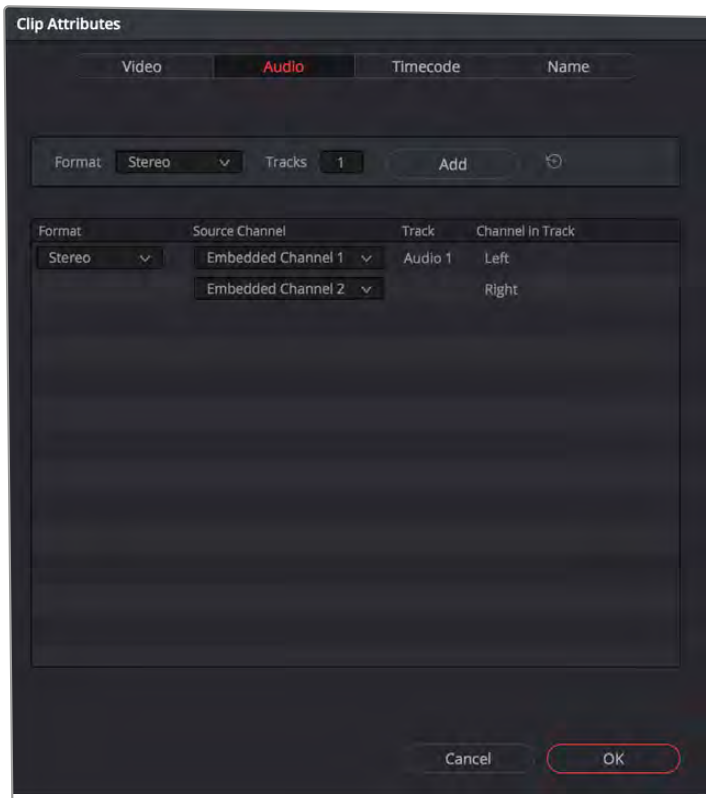


Kódované záběry s odstraněným kompresí 3:2; míchané číslo (směs čísel 1 a 2) na konci
KeyKode je indikátor pole, který ukazuje, že tento snímek A byl vytvořen správně z polí 1 a 2 prokládaného signálu.

Audio atributy

Panel Audio vám umožňuje změnit formát kanálu a přiřazení kanálů pro jeden nebo více klipů. Tato nastavení ovlivňují to, co se objeví ve zvukových stopách časové osy, když upravujete klip do programu.

Když poprvé importujete klipy do fondu médií, můžete pomocí panelu Audio atributy definovat, které vložené zvukové kanály mohou být vystaveny jako stopy na časových osách stránek Edit a Fairlight pro úpravy a jak se budou zobrazovat.



Panel Audio v okně Atributy klipu

Přidat ovládání stopy

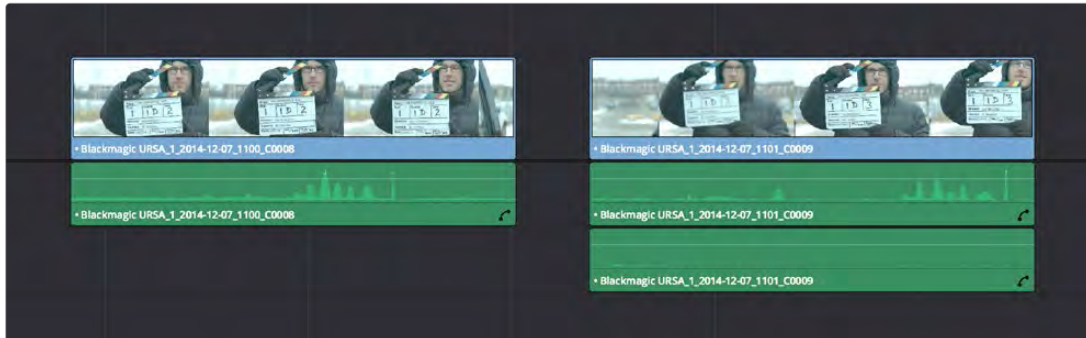
Sada ovládacích prvků v horní části seznamu stop/kanálů umožňuje přidat do klipu další stopy. Přidáním dalších stop do klipu můžete přemapovat dostupné kanály klipu tak, aby se při úpravách objevily na časové ose.

