



第55章

准备中

导入和比较的时间表

一般来说，“符合”项目描述了从另一个后期制作应用程序导入项目交换文件,并自动将导入时间线中的每个剪辑重新链接到每个剪辑对应的高质量媒体文件的过程。

如果您需要继续编辑、校正颜色或完成在另一个应用程序中组合的项目,您可以通过 EDL、AAF 或 XML 项目交换格式导入。当您完成项目一致性过程时,您可以使用导入的项目数据将媒体池中的剪辑排列到构成要分级的节目的时间线中。

本章将引导您完成在将其他应用程序移至 DaVinci Resolve 之前准备时间线的过程,并介绍哪些效果在 DaVinci Resolve 时间线中具有对应项。最后提供了有关如何设置将参考电影与时间线进行比较的说明。

内容

准备将您的项目转移到 DaVinci Resolve	1057
将剪辑移至最低视频轨道	1057
组织不支持的媒体文件	1058
创建离线参考电影	1058
混合帧大小和混合编解码器	1058
混合帧速率	1058
进行一致编辑时导入效果	1060
关于支持的颜色校正	1061
关于支持的转换	1061
过渡名称	1062

关于支持的不透明度、位置、比例和旋转设置	1062
关于触发器支持	1062
俯仰和偏航	1062
关于“Ken Burns 效果”和动态变焦	1063
关于速度效果	1063
关于嵌套序列和复合剪辑	1063
关于支持的复合模式	1063
关于支持的静态图像格式	1064
关于支持的 Alpha 通道	1064
关于导入的文本效果	1064
关于 AAF 项目中导入的音频	1064
使用离线参考验证导入的时间线	1065
为什么要设置离线比较？	1066
分配剪辑或时间线以进行离线比较	1066
设置离线参考/时间线比较	1068

准备将您的项目转移到 DaVinci Resolve

当您准备将项目从另一个 NLE 迁移到 DaVinci Resolve 时,您可以采取一些步骤来使您的工作更有条理。

将剪辑移至最低视频轨道

编辑人员经常使用 NLE 提供的多个轨道在场景编辑中进行简单的剪辑组织。

虽然这对于离线编辑来说很方便,但当您尝试尽可能快速有效地对项目使用的媒体进行整合、分级、完成和渲染时,就不太方便了。

因此,最好将合成操作中未堆叠或叠加的所有剪辑向下移动以跟踪 NLE 中时间轴的 V1。这产生了具有许多优点的简化编辑。由于时间轴中的媒体较少,因此项目移动起来会变得更小,因此渲染速度会更快。此外,调色师也不会感到困惑,因为这消除了仍然连接到其他可见剪辑的“隐藏”媒体。

重新组织时间轴后,消除留下的任何空轨道也很有帮助。

这可以在 DaVinci Resolve 中完成,但在 NLE 中进行可以进一步简化项目导入过程。

组织不支持的媒体文件

根据您的工作流程和您使用的非线性编辑系统,可能存在使用 DaVinci Resolve 不支持的格式的剪辑。不受支持的生成器、媒体格式和其他效果结构可能根本无法在 DaVinci Resolve 中看到,因此将显示为未链接的剪辑。

如果您事先知道这一点,则可以将所有此类剪辑移动到可以隔离它们的专用轨道中,并且可以关闭轨道以隐藏不受支持的剪辑,从而简化时间线导航。

这也使调色师无需担心为什么凌晨 3 点 (即开始渲染之前) 时间轴中存在离线剪辑。

创建离线参考电影

尽管任何给定工作流程中的调色师可能会从头开始构建新的调色板,但拥有一个显示离线编辑器在编辑过程中应用的任何颜色校正、滤镜或效果的参考影片可能很有价值。该离线参考可以导入到 DaVinci Resolve 项目中,并在出现有关某个项目的问题时用作分屏参考。

离线编辑的外观或效果。

在编辑页面中调整项目时,离线参考影片也可作为有用的工具。项目一致后,您可以将记录查看器中看到的项目与设置为离线模式的源查看器中看到的同步离线电影进行比较。这使得您可以轻松地浏览项目,以确保每个剪辑都已正确导入并且同步。

有关使用离线参考电影的更多信息将在本章后面提供。

混合帧大小和混合编解码器

大多数 NLE 可以使用不同的帧大小、不同的编解码器和不同的帧速率自由混合媒体。 DaVinci Resolve 以不同的方式处理这些组合,具体取决于您在项目设置中选择的设置。

