

Uspořádání projektů a knihovna projektů

Tato kapitola popisuje, jak používat Project Manager k organizaci projektů, na kterých pracujete v DaVinci Resolve, a také jak se vypořádat se správou projektových knihoven, které slouží jako organizační základ Project Manager. Uvidíte také, jak exportovat a importovat projekty a jak archivovat projekt a jeho média k dlouhodobému skladování.

Obsah

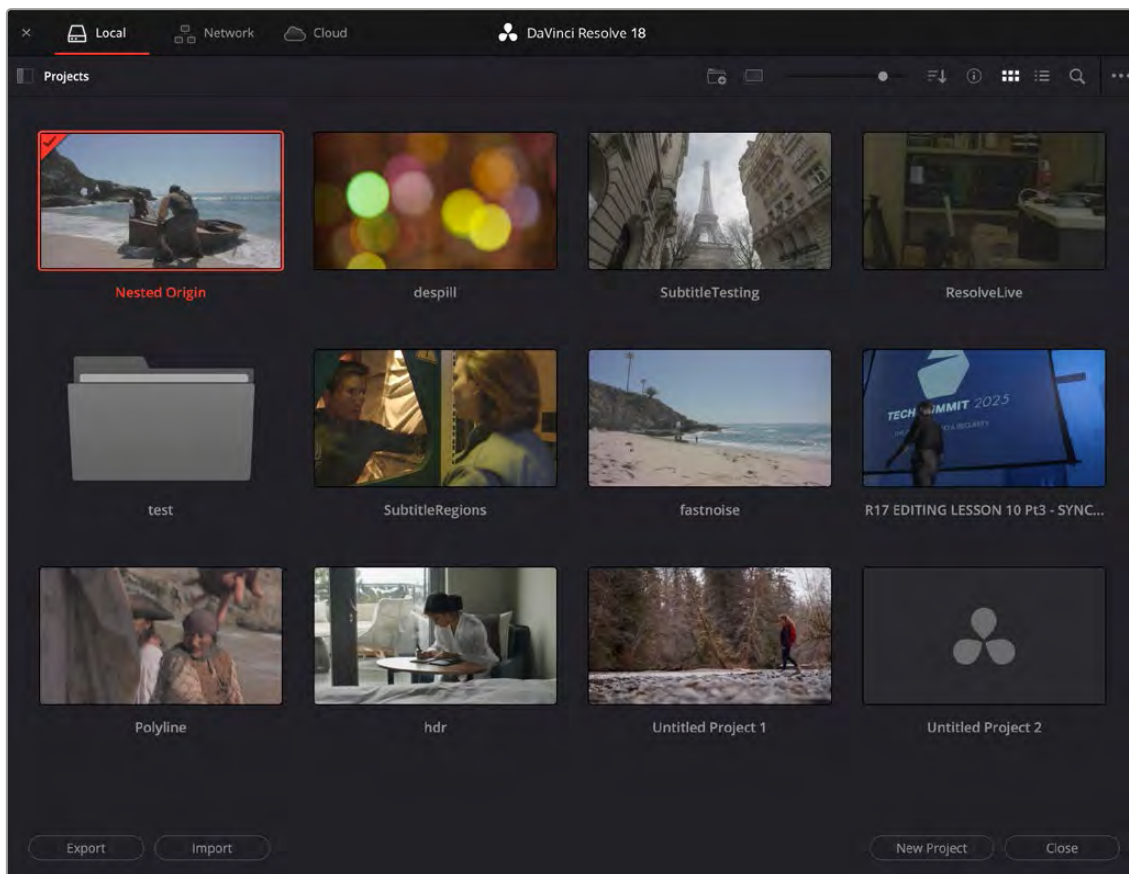
Použití Projektového manažera	66
Management projektu	67
Import a Export DaVinci Resolve Projektů (.drp Files)	67
Project Manager možnosti zobrazení	69
Hledání projektů	70
Organizace projektů v adresářích počítače	70
Správa knihoven projektů	71
Typy projektových knihoven	71
Otevření postranního panelu Knihovny projektů	72
Přesouvání projektů z jedné knihovny projektů do jiné ve stejném PC	73
Správa projektových knihoven v postranním panelu Projektové knihovny	73
Uložení projektu	78
Okamžité ukládání	79
Záloha projektu	79
Poznámky k projektu	81
Dynamické přepínání projektů	81
Archivace a obnovení projektů	82

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

Překlad : Jiří Zápotocký

Použití Projektového manžera

Projektový manažer je obvykle první okno, které uvidíte, když se DaVinci Resolve spustí. Je to pohodlný, centralizovaný prohlížeč pro vytváření, organizování a správu všech vašich projektů. Na rozdíl od jiných aplikací, které při organizování projektů spoléhají na vašeho správce souborů, DaVinci Resolve vyžaduje, abyste většinu organizace projektů prováděli v Project Manageru.



Project Manager

Pokud jste již projekt otevřeli, můžete Správce projektu kdykoli znovu otevřít kliknutím na tlačítko Home v pravém dolním rohu okna DaVinci Resolve na navigační liště stránky. Pokud jste skryli lištu Navigace stránky ve spodní části okna DaVinci Resolve, můžete otevřít Project Manager výběrem File > Project Manager.



Tlačítko Project Manager v pravém dolním rohu rozhraní DaVinci Resolve

Spouštíte DaVinci Resolve poprvé?

Pokud jste právě nainstalovali DaVinci Resolve a otevřeli jste jej poprvé, je čas nastavit předvolby, abyste mohli určit svůj jazyk, jednotku rychlého odkládacího disku a hardwarovou konfiguraci pro video a audio I/O a ovládací panely (pokud nějaké máte). Další informace o nastavení předvoleb v DaVinci Resolve naleznete v kapitole 4 „Systémové a uživatelské předvolby“.

Management vašeho projektu

Project Manager poskytuje rozhraní v aplikaci pro vytváření, přejmenování a mazání projektů. Mnoho z těchto příkazů existuje v kontextové nabídce, která se zobrazí po klepnutí pravým tlačítkem myši na pozadí Project Manageru.

Metody project managementu:

- **Vytvoření nového projektu:** Dvakrát klikněte na ikonu Default Project nebo klikněte na tlačítko New Project v dolní části okna. Vytvoří se nový projekt a DaVinci Resolve otevře stránku Média. Jakmile je projekt otevřený, můžete změnit jeho nastavení projektu kliknutím na ikonu ozubeného kola.
- **Chcete-li otevřít dříve uložený projekt:** Poklepejte na ikonu projektu nebo na položku, pokud máte nastaveno zobrazení seznamu. Můžete také vybrat projekt a kliknout na tlačítko Open.
- **Chcete-li otevřít projekt v režimu jen pro čtení:** Klepněte pravým tlačítkem na ikonu projektu nebo položku a zvolte Open in Read Only Mode. To vám umožní otevřít projekt bez nebezpečí jeho změny. Pokud provedete změny, můžete pomocí příkazu Save As uložit novou kopii projektu s novým názvem.
- **Chcete-li projekt přejmenovat:** Klepněte pravým tlačítkem na ikonu projektu nebo položku, zvolte Rename a v zobrazeném dialogovém okně zadejte nový název a po dokončení klepněte na OK.
- **Chcete-li načíst nastavení projektu z jiného projektu do aktuálně otevřeného projektu:** Klepněte pravým tlačítkem myši na ikonu projektu nebo položku (jinou než aktuálně otevřený projekt) a zvolte „Load Project Settings to Current Project“. To vám umožní změnit nastavení projektu před jeho otevřením v případech, kdy nastavení projektu způsobují nějaký problém, který vám brání v otevření projektu.
- **Chcete-li aktualizovat miniatury projektu ve Project Manageru:** Klepněte pravým tlačítkem na libovolný projekt a vyberte „Update Thumbnails“.
- **Odstranění projektu:** Vyberte jeden nebo více projektů, poté buď stiskněte klávesu Backspace, nebo klepněte pravým tlačítkem na jeden z vybraných projektů a zvolte Delete. Klepněte na tlačítko OK, když se zobrazí dialogové okno s výzvou k potvrzení operace.