- **Formát:** Rozbalovací nabídka, která vám umožní vybrat formát pro nové stopy, které přidáte. Nastavení, které zde zvolíte, ovlivňuje, kolik kanálů se zobrazí v níže uvedeném seznamu Přiřazení kanálů jaký druh zvukové stopy timeline bude vyžadován k zobrazení všech kanálů daného klipu. Pokud zvolíte formát kanálu s menším počtem kanálů, než kolik je v klipu vloženo, všechny nadbytečné kanály budou zakázány.

Dostupné možnosti jsou:

- **Mono:** Vhodné pro jednakanálové klipy
- **Stereo:** Vhodné pro klipy s dvoukanálovým levým/pravým zvukem
- **5.1:** Vhodné pro 5.1 surround mixy
- **7.1:** Vhodné pro 7.1 surround mixy
- **Adaptive:** Vhodné pro více mono produkční zvuk, jako jsou vícekanálové nahrávky, kde se současně zaznamenává boom mikrofon, dva samostatné klopové mikrofony a mixážní stopa.

- **Stopy:** Umožňuje upravit počet stop, které chcete přidat do aktuálního klipu nebo klipů. Každá stopa, kterou přidáte, způsobí, že při úpravě tohoto klipu na časové ose bude další propojená zvuková položka upravena do další zvukové stopy. Pokud máte například vícekanálovou produkční nahrávku se čtyřmi různými mikrofony, můžete přidat 3 mono zvukové stopy a poté přiřadit každý kanál k samostatné stopě, abyste každý kanál vystavili jako samostatný zvukový klip na Timeline pro účely úprav každého mikrofону zvlášť.
- **Tlačítko Přidat:** Umožňuje přidat zadané stopy do aktuálního klipu nebo klipů.

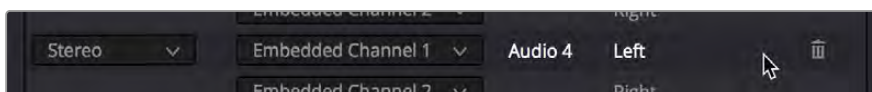


Klip s jednou stopou dvoukanálového stereo zvuku vlevo ve srovnání s klipem se dvěma stopami jednonálového mono zvuku vpravo

Zvuková stopa a seznam kanálů

Seznam pod ovládacími prvky Přidat stopu zobrazuje položku pro každou stopu definovanou v aktuálně vybraném klipu nebo klipech. Vyskakovací okna v tomto seznamu vám umožňují předefinovat a zmapovat, jak jsou kanály daného klipu rozmístěny v různě mapovaných stopách, které jste vytvořili.

- **Formát:** Formát každé zvukové stopy. Může být Mono, Stereo, 5.1, 7.1 nebo Adaptive.
- **Zdrojový kanál:** Každá stopa obsahuje tolik kanálů, kolik požadovaný formát vyžaduje. Stereo stopa má dva zdrojové kanály, stopa 7.1 má osm zdrojových kanálů. Kanály se zobrazují hierarchicky pod stopou, ke které patří.
- **Stopa:** Název každé stopy v klipu.
- **Channel in Track:** Název každého kanálu v dané stopě.
- **Tlačítko Odstranit stopu:** Umístěním ukazatele na stopu se zobrazí ikona koše, na kterou můžete kliknout a stopu odstranit.

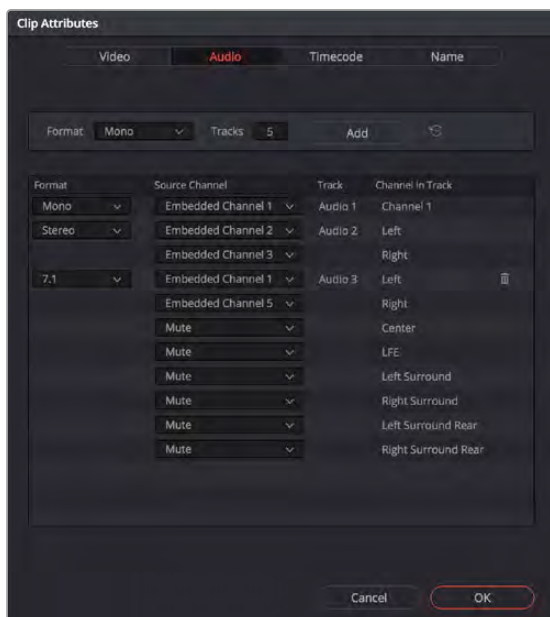


Tlačítko koše, které můžete použít k odstranění zvukové stopy v rámci atributů klipu; zobrazí se pouze tehdy, když najedete myší na skladbu