混合帧尺寸:混合帧尺寸很容易处理。将时间线分辨率设置为

项目设置的项目设置面板中的参数决定了项目的当前分辨率。任何帧大小与项目不匹配的剪辑都会根据“项目设置”的“图像缩放”面板中选择的选项调整大小。当然,如果您想进行特定调整,您始终可以手动重新调整任何剪辑的大小。所有调整大小都是使用 DaVinci Resolve 中的光学质量调整大小算法完成的。有关详细信息,请参阅第 150 章“尺寸调整和图像稳定”。

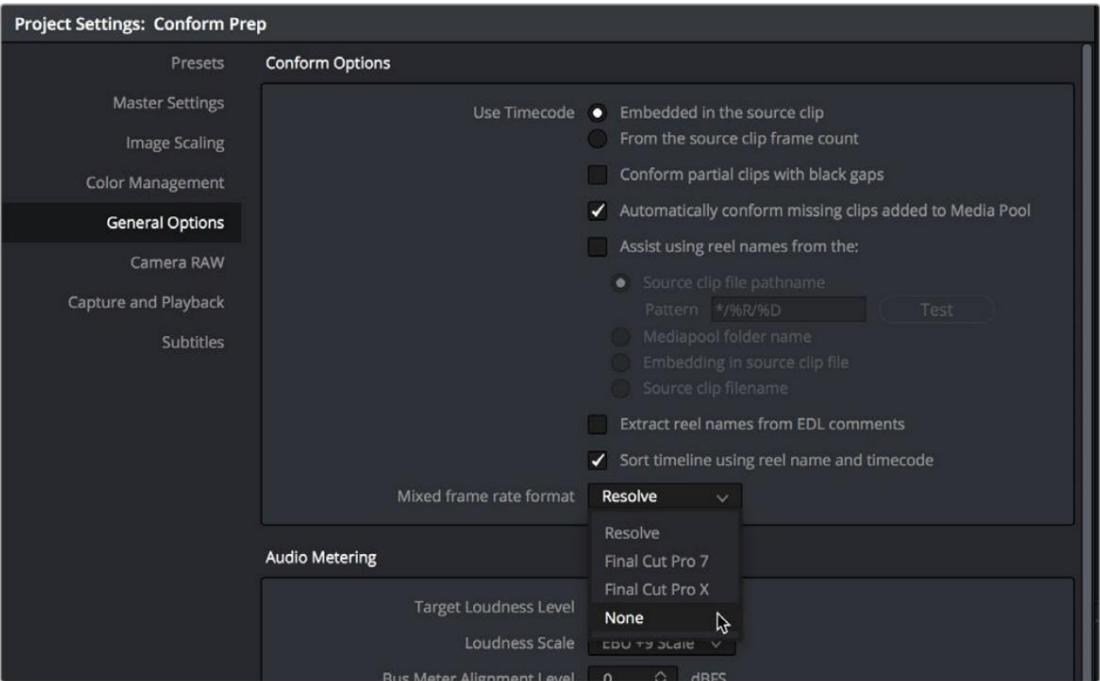
混合编解码器:混合编解码器也不是问题,只要使用不同的编解码器即可

您要导入的项目中的媒体与 DaVinci Resolve 支持的编解码器和格式列表兼容。有关当前支持的编解码器和格式列表的更多信息,请查看 DaVinci Resolve 的 Blackmagic Design 支持页面。此列表经常更新为新支持的格式。

混合帧速率

DaVinci Resolve 还支持混合帧速率,但您必须选择一个设置以确保您从中导入的 NLE 获得最佳结果。默认情况下,通过主项目设置或导入 AAF 或 XML 对话框中显示的“混合帧速率格式”弹出菜单启用混合剪辑帧速率支持。

“混合帧速率格式”弹出窗口中提供的不同选项可让您使用项目最初编辑时使用的 NLE 所使用的混合帧速率计算方法来符合项目;不同的 NLE 有不同的混合帧速率的方式,Final Cut Pro 7 使用的方式与 Final Cut Pro X 或 Avid Media Composer 使用的方式不同。如果您需要更改此设置,则必须在将任何媒体导入媒体池之前执行此操作;一旦填充了媒体池,就无法再更改此设置。



混合帧速率格式选择

此混合帧速率格式弹出菜单也可以在“加载 AAF”和“加载 XML”对话框中找到。
DaVinci Resolve 会自动从“混合帧速率格式”弹出菜单中选择与您要导入的项目文件相对应的设置,但在某些情况下,您可以根据需要覆盖此设置。对于从 Final Cut Pro 发送的项目,您可以选择“Final Cut Pro 7”或“Final Cut Pro X”来匹配您要导入的项目类型。另一方面,对于从 Premiere Pro、Smoke、Media Composer 或其他 NLE 导入的项目,您应该选择“解决”。