POZNÁMKA: Nemůžete přesunout nebo odstranit aktuálně otevřený nebo načtený projekt.

Import a export projektů DaVinci Resolve (soubory .drp)

Projekty DaVinci Resolve se ukládají s příponou .drp a umožňují vám vyměňovat si soubory s ostatními uživateli DaVinci Resolve. Pokud poklepete na soubor DaVinci Resolve .drp v systému souborů Windows nebo macOS, automaticky se otevře DaVinci Resolve, importuje tento projekt do správce projektu bez ohledu na to, jaký typ knihovny projektů používáte, a otevře se daný projekt tak, že jste připraveni pracovat.

Import a export projektů v místních knihovnách projektů

Pokud ke správě svých projektů používáte místní knihovny projektů, můžete projekty kopírovat a importovat pomocí složek projektů ve správci souborů v systému macOS nebo Windows. Tato metoda nefunguje pro DaVinci Resolve na Linuxu.

Přesouvání projektů z jedné místní knihovny projektů do jiné pomocí macOS nebo Windows:

- 1 Vyhledejte adresář místní knihovny projektu, ve kterém je uložen projekt, který chcete zkopírovat. Pokud nevíte, kde je určený adresář místní knihovny projektu, můžete otevřít DaVinci Resolve a zkontrolovat cestu k adresáři pro aktuální místní knihovnu projektu na postranním panelu Project Libraries.
- 2 Zkopírujte složku projektu ze zdrojové pracovní stanice do určeného adresáře místní knihovny projektu na cílové pracovní stanici. Pokud nevíte, kde je určený adresář místní knihovny projektu, můžete otevřít DaVinci Resolve na pracovní stanici, do které kopírujete projekt, a zkontrolovat cestu k adresáři pro aktuální místní knihovnu projektu na postranním panelu Project Libraries.
- 3 Jakmile zkopírujete složku projektu do správného umístění, budete muset ukončit a znovu otevřít DaVinci Resolve. Poté by se měl importovaný projekt objevit ve Project Manageru.

Import a export projektů v knihovnách síťových projektů

Pokud používáte knihovnu síťových projektů, další sada příkazů vám umožní importovat a exportovat projekty pomocí formátu souboru .drp. Pokud chcete exportovat samostatnější položku do transportu, můžete také exportovat soubory .drp z místních knihoven projektu.

Chcete-li importovat soubor projektu DRP, proveďte jednu z následujících akcí:

- Vyberte tlačítko Import ve spodní části Project Manageru, poté vyhledejte a vyberte soubor projektu .drp pomocí dialogového okna Import Project File a klikněte na Open.
- Přetáhněte soubor .drp, který chcete importovat, ze systému souborů a pusťte jej kamkoli do okna Project Manageru.
- Klepněte pravým tlačítkem na libovolnou prázdnou oblast Project Manageru a zvolte Import, poté vyhledejte a vyberte soubor projektu .drp pomocí dialogu Import souboru projektu a klepněte na Open.

Chcete-li importovat soubor projektu .drp a zároveň změnit konfiguraci cesty galerie:

- Podržte stisknutou klávesu Alt a klepněte pravým tlačítkem myši na libovolnou prázdnou oblast Project Manageru a zvolte Import+, poté vyhledejte a vyberte soubor projektu .drp a klepněte na Open. Po otevření se cesta galerie automaticky aktualizuje na cestu vaší pracovní stanice.

Chcete-li exportovat aktuálně otevřený projekt jako soubor .drp:

- Zvolte File > Export Project, a když se zobrazí dialogové okno Save, vyberte umístění, zadejte název a klepněte na Save. Výsledkem je samostatný soubor s příponou .drp uložený ve vámi zvoleném umístění.

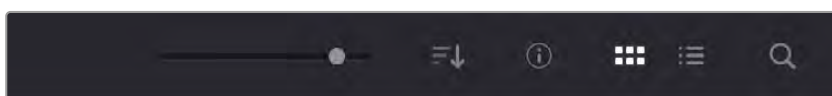
Chcete-li exportovat soubor projektu .drp z projektového manažera:

- Vyberte tlačítko Exportovat ve spodní části Project Manageru, a když se zobrazí dialogové okno Save, vyberte umístění, zadejte název a klepněte na Save. Výsledkem je samostatný soubor s příponou .drp uložený ve vámi zvoleném umístění.

- Klepněte pravým tlačítkem myši na ikonu projektu nebo položku ve správci projektu a poté vyberte jeden z následujících příkazů;
- **Export:** Exportuje data projektu bez LUT a fotografií. Nejlepší, když potřebujete exportovat co nejmenší soubor.
- **Export with Stills and LUTs:** Exportuje projekt včetně statických snímků v galerii a LUT používaných v barev. úpravách (gradingu). Nejlepší je, když chcete exportovat nejucelenější soubor a nemůžete zaručit, že příjemce bude mít stejné LUT jako vy.
- Když se zobrazí dialogové okno **Save**, vyberte umístění, zadejte název a klikněte na **Save**. Výsledkem je samostatný soubor s příponou **.drp** uložený ve vámi zvoleném umístění.

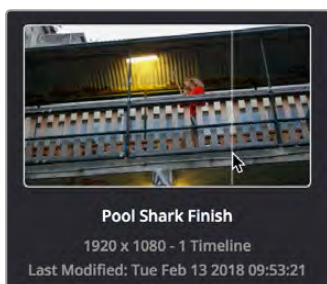
Volby zobrazení Project Manageru

Čtyři tlačítka v pravém horním rohu vám umožňují ovládat, jak se projekty zobrazují v Project Manageru.



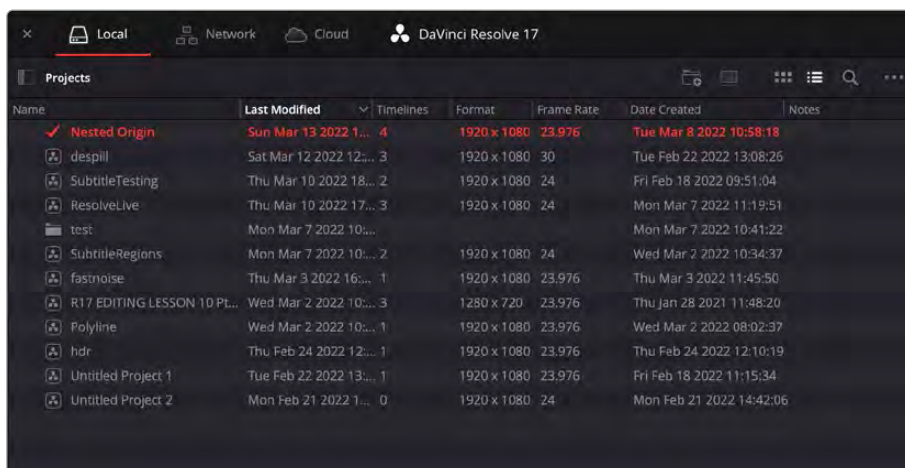
Vyberte možnost **Miniatury** nebo **Seznam**

- **Posuvník Zoom:** (zobrazí se pouze v zobrazení miniatur) Umožňuje upravit velikost miniatur v zobrazení miniatur.
- **Rozbalovací nabídka Pořadí řazení projektů:** (zobrazuje se pouze v zobrazení miniatur) Umožňuje vám vybrat pořadí řazení projektů v zobrazení miniatur.
- **Informace:** (Zobrazí se pouze v zobrazení miniatur) Umožňuje zobrazit nebo skrýt další informace o projektu zobrazené pod miniaturou každého projektu, včetně velikosti rámce, počtu časových os v rámci a času, kdy byl projekt naposledy upraven.
- **Zobrazení miniatur:** Každý projekt je reprezentován velkým obrázkem, který lze přejíždět a odhalit pět reprezentativních obrázků z daného projektu.