Podpora smíšených formátů zvukových stop ze zdrojových klipů

DaVinci Resolve také podporuje média s více zvukovými stopami, které obsahují různé formátované kanály. Například klip s jednou stereo stopou, jednou prostorovou stopou 5.1 a šesti mono stopami lze všechny vhodně nastavit na panelu Audio v Atributech klipu po importu klipu.

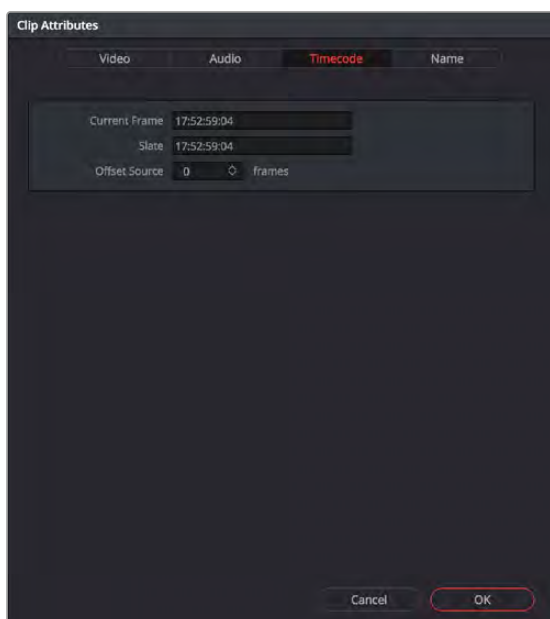
Panel Audio v Atributech klipu nyní ovládá, v jakém formátu (Mono, Stereo, 5.1, 7.1, Adaptivní) by měly být kanály vložené do konkrétního klipu nakonfigurovány. To znamená, že můžete nastavit klipy s více stopami, z nichž každá používá potenciálně odlišné formáty zvuku využívající různé kombinace klipů, což je užitečné pro mastering.



Atributy klipu nyní umožňují přiřadit kanály mezi různé stopy s různým přiřazením kanálů

Atributy časového kódu

Pokud zjistíte, že máte co do činění s klipy, které mají nesprávný časový kód nebo časový kód s nesprávným vztahem k projektu EDL, XML nebo AAF, který vám byl přidělen, můžete tyto atributy použít k úpravě časového kódu a názvu filmového pásu klipů v Media Poolu. Žádný z těchto nástrojů nemění zdrojové médium na disku. Jednoduše změní metadata časového kódu ve vašem projektu DaVinci Resolve, což má vliv na časový kód jakéhokoli média, které vyrenderujete.