当“混合帧速率格式”设置为“无”以外的任何值时, DaVinci Resolve 会遵循并处理时间轴中的所有剪辑,以按项目的帧速率播放。例如,如果主项目设置中的“时间轴帧速率”设置为 24 fps,则 23.98、29.97、30、50、59.94 和 60 fps 剪辑都将以 24 fps 播放。具有不同源帧速率的剪辑将被重新定时以匹配时间轴一致

帧率。

用于渲染具有不同帧速率的剪辑的重定时过程可以通过“编辑”页面检查器中的“重定时过程”参数针对各个剪辑进行更改,也可以使用“帧插值”面板中的“重定时过程”参数在项目范围内进行更改。主项目设置。有关三个可用选项如何工作的更多信息,请参阅第 4 章“系统和用户首选项”的“帧插值”部分。

如果您选择“无”,则帧速率不等于时间轴帧速率的剪辑将忽略其原始帧速率并以时间轴速率播放,从而导致更快或更慢的运动,具体取决于帧速率与时间轴帧速率之间的差异。原始帧速率和时间轴帧速率。

注意:因为 DPX 文件通常缺少或包含不正确的帧速率信息
标头数据,在使用图像序列符合项目时,您可能需要选择“无”,以确保您的媒体不会被错误解释。

混合帧速率时间线中的剪辑的渲染方式取决于“渲染设置”是否设置为渲染单个源剪辑或单个剪辑。当您时间轴渲染为“单独的源剪辑”时,所有剪辑都会以其原始帧速率单独渲染。如果选择“单个剪辑”,则所有剪辑都将转换为“时间轴帧速率”帧速率设置,并渲染为单个剪辑

媒体文件。

导入效果时 一致的编辑

DaVinci Resolve 能够将 XML、AAF 和 EDL 项目文件中导出的效果子集转换为其 DaVinci Resolve 等效项。下图说明了支持哪些效果以及哪些项目导入格式。

不支持的效果既不会导入也不会显示在 DaVinci Resolve 中。但是,大多数不受支持的效果会在内部保留,并重新插入到导出的 XML 或 AAF 文件中,以便在重新导入项目后这些效果将重新出现在 NLE 中。

	EDL	FCP 7 XML	FCP X XML	达芬奇效果
颜色校正	不	不	是的	不
复合模式	不	是的	是的	仅叠加
多轨	不	是的	是的	是的
视频转场	是的	是的	是的	是的
音频转场	不	不	不	是的
不透明度设置	不	是的	是的	是的,通过 3D Warp 或 叠加
位置、缩放、旋转	不	是的	是的	是的,通过 3D 扭曲
翻转和翻转	不	不	不	是的,通过 Flip、Flop 或 触发器效果
俯仰和偏航	不	不	不	是的,通过 3D 扭曲
线速度效应	是的	是的	是的	是的
变速效果	不	是的	是的	是的
静态图像剪辑	不	Resolve 中所有支持 的格式	Resolve 中所有支持 的格式	Resolve 中所有支持 的格式
冻结帧	不	不	不	是的

	EDL	FCP 7 XML	FCP X XML	达芬奇交叉列表
嵌套序列	不	是的	是的	不
链接剪辑音频	是的	是的	是的	是的
混合帧速率	不	是的	是的	是的
文本生成器	不	是的	是的	不

导入的AAF.XML和EDL支持的效果

关于支持的颜色校正

在撰写本文时,只有Final Cut Pro X XML项目能够导出色彩校正数据,这些数据可以在DaVinci Resolve中作为主要等级导入。由于显而易见的原因,色彩校正导入是一条单行道,导入的色彩校正无法输出回Final Cut Pro。

导入的Final Cut Pro X颜色调整作为主要校正显示在“颜色”页面中。

用于从其他应用程序导入色彩校正信息的其他工作流程可使用ColorTrace从CDL(色彩决策列表)导入等级数据。有关详细信息,请参阅第186章“使用ColorTrace复制和导入成绩”中的“使用ColorTrace复制成绩”部分。

关于支持的转换

当涉及到DaVinci Resolve中的过渡支持时,EDL的限制最为严格,因为只能读取交叉溶解。当EDL中出现的任何其他转场导入DaVinci Resolve时,都会自动转换为相同持续时间的交叉溶解。

另一方面,DaVinci Resolve支持从Final Cut Pro X和旧版Final Cut Pro 7导入XML项目文件时导入十种不同的转场,或者从Avid Media Composer或Symphony导入AAF文件时支持九种不同的转场。