Přejedte myší přes ikonu projektu; informace jsou povoleny

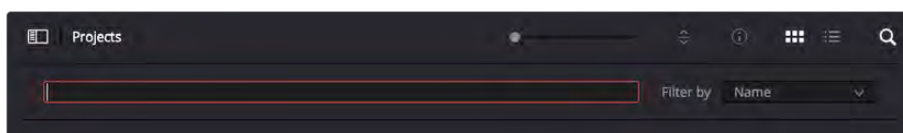
- **Zobrazení seznamu:** Každý projekt se zobrazí jako položka v seznamu, který má sedm sloupců: **Název**, **Poslední úprava**, **Časové osy**, **Formát**, **Snímková frekvence**, **Datum vytvoření** a **Poznámka**. Můžete kliknout na záhlaví libovolného sloupce a seřadit obsah projektového manažera podle tohoto kritéria; druhé kliknutí na záhlaví přepíná tento sloupec mezi vzestupným a sestupným řazením.



Náhled na seznam projektů

Vyhledávání projektů

Kliknutím na tlačítko s lupou v pravém horním rohu Project Manageru se zobrazí Search Options (Možnosti vyhledávání), které lze použít k vyhledání jednoho nebo více projektů na základě metadat, která jsou vybrána v rozevírací nabídce Filtrovat podle napravo od něj.



Vyhledávací pole otevřené s vybranou možností Filtrovat podle vyhledávacích kritérií

Pomocí rozbalovací nabídky můžete zvolit vyhledávání podle názvu nebo formátu projektu. Jakmile vyberete kritéria, začnete psát do vyhledávacího pole a projektový manažer se okamžitě a dynamicky začne filtrovat podle vašeho hledaného textu.

Organizace projektů ve složkách

Pokud máte mnoho projektů, můžete vytvořit složky, do kterých si je roztřídíte.



Složka ve Správci projektů

Metody práce se složkami projektu:

- Vytvoření složky: Klepněte na tlačítko New Folder, poté zadejte název do dialogového okna Create New Folder a klepněte na Create.
- Odstranění složky: Klepněte pravým tlačítkem myši na složku, zvolte Delete a po zobrazení výzvy klepněte na Yes. Všechny projekty ve smazané složce budou také odstraněny.

- **Přejmenování složky:** Klepněte pravým tlačítkem na složku, vyberte Rename, zadejte nový název a klepněte na OK.
- **Otevření složky:** Poklepáním na složku ji otevřete a zobrazíte její obsah. V levém horním rohu Project Manageru, se zobrazí cesta ke složce, která ukazuje, která složka je otevřená, a také to, kde se nacházíte v rámci vnořené řady složek, pokud jste to nastavili.
- **Chcete-li opustit složku:** Pomocí ovládacího prvku cesty v horní části Project Manageru, klikněte na vyšší úroveň v hierarchii složek.
- **Přesunutí projektu do složky:** Přetáhněte projekt na ikonu složky a pusťte jej, tím jej přesunete do složky.
- **Přesunutí projektu ze složky:** Otevřete složku, vyberte jeden nebo více projektů, které chcete přesunout, klepněte na výběr pravým tlačítkem myši a z kontextové nabídky vyberte příkaz Cut. Poté přejděte na další místo ve Project Manageru, kam chcete umístit vyjmuté projekty, klepněte pravým tlačítkem na pozadí Project Manageru a zvolte Paste. Projekty by se měly objevit na novém místě.

Správa knihoven projektů

Na rozdíl od jiných aplikací, které ukládají samostatné projektové soubory do uživatelem určených umístění, kdekoli chcete ve vašem souborovém systému, DaVinci Resolve zaujímá centrálněji organizovaný přístup k řízení projektů pomocí projektových knihoven. Ve výchozím nastavení používá DaVinci Resolve místní knihovnu projektů ke sledování každého projektu, který vytvoříte. Postranní panel Knihovny projektů vám umožňuje spravovat projekty nalezené v této knihovně projektů, které jsou uloženy do určitého adresáře ve vašem systému (zejména do této knihovny projektů). Výchozí umístění této místní knihovny projektu závisí na operačním systému, který používáte.

Můžete však vytvořit další knihovny projektů, do kterých můžete uložit další projekty, pokud chcete. Můžete například vytvořit jednu knihovnu projektů pro každý rok, ve kterém pracujete. Pokud pracujete na televizním seriálu, můžete vytvořit více knihoven projektů pro každý program, na kterém pracujete. Nebo můžete vytvořit samostatné projektové knihovny pro každého klienta, pro kterého pracujete. Neexistuje žádné tvrdé a rychlé pravidlo; v konečném důsledku je to, jak použijete projektové knihovny, zcela na vás a vašich individuálních preferencích organizace.

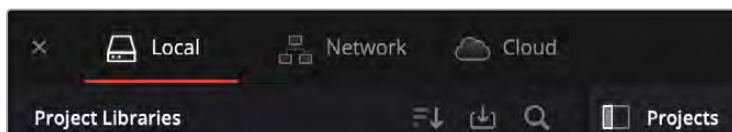
TIP: Když se rozhodnete své knihovny projektů uspořádat, mějte na paměti, že projekty uložené v menších knihovnách projektů s menším počtem dat projektu se načtou a uloží rychleji.

Typy projektových knihoven

Projektové knihovny mohou být uloženy ve třech různých typech projektových knihoven, které fungují podobně, ale mají další možnosti připojení a sdílení na základě vašeho síťového nastavení. Typ knihovny vyberete v levém horním rohu Project Manageru.

- **Lokální:** Ukládá vaše projektové knihovny lokálně na vaší pracovní stanici. Toto je výchozí nastavení a je nejlepší pro jednotlivé uživatele nebo jednotlivé systémy.
- **Síťové:** Uloží knihovny projektu na externím počítači, který je připojen k několika pracovním stanicím ve stejné místní síti. Umožňuje také řídit přístup uživatelů do knihovny projektu. To je nejlepší pro zařízení složené z více pracovních stanic ve stejné budově pracujících na stejném materiálu.

- Cloud: Uloží vaše projektové knihovny v Blackmagic Cloud. To umožňuje několika pracovním stanicím připojit se ke stejné projektové knihovně přes internet. Umožňuje také řídit přístup uživatelů do knihovny projektu. To je nejlepší pro více lidí pracujících na stejném projektu z různých míst po celém světě.

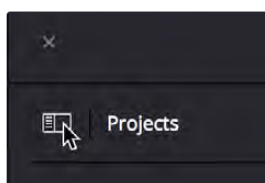


Tři typy projektových knihoven: místní, síťové a cloudové.

Další informace o nastavení a konfiguraci různých typů projektových knihoven naleznete v kapitole 193, „Správa projektových knihoven a projektových serverů“.

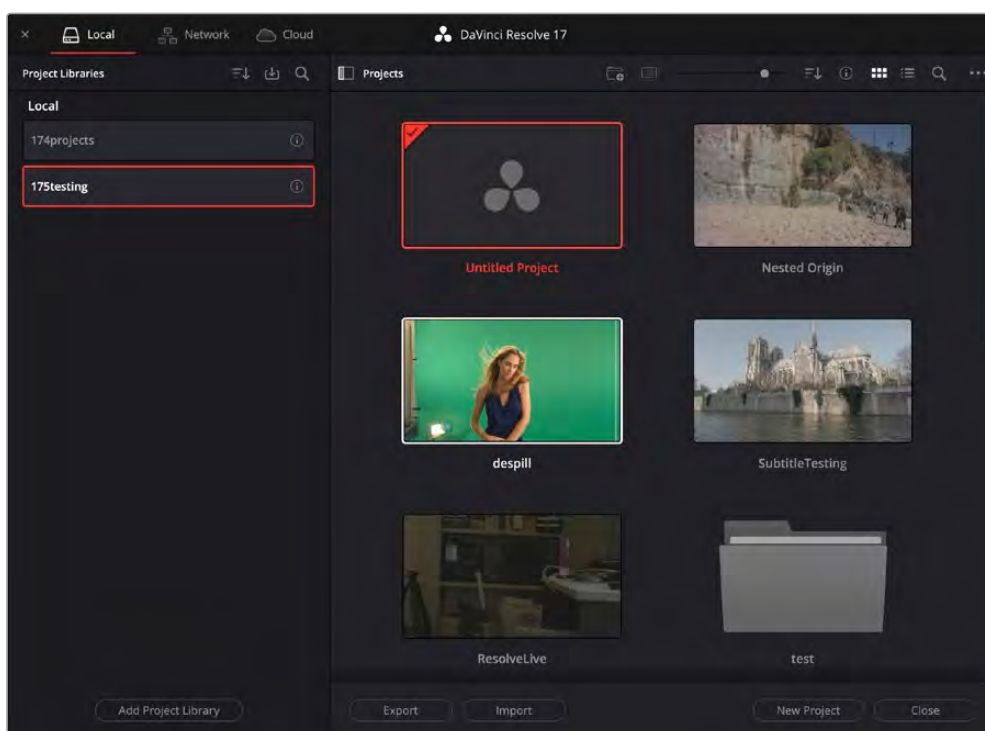
Otevření postranního panelu Knihoven projektů