Panel Timecode v okně Atributy klipu

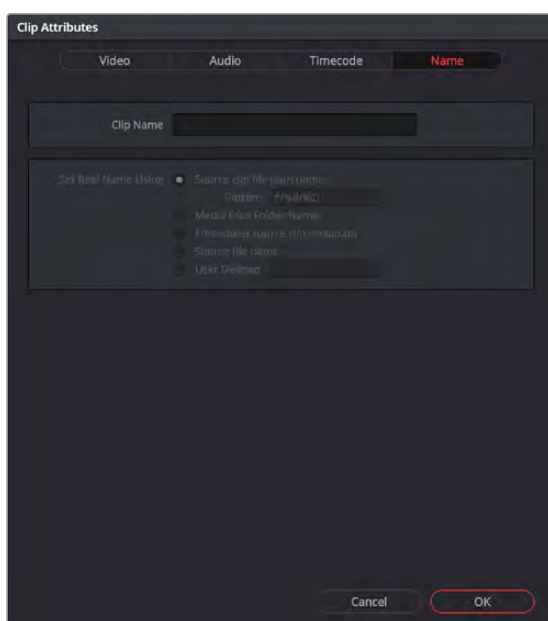
- **Current Frame Timecode:** Umožňuje přiřadit nový čas časovému kódu v aktuálně zobrazeném snímku klipu.
- **Slate Timecode:** V situacích, kdy zdrojové médium pochází z natáčení, kde byl během natáčení použit sestříhaný časový kód, můžete přiřadit sestříhaný časový kód jako druhou stopu časového kódu, kterou lze použít pro různé operace, aniž byste museli měnit primární časový kód klipu, který se již může používat pro synchronizaci programu. Chcete-li nastavit vhodný časový kód slate, vyberte klip v Media Pool s viditelným slate s časovým kódem a přesuňte přehrávací hlavu do snímku, kde je časový kód v slate jasně čitelný. Poté otevřete panel Timecode v okně Clip Attributes a do pole Slate Timecode zadejte hodnotu časového kódu, kterou vidíte na obrázku.
- **Offset Source Timecode:** Pokud má celá sada klipů časový kód, který je pouze offset, můžete offset časového kódu opravit pro tolik vybraných klipů, kolik chcete.

Atributy názvu filmového pásu

Zaškrtnutí políčko „Assist using Reel Names“ na panelu General Options v Project Settings je extrémně důležité nastavení pro řízení toho, jak proces přizpůsobení funguje. Ve výchozím nastavení je vypnuto a názvy film. pásů jsou ponechány prázdné. To je v pořádku pro přizpůsobené pracovní postupy, kde vše, co potřebujete, je cesta k souboru nebo název souboru a zdrojový časový kód k úspěšné identifikaci, které mediální soubory odpovídají jakým klipům. Pokud však potřebujete více informací než ty, abyste mohli upravit klipy ve svém projektu, můžete zaškrtnutím políčka „Assist using Reel Names“ umožnit DaVinci Resolve používat jednu ze čtyř různých metod k automatickému definování názvů rolí pro každý klip v Fond médií.

Pomocí dialogového okna Atributy klipu máte také možnost ručně definovat, jak má jeden nebo více vybraných klipů ve fondu médií definována jméno film. pásu. To je užitečné, když jsou v projektu určité klipy, které potřebují použít jinou metodu extrakce názvu role nebo ručně zadané názvy role.

Jakmile použijete atributy klipů ke změně názvů film. pásů klipů, tyto klipy se již automaticky neaktualizují, když změníte možnosti „Assist using Reel Names“ v nastavení projektu. Nejprve musíte zapnout „Assist using Reel Names“ v obecných možnostech nastavení projektu a zvolit nastavení Reel Assist, aby bylo možné upravit atributy názvu cívky v okně Clip Attributes.



Panel Název film. pásu v okně Atributy klipu

- **Source clip file pathname:** Získá název film. pásu extrahováním z cesty každého mediálního souboru. To umožňuje extrahovat název pásu z celého názvu souboru nebo jeho části nebo z celého nebo části názvu libovolné složky v cestě, která tento soubor obklopuje. Tato extrakce je definována pomocí pole Pattern = Vzor.
- **Pattern:** Kód, který definuje, jak má být název cívky extrahován z názvu cesty ke zdrojovému klipu. Další informace o vytváření vzorů naleznete dále v této kapitole.
- **Embedding in Source clip file:** Název film. pásu se získá z názvu zásobníku ve fondu médií, který klip obklopuje. Například ve stereoskopickém pracovním postupu můžete chtít exportovat offline stereo média s názvy přihrádek „Levý“ a „Pravý“, ve kterých jsou uspořádány jako názvy kotoučů. Dalším příkladem by bylo organizování VFX, které se postupně zpracovává v individuálně pojmenovaných přihrádkách, jako je „VFX_Tuesday_10-12“.
- **Embedding in Source clip file:** Užitečné pro formáty souborů, kde je název film. pásu vložen do samotného mediálního souboru. CinemaDNG a další digitální filmové kamery, soubory QuickTime vytvořené aplikací Final Cut Pro a soubory snímků DPX jsou formáty, které mohou obsahovat data záhlaví názvů kotoučů.
- **Source clip filename:** Pokud není definováno žádné číslo film. pásu, často je snadné použít název souboru zdrojového klipu.
- **User Defined:** Tato možnost je dostupná pouze v případě, že ručně změníte název cívky pro jeden nebo více vybraných klipů ve fondu médií pomocí dialogu Atributy klipu. Volba User Defined vám umožní zadat libovolný řetězec textu, který chcete použít jako název role.