	EDL	FCP XML	达芬奇交叉列表
时钟擦拭	不	是的	是的
中心擦拭	不	是的	是的
交叉溶解	是的	是的	是的
加法溶解	不	是的	不
浸入颜色溶解	不	是的	是的
边缘擦拭	不	是的	是的
百叶帘擦拭布	不	是的	是的
十字虹膜	不	是的	是的
钻石虹膜	不	是的	是的
椭圆形虹膜	不	是的	是的

支持导入的EDL.XML和AAF转换

过渡名称

为了帮助您准备导出项目,请注意 XML 和 AAF 项目文件之间的过渡名称有所不同。以下是 Avid Media Composer 和 Symphony 中支持的过渡。

浸入颜色溶解	“混合”类别中的“浸入颜色”效果
边缘擦拭	边缘擦除类别中的水平/垂直/左下/右下/左上/右上对角线效果
中心擦拭	边缘擦除类别中的水平打开和垂直打开效果
时钟擦拭	形状擦除类别中的时钟效果
百叶帘擦拭布	“形状擦除”类别中的垂直百叶窗和水平百叶窗效果
十字虹膜	形状擦除类别中的 4 个角效果
钻石虹膜	形状擦拭类别中的钻石效果
椭圆形虹膜	“形状擦除”类别中的圆形效果

关于支持的不透明度、位置、

缩放和旋转设置

从 Final Cut Pro X、Premiere Pro 或旧版 Final Cut Pro 7 导入 XML 项目文件时, DaVinci Resolve 支持导入不透明度、位置、缩放和旋转设置。任何给定剪辑的导入合成和变换设置将显示在“编辑”页面的检查器中,或“颜色”页面中尺寸调整调色板的编辑尺寸调整模式中。如果这些设置已设置关键帧,动画将出现在 DaVinci Resolve 中。

从 Media Composer 或 Symphony 导入 AAF 文件时, DaVinci Resolve 支持导入不透明度、调整大小和 3D 扭曲效果,这些效果会转换为 DaVinci Resolve 中的平移、倾斜、缩放和旋转设置,位于编辑页面检查器或在“颜色”页面中编辑“尺寸调整”调色板的尺寸调整模式。

关于触发器支持

从 Media Composer 或 Symphony 导入 AAF 项目文件时, Flip、Flop 和 Flip-Flop 效果将转换为 DaVinci Resolve 中等效的水平垂直翻转切换,位于编辑页面检查器或尺寸调色板的编辑尺寸模式中彩色页。

俯仰和偏航

从 Media Composer 或 Symphony 导入 AAF 文件时, DaVinci Resolve 支持导入 Pitch 和 Yaw 3D Warp 效果,这些效果会转换为 DaVinci Resolve 中等效的 Pitch 和 Yaw 设置,位于“编辑”页面检查器或“尺寸调整”的“编辑尺寸”模式中颜色页面中的调色板。

关于“Ken Burns 效果”和动态变焦

如果您从 Final Cut Pro X 导入项目,其中包含使用 Ken Burns 效果创建平移和扫描动画的剪辑,则每个受影响剪辑的动态缩放参数(选择剪辑时可在“编辑”页面检查器中找到)将被填充具有同等的动画效果。

关于速度效果

DaVinci Resolve 支持从不同应用程序导入速度效果,但不同的项目格式具有不同的速度效果支持。

EDL:导入 EDL 时, DaVinci Resolve 仅支持导入线性速度效果。

XML:从 Premiere Pro、Final Cut Pro 7 和 Final Cut Pro X 导入 XML 项目文件时, DaVinci Resolve 支持导入线性和变速效果。从 DaVinci Resolve 版本 11.1 开始,来自 Final Cut Pro X 的 XML 也可以提供有关是否使用帧混合或光流的信息,以及有关速度效果的贝塞尔曲线过渡的信息。

AAF:从使用 Timewarp 效果的 Media Composer 或 Symphony 导入 AAF 文件时, DaVinci Resolve 支持导入线性和变速效果。

DaVinci Resolve 可对来自其他应用程序的变速速度效果数据进行高保真转换,这是通过为每个受影响的剪辑的每帧创建一个速度关键帧来实现的。但是,如果您尚未将“重定时处理”设置设置为与原始 NLE 使用的速度插值类型相同,您可能会发现 DaVinci Resolve 中生成的速度效果与从原始 NLE 导出的离线参考影片之间存在微小差异。