Pokud již máte více knihoven projektů, kliknutím na tlačítko v levém horním rohu Prohlížeče projektů zobrazíte postranní panel nalevo od Project Manageru, který obsahuje seznam všech knihoven projektů na vaší pracovní stanici s různými možnostmi správy těchto knihoven projektů. a pro procházení projektů v nich nalezených.



Tlačítko postranní lišty Project Libraries

Tento postranní panel můžete použít k otevření různých knihoven projektů a procházení projektů nalezených uvnitř.



Project Manager se zobrazeným postranním panelem Project Libraries

Přesouvání projektů z jedné knihovny projektů do jiné na stejné pracovní stanici

Pokud jste k uspořádání svých projektů použili více knihoven projektů, můžete procházet obsah každé knihovny projektů a hledat to, co hledáte, a poté zkopírovat jeden nebo více projektů z jedné knihovny projektů do druhé, pokud potřebujete změnit organizaci uspořádání.

Chcete-li zobrazit obsah knihovny projektu:

- 1 Klepnutím na tlačítko v levém horním rohu okna Projects otevřete postranní panel Project Libraries.
- 2 Klepnutím vyberte knihovnu projektů v postranním panelu a zobrazí se oranžové zvýraznění

Pokud jste již měli projekt otevřený, budete dotázáni, zda jej chcete před uzavřením uložit, protože všechny otevřené projekty musí být před zobrazením obsahu jiné knihovny projektů uzavřeny. Poté se v okně Project Manager objeví projekty odpovídající danému uživateli ve vybrané knihovně projektů.

Chcete-li importovat projekt z jiné knihovny projektů pomocí postranního panelu Knihovny projektů:

- 1 Klepnutím na tlačítko v levém horním rohu okna Projects otevřete postranní panel Project Libraries.
- 2 Klepnutím vyberte knihovnu projektu na postranním panelu a v případě potřeby použijte rozevírací nabídku napravo od seznamu knihovny projektu a vyberte konkrétního uživatele. Projekty odpovídající danému uživateli ve vybrané knihovně projektů se objeví v okně Project Manageru.
- 3 Vyberte projekt, který chcete importovat, a stisknutím kláves Command-C jej zkopírujte.
- 4 Klepnutím znovu vyberte aktuální knihovnu projektu (knihovnu projektu, se kterou chcete pracovat).
- 5 Stisknutím Command-V vložte zkopírovaný projekt. Kopie se objeví v aktuální knihovně projektu.

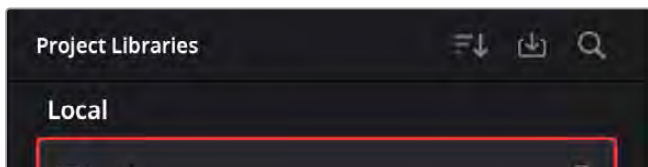
POZNÁMKA: Další podrobnosti o nastavení a provozu sdílené projektové knihovny naleznete v kapitole 193, „Správa projektových knihoven a projektových serverů“.

Chcete-li importovat nastavení projektu z jiného projektu pomocí postranního panelu Knihovny projektu:

- 1 Klepnutím na tlačítko v levém horním rohu okna Projects otevřete postranní panel Project Libraries.
- 2 Vyberte projekt, do kterého chcete importovat nastavení projektu, aby byl zvýrazněn.
- 3 Klepněte pravým tlačítkem na libovolný projekt a vyberte „Load Project Settings to Current Project“. Nastavení tohoto projektu bude zkopírováno do projektu, který jste vybrali v kroku 2.

Správa Project Libraries v postranním panelu knihovny projektů

Ovládací prvky v postranním panelu knihovny projektů usnadňují vytváření nových knihoven (prostřednictvím tlačítka dole), upgradování projektových knihoven, které byly označeny (prostřednictvím kruhových odznaků), import a export knihovny projektů (pomocí tlačítek nahoře) a odhalit další informace o každé knihovně projektu (pomocí tlačítek v horní části tohoto postranního panelu).



Ovládací prvky postranního panelu Project Libraries

Tři ovládací prvky v horní části postranního panelu Project Libraries mají následující funkce:

- **Pořadí řazení rozbalovací nabídka:** Tato nabídka vám umožňuje vybrat způsob řazení různých místních a síťových projektových knihoven zobrazených na postranním panelu. Můžete třídit podle názvu knihovny projektu, schématu (podle data), stavu nebo umístění ve vzestupném nebo sestupném pořadí.
- **Obnovit:** Importuje soubory .resolve.backup za účelem obnovení zálohované knihovny projektů.
- **Zobrazit pole hledání:** Zobrazí pole hledání a rozevírací seznam kritérií hledání, který umožňuje vyhledávat knihovny projektů v postranním panelu podle názvu, schématu, stavu nebo umístění.

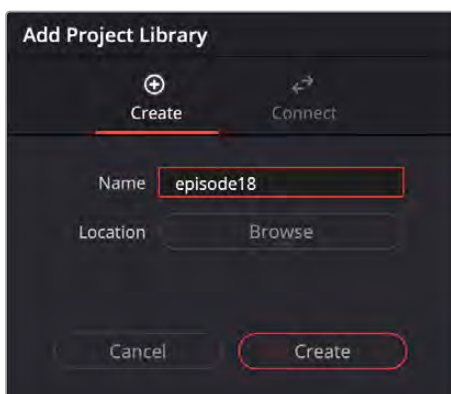
Kliknutím na ikonu Display Project Library Details (zakroužkované písmeno „i“ napravo od knihovny projektu) zobrazíte další informace pod každou knihovnou projektu na postranním panelu. Jaké informace závisí na typu knihovny projektu. Místní projektové knihovny zobrazují svůj stav (kompatibilní/nekompatibilní) a umístění (cestu k adresáři). Knihovny síťových a cloudových projektů zobrazují své schéma (data vytvoření a změn), jejich stav (kompatibilní/nekompatibilní), jejich umístění IP a pod všemi členy, kteří mají přístup do knihovny projektu.

Vytváření a připojování k projektovým knihovnám

V závislosti na vašich potřebách můžete vedle sebe používat místní, síťové a cloudové knihovny a přepínat na používání jedné nebo druhé. Tyto pokyny vám ukážou, jak nastavit místní projektové knihovny. Síťové a cloudové knihovny vyžadují nejprve další konfiguraci a nastavení. Další podrobnosti o nastavení a provozu síťových a cloudových projektových knihoven najdete v kapitole 193, „Správa projektových knihoven a projektových serverů“.