Aktualizujte časový kód z Audio – LTC

Některé kamery nenabízejí možnost synchronizace s externím zdrojem časového kódu. Jejich zaznamenaný časový kód může být denní nebo volný časový kód, ale nebude přesně synchronizován s jinými kamerami, duálním systémovým audio rekordérem nebo digitálním slate. Díky tomu je synchronizace s více kamerami nebo duálním zvukovým systémem časově náročná manuální operace.

DaVinci Resolve nabízí řešení tohoto problému, pokud připojením externě generovaného časového kódu k audio vstupu kamery má video zaznamenané kamerou referenční časový kód zaznamenaný na zvukové stopě během natáčení.

Vyberte tento klip nebo klipy ve fondu médií, poté klikněte pravým tlačítkem na jeden ze zvýrazněných klipů a vyberte „Aktualizovat časový kód ze zvuku – LTC“. DaVinci Resolve automaticky a okamžitě aktualizuje časový kód klipu pomocí LTC, který najde ve zvukových stopách. Nyní můžete klipy používat, jako by byly synchronizovány při natáčení.

Změna miniatur klipů ve fondu médií

Když je fond médií v režimu miniatur, každý klip je reprezentován malým obrázkem, jehož výchozí nastavení je první snímek daného klipu. Miniaturu libovolného klipu můžete procházet a zobrazit jeho obsah pomocí ukazatele poté, co na něj chvíli najedete. Když však s čištěním skončíte, posunutím ukazatele směrem od libovolného klipu se jeho miniatura vrátí na první snímek média, který může, ale nemusí být reprezentativní pro jeho obsah. Pokud chcete, můžete to změnit.

- 1 Chcete-li přizpůsobit miniaturu libovolného klipu:
- 2 Přesuňte ukazatel na klip, jehož miniaturu chcete upravit.
- 3 Chvíli přejíždějte a poté přejedte na reprezentativní frame.
- 4 Klepněte pravým tlačítkem na klip a zvolte Set Poster Frame nebo stiskněte Ctrl-P.

Chcete-li odstranit vlastní rámeček plakátu od libovolného klipu:

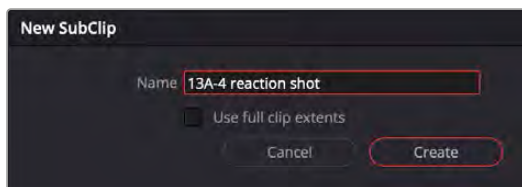
- Klepněte pravým tlačítkem na klip a zvolte Clear Poster Frame nebo stiskněte Alt-P.

Vytváření dílčích klipů

Dílčí klipy poskytují další způsob uspořádání médií ve fondu médií a umožňují vám rozdělit příliš dlouhé klipy na kratší. Pokud má například režisér projektu rád „souvislé záběry“, kdy jsou všechny záběry zaznamenány v jednom klipu, můžete je rozdělit na dílčí klipy.

Chcete-li vytvořit dílčí klip:

- 1 Vyberte libovolný klip ve fondu médií a otevřete jej v prohlížeči.
- 2 Nastavením vstupních a výstupních bodů definujte část, kterou chcete změnit na dílčí klip.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte pravým tlačítkem na posuvnou lištu a vyberte Make Subclip.
 - Přetáhněte klip z Vieweru nebo Source Vieweru do fondu médií.
- 4 Zobrazí se dialogové okno nového dílčího klipu, které vám umožní pojmenovat dílčí klip a rozhodnout se, že zaškrtnutím políčka využijete jeho plné rozsahy.