Chcete-li vytvořit novou místní knihovnu projektu:

- 1 Klepnutím na tlačítko v levém horním rohu okna Projects otevřete postranní panel Project Libraries.
- 2 Klepněte na tlačítko Add Project Library v dolní části postranního panelu.
- 3 Klepněte na kartu Create. Okno Přidat knihovnu projektu by mělo vypadat jako následující snímek obrazovky:

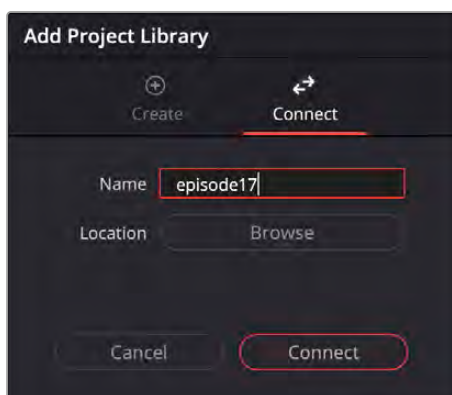


Vytvoření místní knihovny projektů

- 4 Ve zbývajících polích proveďte následující:
 - a. Do pole Name zadejte název nové knihovny projektu
 - b. Klikněte do pole Location a pomocí navigačního dialogu Filesystem vyberte, kam umístit adresář, který bude obsahovat všechny adresáře projektu DaVinci Resolve
- 5 Klepněte na Create a nová místní knihovna projektu se objeví v části místní knihovny projektu na postranním panelu Knihovny projektů.

Chcete-li se připojit k existující místní knihovně projektu:

- 1 Klepnutím na tlačítko v levém horním rohu okna Projects otevřete postranní panel Knihovny projektů.
- 2 Klepněte na tlačítko Add Project Library v dolní části postranního panelu.
- 3 Klepněte na kartu Connect. Okno Add Project Library by mělo vypadat jako následující snímek obrazovky:



Připojení k existující místní knihovně projektu

- 4 Ve zbývajících polích proveďte následující:
 - a. Do pole Name zadejte název nové knihovny projektu.
 - b. Klikněte do pole Location a pomocí navigačního dialogu Filesystem vyberte umístění existující knihovny projektu, ke které se chcete připojit.
- 5 Klepněte na Connect a nová knihovna místního projektu se objeví v části místní knihovny projektu na postranním panelu Knihovny projektů.

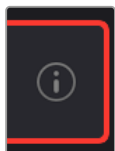
Zálohování a obnova projektových knihoven

Knihovny projektů můžete také zálohovat jejich exportem a později je znovu importovat.

Zálohování/export knihovny projektu:

- 1 Klepnutím na tlačítko v levém horním rohu okna Projects otevřete postranní panel Knihovny projektů.
- 2 Vyberte knihovnu projektu, kterou chcete zálohovat.

- 3 Klepněte na ikonu Display Project Library Details (zakroužkované písmeno „i“ napravo od knihovny projektu).



The Display Project Library Details icon

- 4 Vyberte tlačítko Back Up.
- 5 V dialogovém okně Backup Project Libraries vyberte umístění, kam chcete zálohu uložit, a klepněte na Save.

Chcete-li importovat knihovnu projektu:

- 1 Klepnutím na tlačítko v levém horním rohu okna Projects otevřete Project v postranním panelu knihoven.
- 2 Klepněte na tlačítko Restore v horní části postranního panelu Knihovny projektu.

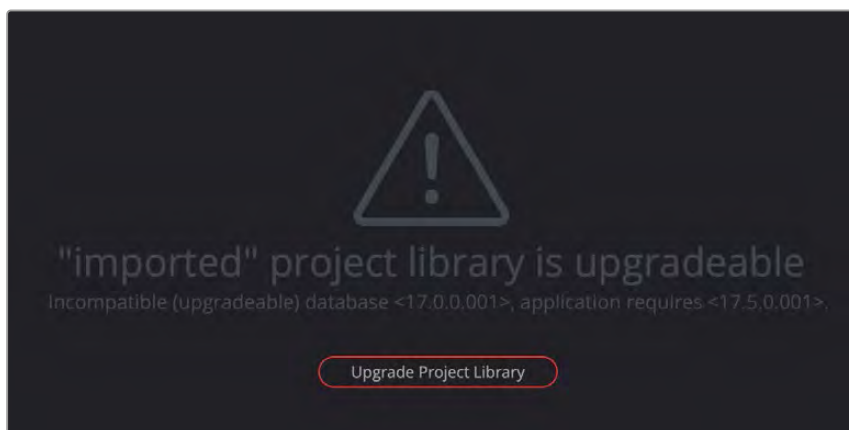


The Restore button

- 3 Najděte knihovnu projektu, kterou potřebujete importovat, pomocí dialogového okna pro import souboru a klepněte na Open.
- 4 V dialogovém okně Add Project Library proveďte následující:
 - a. Do pole Name zadejte název nové knihovny projektu. Tím se přejmenuje importovaná knihovna projektu, ale nezmění se její obsah. Můžete jej také pojmenovat stejně jako originální projekt z knihovny.
 - b. Klepněte do pole Location a pomocí navigačního dialogu Systému souborů vyberte adresář, který obsahuje existující knihovny projektu DaVinci Resolve.
- 5 Klikněte na Create a importovaná místní knihovna projektu se objeví v části Lokální knihoven projektů na postranním panelu.

Upgrade projektových knihoven

Vybrané knihovny zobrazí upozornění na upgrade ve Správci projektů pouze v případě, že jste nainstalovali novou verzi DaVinci Resolve a máte projektové knihovny, které byly vytvořeny ve starších verzích DaVinci Resolve, které vyžadují upgrade.



Upozornění na upgrade v Project Manageru indikuje tuto projektovou knihovnu je třeba upgradovat.

Obecně je dobré zálohovat knihovnu projektu před jejím upgradem pro případ, že by se něco pokazilo. Obecně platí, že upgrade z vydání celé verze na další vydání celé verze DaVinci Resolve obvykle vyžaduje upgrade, zatímco upgrade na tečkovou verzi stejné verze může, ale nemusí. Pokud aktuálně používaná projektová knihovna vyžaduje aktualizaci, budete o tom informováni při spuštění aplikace.

Upgrade knihovny projektu ze staré verze DaVinci Resolve:

Klikněte na knihovnu projektu, kterou je třeba aktualizovat, a vyberte tlačítko Upgradovat knihovnu projektu. Zobrazí se dialogové okno pro potvrzení, zda opravdu chcete upgradovat danou knihovnu projektu. Pokračujte kliknutím na Upgrade.

Odpojení a odstranění projektových knihoven

V DaVinci Resolve ve skutečnosti nemůžete smazat projektové knihovny; můžete je pouze odpojit, aby se nezobrazovaly v seznamu knihovny projektu. Odpojené projektové knihovny však lze stále znovu připojit, pokud si pamatujete jejich název. Jediný způsob, jak zcela odstranit položku projektové knihovny v PostgreSQL, je provést to z příkazového řádku nebo použít aplikaci PGAdmin III, která doprovází instalaci PostgreSQL, která je součástí instalačního procesu DaVinci Resolve.

K odpojení knihovny projektů již nepotřebujete:

- Klepněte pravým tlačítkem na knihovnu projektu, která není aktuálně vybrána, a z kontextové nabídky zvolte Remove. Zobrazí se dialogové okno pro potvrzení, zda opravdu chcete odpojit tuto knihovnu projektu. Pokračujte kliknutím na Disconnect.

Vyhledání adresářů místní knihovny projektu ve vašem systému souborů

Protože místní knihovny projektů mají odkaz na konkrétní adresář ve vašem systému souborů, existuje způsob, jak tento adresář najít.

Chcete-li v systému najít knihovnu projektu:

- Klikněte pravým tlačítkem na libovolnou místní knihovnu projektu a zvolte „Reveal in Finder“. Otevře se okno souborového systému, které zobrazuje umístění této místní knihovny projektu, uvnitř které jsou všechny její projekty.

Ukládání projektů

Jakmile vytvoříte a otevřete projekt, chcete se ujistit, že svou práci pravidelně ukládáte.

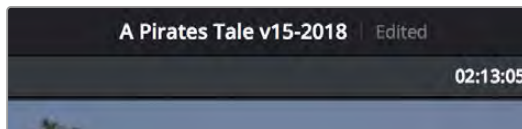
Způsoby ukládání projektů:

- Zvolte File > Save Project (Command-S).
- Stiskněte tlačítko SAVE na ovládacím panelu DaVinci.
- Chcete-li uložit aktuální stav projektu jako kopii s novým názvem, zvolte File > Save Project As (Command-Shift-S), poté zadejte název do okna Save Current Project a klikněte na Save.

Chcete-li se vrátit k poslednímu uloženému stavu projektu:

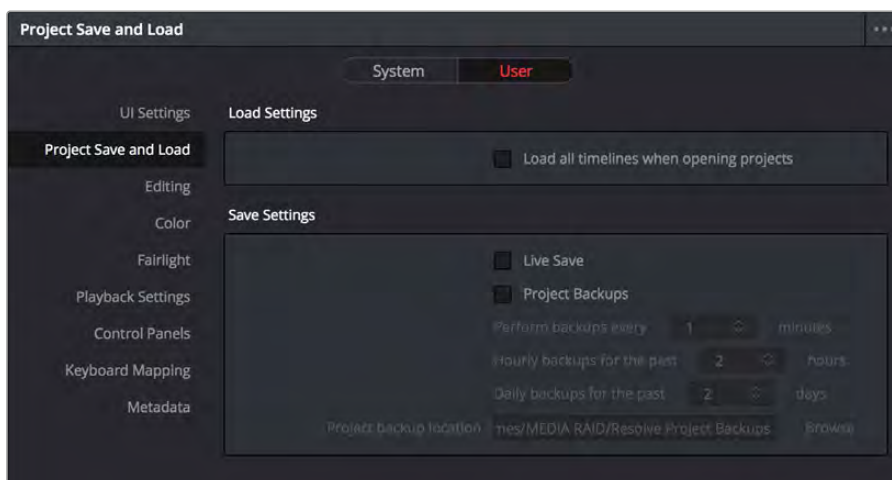
- Chcete-li uložit aktuální stav projektu jako kopii s novým názvem, zvolte Save Current Project (Command-Shift-S), poté zadejte název do okna Save aktuální projekt a klikněte na Save. Pokud zvolíte uložení pod stejným názvem jako existující projekt, zobrazí se dialogové okno, které vám umožní potvrdit, zda chcete existující projekt přepsat nebo zrušit a zvolit jiný název.

Při práci na projektu se vpravo od názvu projektu v horní části uživatelského rozhraní DaVinci Resolve objeví slovo „Edited“, které vás informuje, že máte neuložené změny. Pokud neuložíte do 15 minut, slovo „Edited“ zežlutne, a pokud ani po 30 minutách neuložíte, zčervená, abyste věděli, že byste pravděpodobně měli uložit. Pokud přesunete ukazatel na slovo „Edited“, zobrazí se nápověda, která vás informuje, kdy bylo provedeno poslední uložení.



Slovo „Edited“ napravo od názvu projektu vám dá vědět, že máte neuložené změny

DaVinci Resolve má také dva mechanismy automatického ukládání, které můžete povolit ve skupině ovládacích prvků Save Settings, nazývané Live Save a Project Backups.



Ovládací prvky automatického ukládání v uživatelských předvolbách

Live Save

Aktivace funkce Live Save nastaví DaVinci Resolve tak, aby postupně ukládal změny, které provádíte ve vašem projektu, bez nutnosti vašeho zásahu. Deaktivace funkce Live Save vrátí DaVinci Resolve zpět do stavu, kdy musíte ručně ukládat stisknutím Command-S (to může být užitečné při provádění ukázek, když nechcete ukládat změny do projektu). Používání funkce Live Save je ve výchozím nastavení zapnuto a důrazně se doporučuje, aby se předešlo ztrátě práce v případě problému. Funguje to i pro dříve vytvořené projekty, které jste zapomněli uložit, pokud se něco pokazí.

POZNÁMKA: Když pomocí Collaborative Workflow umožníte více lidem spolupracovat na stejném projektu, Live Save se automaticky zapne a nelze jej zakázat.

Zálohy projektu

Zapnutím zaškrtačacího políčka Project Backups na panelu Project Save and Load v uživatelských předvolbách umožníte DaVinci Resolve ukládat více souborů záložního projektu v pravidelných intervalech pomocí metody, která je analogická schématu zálohování GFS (dědeček, otec, syn). To lze provést bez ohledu na to, zda je funkce Live Save zapnutá či nikoli. Každá záloha projektu, která je uložena, je úplný projektový soubor, s výjimkou stills (snímků) a LUT, které jsou vynechány, aby se ušetřil úložný prostor.

Jakmile povolíte zálohování projektu na dostatečně dlouhou dobu, všechny uložené zálohy projektů, které byly vytvořeny, lze získat ve Správci projektů prostřednictvím kontextové nabídky, která se zobrazí po klepnutí pravým tlačítkem myši na projekt, výběrem možnosti Project Backups otevřete dialogové okno seznamu záloh. Dialogové okno seznamu záloh zobrazuje všechny zálohy, které jsou k dispozici pro konkrétní projekt, a obsahuje ovládací prvky pro řazení seznamu podle různých sloupců, odstranění některých nebo všech záloh v seznamu a načtení záloh, které chcete obnovit. Otevření zálohy projektu nepřepíše původní projekt; zálohy projektů jsou vždy otevřeny jako nezávislé projekty.

Chcete-li povolit zálohování projektu:

- 1 Zvolte DaVinci Resolve > Preferences > User a otevřete panel Project Save and Load.
- 2 Zaškrtněte políčko Project Backups.
- 3 Zvolte nastavení, která určují, kolik záloh projektu bude udržováno. Zálohy projektu se ukládají na principu první dovnitř, první ven. Tři pole vám umožňují určit, jak často se mají ukládat nové zálohy a kolik záloh udržovat, zatímco čtvrté vám umožňuje vybrat, kam se budou zálohy ukládat.
 - **Provádět zálohy každých X minut:** První pole určuje, jak často se má ukládat nová záloha během poslední hodiny, kdy jste pracovali. Ve výchozím nastavení se nová záloha ukládá každých 10 minut, což má za následek šest záloh za poslední hodinu. Jakmile uplyne hodina práce, uloží se hodinová záloha a desetiminutové zálohy se začnou vyřazovat podle zásady „první dovnitř, první ven“. Ve výchozím nastavení to znamená, že budete mít vždy pouze šest záloh najednou, které představují hodnotu práce za poslední hodinu.
 - **Hodinové zálohy za posledních X hodin:** Druhé pole určuje, kolik hodinových záloh chcete uložit. Ve výchozím nastavení bude pro aktuální den, kdy pracujete, uloženo 8 hodinových záloh, což předpokládá, že pracujete osm hodin denně. Po tomto čísle začnou být hodinové zálohy vyřazovány na základě „první dovnitř, první ven“.

- **Denní zálohy za posledních X dní:** Třetí pole určuje, na kolik dní chcete zálohy ukládat. Úplně poslední záloha projektu uložená v daný den je zachována jako denní záloha pro daný den a ve výchozím nastavení se denní zálohy ukládají pouze po dobu pěti dnů (tyto nemusí nutně následovat, pokud si na část týdne vezmete pár dní pauzu od úprav.). Po tomto počtu se denní zálohy začnou vyřazovat podle zásady „první dovnitř, první ven“. Pokud na projektu pracujete delší dobu, můžete toto číslo vždy zvýšit.
- **Umístění záloh projektu:** Klepnutím na tlačítko Browse vyberte umístění pro uložení těchto záloh projektu. Ve výchozím nastavení se ukládají do adresáře „ProjectBackup“ na vašem odkládacím disku, i když to můžete změnit na svazek, který lépe odpovídá vaší metodologii zálohování dat.