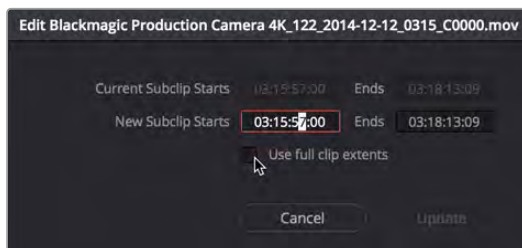


Dialog New SubClip

Po vytvoření se dílčí klipy objeví a fungují jako jakýkoli jiný klip v DaVinci Resolve. Můžete také vytvářet dílčí klipy na stránce Média při provádění jiných organizačních úkolů.

Odstranění nebo změna limitů Subclipu

Po vytvoření můžete klepnout pravým tlačítkem na libovolný subclip ve Media Poolu nebo na timeline a zvolit Edit Subclip, aby se otevřelo dialogové okno, ve kterém můžete zaškrtnout políčko pro použití plného rozsahu dílčího klipu nebo změnit start nebo konec timecodu dílčí klip přes pole timecode, než kliknete na Update pro úpravu dílčího klipu.



Dialog Upravit Subclip

Organizace stereo 3D médií

Při práci se stereo médií v DaVinci Resolve je jedním z prvních úkolů, který musíte provést, synchronizace každého stereo páru klipů, aby fungovaly jako jeden klip. Toho lze snadno dosáhnout, pokud si dáte pozor na to, jak uspořádáte svá média ve fondu médií.

Každá sada médií pro pravé a levé oko by měla být vždy uspořádána do samostatných left-eye bins a right-eye bins, aby se usnadnila pozdější synchronizace těchto klipů pomocí příkazu Stereo 3D Sync v kontextové nabídce Fond médií. Další informace o nastavení médií pro stereofonní pracovní postupy naleznete v části „Stereoskopické pracovní postupy“ v kapitole 15 „Stereoskopické pracovní postupy“.

Camera Raw dekódování

Formáty médií Camera raw jsou tak pojmenovány, protože zachycují nezpracovaná data barevného prostoru přímo ze snímače jakéhokoli digitálního filmového fotoaparátu, který záznam provedl. Nezpracovaná obrazová data nejsou čitelná pro člověka a musí být přepracována nebo demosaicována, aby bylo možné původní nezpracovaná data převést na obrazová data, která lze předat do procesu zpracování obrazu DaVinci Resolve.

Existují čtyři způsoby, jak můžete ovládat, jak jsou média camera raw debayered do užitečného, „normalizovaného“ obrazu pro úpravu nebo výstup:

- Panel Camera Raw v Project Settings obsahuje skupiny parametrů, které odpovídají každému formátu média camera raw, který podporuje DaVinci Resolve. Pomocí těchto parametrů na panelu Camera Raw můžete přepsat původní metadata kamery, která byla zapsána v době záznamu, a provést současné úpravy všech médií camera raw v celém projektu.
- Obrazový panel v Inspektoru také obsahuje ovládací prvky pro každý formát nezpracovaných médií, který DaVinci Resolve podporuje. Umožňuje vám vybrat všechny, některé nebo jednotlivé klipy pro hrubé debayering.
- Paleta Camera Raw na stránce Color umožňuje individuálně upravit parametry Camera Raw pro jednotlivé klipy na časové ose.

- Při použití Resolve Color Management (RCM) v projektu, který používá formáty Camera Raw, se data vědy o barvách od každého výrobce fotoaparátu použijí k debayingu nebo demosaice každého souboru camera raw na konkrétní primární barvy s lineární gama, takže všechna obrazová data z zdroj je zachován a zpřístupněn postupu pro zpracování barev DaVinci Resolve při zpracování obrazu. V důsledku toho jsou nastavení projektu Camera Raw a paleta Camera Raw na stránce Barva deaktivována, protože RCM řídí debayering všech klipů camera raw a všechna obrazová data ze souboru raw jsou k dispozici pro převod do barevného prostoru časové osy, který vyberte si, se kterým budete při hodnocení pracovat.

Další informace o každém z formátů Camera Raw, které lze upravit v DaVinci Resolve, naleznete v kapitole 7 „Nastavení Camera Raw“.