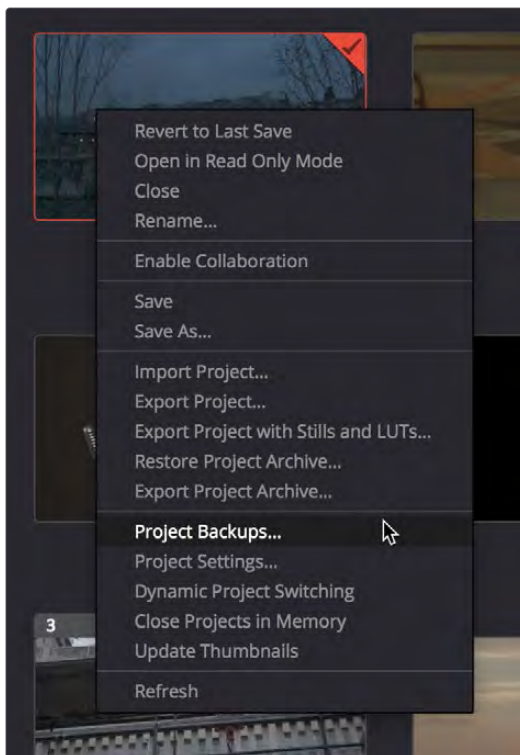
- 4 Klepnutím na tlačítko Save potvrďte změnu a zavřete okno Preferences.

POZNÁMKA: Při použití této funkce může být úplně první záloha, která je uložena pro daný den, trochu pomalá, ale všechny následující zálohy by měly být nepostřehnutelné.

Jakmile uložíte jednu nebo více záloh projektu, můžete k nim přistupovat pomocí Project Browseru.

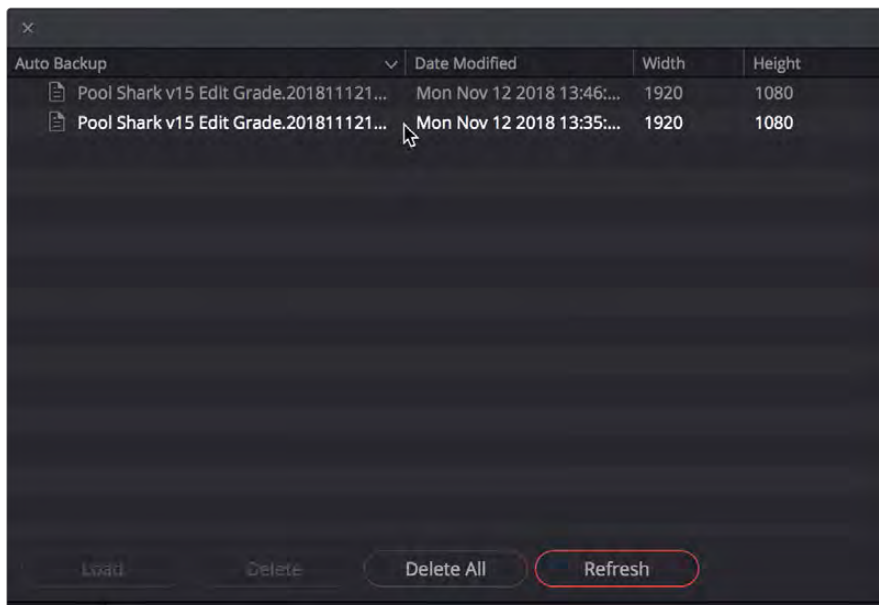
Chcete-li otevřít zálohu projektu, která byla uložena:

- 1 Otevřete Project Manager.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem na projekt a z kontextové nabídky vyberte Project Backups.



Obnovení zálohy projektu v Project Browseru

- 3 Ze seznamu Automatické zálohy vyberte zálohu, kterou chcete obnovit. Pokud nevidíte konkrétní zálohu, kterou chcete, můžete kliknutím na tlačítko Refresh aktualizovat seznam, nebo můžete zkusit seřadit podle jednoho ze sloupců (Automatické zálohování, Datum úpravy, Šířka, Výška) pro lepší orientaci v seznamu.



Výběr zálohy, kterou chcete obnovit

- 4 Jakmile vyberete zálohu, kterou chcete obnovit, můžete kliknout na Load to open that backup as a new project (načíst a otevřít tuto zálohu jako nový projekt). Pokud je projekt, ze kterého byl uložen, již otevřený, nebude přepsán.

Poznámky k projektu

Každý projekt DaVinci Resolve nyní poskytuje přístup k poznámkám k projektu, což je jednoduchý „zápisník“ pro sledování textových poznámek spojených s každým projektem. K těmto poznámkám lze přistupovat pomocí příkazu File > Project Notes a v kontextové nabídce pro ikony projektů ve Project Manageru je také příkaz Project Notes, který zpřístupňuje tyto poznámky všem, kdo jsou připojeni k dané knihovně projektu.

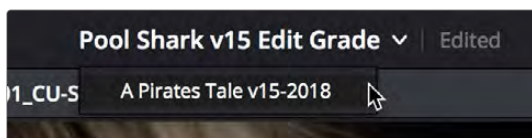
Dynamické přepínání projektů

Dynamické přepínání projektů je možnost v kontextové nabídce Project Manageru, která vám umožňuje otevřít více projektů do paměti RAM současně, takže můžete rychle přepínat mezi projekty, když chcete kopírovat a vkládat klipy, časové osy a nastavení uzlů tam a zpět. Pokud plánujete otevřít mnoho projektů nebo dokonce jen několik velmi velkých projektů, měli byste si být jisti, že vaše pracovní stanice má nainstalované odpovídající množství paměti RAM, jinak by mohlo dojít ke zpomalení výkonu.

Metody použití dynamického přepínání projektů:

- **Chcete-li povolit dynamické přepínání projektů:** Otevřete Project Manager, klepněte pravým tlačítkem kamkoli v rámci Project Manageru a vyberte Dynamic Project Switching, aby bylo zaškrtnuté. Dynamické přepínání projektů zůstane aktivní, dokud jej nevypnete.
- **Chcete-li otevřít více projektů v paměti RAM:** Otevřete libovolný projekt, poté znovu otevřete Project Manager a otevřete jakýkoli jiný projekt. Všechny projekty, které otevřete, jsou k dispozici v paměti RAM.

- **Přepínání mezi otevřenými projekty:** Zvolte File > Switch Project a z pod nabídky vyberte projekt, na který chcete přepnout. Můžete také vybrat další projekty, které byly otevřeny v paměti RAM, z rozevírací nabídky, která se zobrazí vpravo od názvu projektu v horní části uživatelského rozhraní DaVinci Resolve.
- **Chcete-li zavřít konkrétní projekt:** Zvolte File > Close Project a z podnabídky vyberte projekt, který chcete zavřít. Můžete být vyzváni k uložení, po kterém se projekt zavře.
- **Chcete-li zavřít všechny ostatní otevřené projekty:** Otevřete Project Manager. Všechny otevřené projekty se zobrazí se zaškrtnutím v pravém horním rohu; aktuálně otevřený projekt má oranžovou značku rohu, zatímco ostatní projekty otevřené v paměti mají značku šedého rohu. Klepněte pravým tlačítkem myši kdekoli ve Project Manageru a zvolte Close Projects in Memory, abyste zavřeli všechny projekty kromě aktuálního.



Přepínání mezi otevřenými projekty pomocí rozevíracího seznamu
Název projektu v horní části uživatelského rozhraní DaVinci Resolve

Pomocí dynamického přepínání projektů můžete provádět následující:

- Kopírování a vkládání klipů z Media Pool jednoho projektu do jiného.
- Zkopírujte a vložte timelines z Media Pool jednoho projektu do druhého. Když vložíte timeline z jiného projektu, všechny klipy použité v této časové ose budou rovněž vloženy na stejné místo.
- Zkopírujte a vložte klipy z časové osy v jednom projektu na timeline v jiném.
- Zkopírujte nastavení uzlu z jednoho projektu a vložte je do uzlu v jiném projektu.

Můžete také kopírovat a vkládat klipy, časové osy a nastavení uzlů z jednoho projektu do druhého bez použití dynamického přepínání projektů, ale pomocí přepínání je tento proces rychlejší.

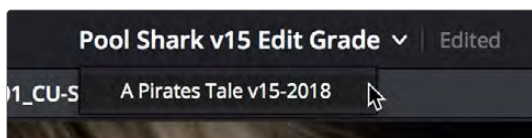
Archivace a obnova projektů

DaVinci Resolve má pohodlnou funkci pro rychlou archivaci každého jednotlivého mediálního souboru používaného projektem, včetně souborů s titulky, spolu s projektem samotným na jediné místo. To lze provést předáním projektu jinému uživateli DaVinci Resolve nebo sloučením projektu a jeho médií pro krátkodobou nebo dlouhodobou archivaci pomocí metodiky zálohování dle vašeho výběru. Postup je jednoduchý.

Chcete-li archivovat projekt:

- 1 Otevřete Project Manager.
- 2 Najděte a klikněte pravým tlačítkem na projekt, který chcete archivovat, a zvolte Archive.

- **Přepínání mezi otevřenými projekty:** Zvolte File > Switch Project a z pod nabídky vyberte projekt, na který chcete přepnout. Můžete také vybrat další projekty, které byly otevřeny v paměti RAM, z rozevírací nabídky, která se zobrazí vpravo od názvu projektu v horní části uživatelského rozhraní DaVinci Resolve.
- **Chcete-li zavřít konkrétní projekt:** Zvolte File > Close Project a z podnabídky vyberte projekt, který chcete zavřít. Můžete být vyzváni k uložení, po kterém se projekt zavře.
- **Chcete-li zavřít všechny ostatní otevřené projekty:** Otevřete Project Manager. Všechny otevřené projekty se zobrazí se zaškrtnutím v pravém horním rohu; aktuálně otevřený projekt má oranžovou značku rohu, zatímco ostatní projekty otevřené v paměti mají značku šedého rohu. Klepněte pravým tlačítkem myši kdekoli ve Project Manageru a zvolte Close Projects in Memory, abyste zavřeli všechny projekty kromě aktuálního.



Přepínání mezi otevřenými projekty pomocí rozevíracího seznamu
Název projektu v horní části uživatelského rozhraní DaVinci Resolve

Pomocí dynamického přepínání projektů můžete provádět následující:

- Kopírování a vkládání klipů z Media Pool jednoho projektu do jiného.
- Zkopírujte a vložte timelines z Media Pool jednoho projektu do druhého. Když vložíte timeline z jiného projektu, všechny klipy použité v této časové ose budou rovněž vloženy na stejné místo.
- Zkopírujte a vložte klipy z časové osy v jednom projektu na timeline v jiném.
- Zkopírujte nastavení uzlu z jednoho projektu a vložte je do uzlu v jiném projektu.

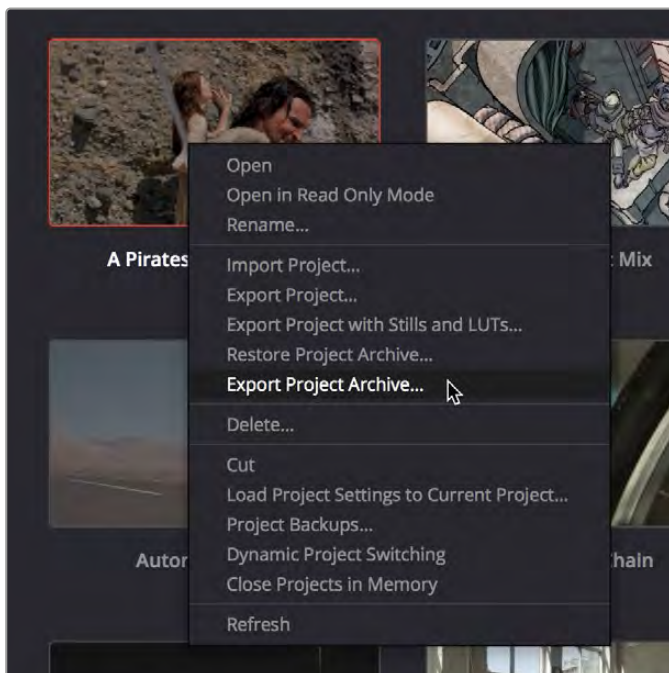
Můžete také kopírovat a vkládat klipy, časové osy a nastavení uzlů z jednoho projektu do druhého bez použití dynamického přepínání projektů, ale pomocí přepínání je tento proces rychlejší.

Archivace a obnova projektů

DaVinci Resolve má pohodlnou funkci pro rychlou archivaci každého jednotlivého mediálního souboru používaného projektem, včetně souborů s titulky, spolu s projektem samotným na jediné místo. To lze provést předáním projektu jinému uživateli DaVinci Resolve nebo sloučením projektu a jeho médií pro krátkodobou nebo dlouhodobou archivaci pomocí metodiky zálohování dle vašeho výběru. Postup je jednoduchý.

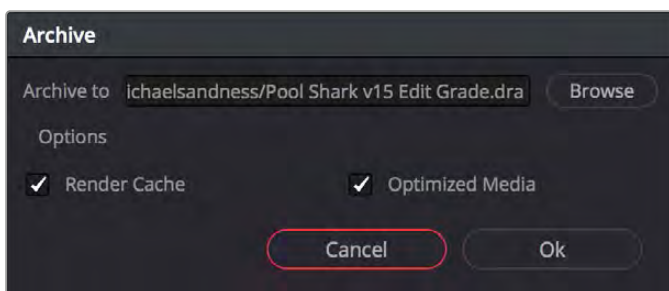
Chcete-li archivovat projekt:

- 1 Otevřete Project Manager.
- 2 Najděte a klikněte pravým tlačítkem na projekt, který chcete archivovat, a zvolte Archive.



Příkaz kontextové nabídky pro archivaci projektů

- 3 Když se zobrazí okno Archive Project, zvolte umístění pro uložení archivu. Ujistěte se, že jste zvolili svazek, který je dostatečně velký, aby se do něj vešla velikost všech médií z projektu, který archivujete, a klikněte na Save.
- 4 Když se zobrazí dialogové okno Archive, ověřte umístění, do kterého bude archiv uložen, a vyberte volitelná média, která chcete v rámci archivu uložit. Volitelně můžete uložit optimalizovaná média a - nebo média Render Cache spojená s projektem.



Dialogové okno, které vám umožní vybrat, zda chcete uložit optimalizovaná a - nebo média Render Cache z mezipaměti

- 5 Klepněte na OK a dialogové okno s ukazatelem průběhu vám ukáže, jak dlouho bude operace archivace trvat. Pokud se objeví nějaké chyby v důsledku chybějících nebo offline médií, zobrazí se na konci procesu.

Výsledný archiv, který je zapsán, je adresář s příponou souboru .dra. Uvnitř této složky je řada podadresářů obsahujících všechna média, která archivovaný projekt používá. Každý použitý adresář mediálních souborů je uložen v adresářové cestě, která zrcadlí přesnou cestu, ze které pochází, takže máte odkaz na to, odkud každý klip původně pocházel.

Chcete-li obnovit archivovaný projekt:

- 1 Zkopírujte adresář archivu .dra, který chcete obnovit, na svazek, kde chcete mít tyto mediální soubory. Obnovení nepřesune tento adresář, pouze přidá soubor projektu do Project Manageru, takže byste se měli ujistit, že je archivní adresář .dra umístěn na úložném svazku s vhodným výkonem, abyste mohli pracovat.
- 2 Otevřete Project Manager, klepněte kamkoli pravým tlačítkem myši a z kontextové nabídky zvolte Restore.
- 3 Vyberte adresář archivu .dra, který jste právě zkopírovali, a klepněte na Open.
- 4 Na výzvu zadejte jedinečný název projektu pro obnovený projekt a klepněte na OK. Projekt se obnoví vedoucímu projektu a zůstane propojen s médiem umístěným v archivu .dra.

Pokud po obnovení archivu chcete přesunout jeho média na jiné místo, můžete pomocí správy médií provést operaci přesunu pro všechny klipy v tomto projektu. Další informace o správě médií naleznete v kapitole 45 „Správa médií“.