换句话说,如果您在 Media Composer 中创建了使用 FluidMotion 创建平滑慢动作效果的 Timewarp 速度效果,那么您需要确保将项目范围或特定于剪辑的重定时处理设置更改为光流,以便 DaVinci Resolve 中的速度效果与 Media Composer 中的速度效果最匹配。有关 DaVinci Resolve 中速度效果的更多信息,请参阅第 51 章“速度效果”。

关于嵌套序列和复合剪辑

DaVinci Resolve 支持从 Final Cut Pro X 导入复合剪辑以及从旧版 Final Cut Pro 7 导入嵌套序列。两者都在 DaVinci Resolve 中的时间轴和媒体池中以复合剪辑的形式出现。支持具有混合帧速率的复合剪辑,以及来自 Final Cut Pro X 的多机位和 A/V 同步剪辑,这些剪辑在 DaVinci Resolve 中表示为复合剪辑。有关在 DaVinci Resolve 中创建和使用复合剪辑的更多信息,请参阅第 42 章“选取选择器、复合剪辑、

和嵌套时间线。”

关于支持的复合模式

从 Final Cut Pro 7、Premiere Pro 和 Final Cut Pro X 导入 XML 项目文件时, DaVinci Resolve 支持导入八种不同的复合模式。从 Media Composer 导入 AAF 文件时,如果源 AAF 文件应用了叠加效果,则支持叠加合成模式。

	FCP 7/X XML	其他格式
添加	是的	不
减去	是的	不
不同之处	是的	不
乘	是的	不
屏幕	是的	不
覆盖	是的	是的
减轻	是的	不
强光	是的	不
柔光	是的	不
变暗	是的	不

支持导入 XML 和 AAF 的复合模式

关于支持的静态图像格式

DaVinci Resolve 支持导入出现在 Final Cut Pro X、Final Cut Pro 7 和 Premiere Pro XML 文件中的持续时间大于一帧的 TIF、JPG、PNG、DPX、TGA 和 DNG 静态图像文件和从 Media Composer 导出的 AAF 文件。这些剪辑在 DaVinci Resolve 时间轴中显示为普通剪辑。静态图像的导出仅限于 Final Cut Pro 7 和 Final Cut Pro X XML 格式。

关于支持的 Alpha 通道

任何项目都支持带有嵌入式 Alpha 通道的媒体,只要它采用 DaVinci Resolve 支持的媒体格式即可;这包括 TIFF、OpenEXR 图像序列格式和四通道 QuickTime 格式,例如 ProRes 4444、DNxHR 444 和 QuickTime 动画。Alpha 通道会自动启用,并且可用于直接在 DaVinci Resolve Timeline 中进行合成。

渲染单个源剪辑时,可以在往返工作流程中导出 Alpha 通道。

然而,当将节目渲染为单个剪辑时,所有合成效果将一起渲染以生成单个输出媒体文件。有关使用 Alpha 通道渲染剪辑的更多信息,请参阅第 185 章“传递效果处理”。

关于导入的文本效果

从 Final Cut Pro X 和 Final Cut Pro 7 导入 XML 项目文件时, DaVinci Resolve 支持导入文本生成器。所有导入的文本效果在 DaVinci Resolve 时间轴中显示为基本文本生成器。根据导入的项目文件格式,会导入一些 (但不是全部) 格式化参数。

关于 AAF 项目中导入的音频

音轨类型、通道映射顺序、MXF 和 QuickTime 文件以及渲染或未渲染剪辑的任何组合都可以毫无问题地导入。

注意:导出 AAF 项目时,DaVinci Resolve 能够写入单色媒体在立体声轨道中。

准备您想要评分的不受支持的剪辑和效果

如果您选择的 NLE 中有不受支持的效果,您希望将其移至 DaVinci Resolve 中进行分级(例如,带有特定 NLE 原生效果滤镜的剪辑),这里有一个简单的方法要遵循的工作流程。

要将效果“烘焙”到要发送到 DaVinci Resolve 的剪辑中:

- 1.使用与 DaVinci Resolve 兼容的任何工具将该剪辑导出为独立媒体文件掌握您喜欢的编解码器。
- 2.将生成的媒体文件重新导入到您的项目中。
- 3.将其编辑到项目的时间线中以替换原始效果剪辑。
- 4.导出结果序列的版本以在 DaVinci Resolve 中使用。

这是为您想要在 DaVinci Resolve 中完成的项目准备标题和效果的好方法。如果您为所有标题剪辑和效果创建独立的媒体文件,那么这些元素将干净、轻松地导入,并且您可以从 DaVinci Resolve 导出程序的完整文本版本。

此外,如果合成剪辑使用不支持的效果(例如,使用叠加合成模式叠加的带有动画位置的过滤静态图像并设置为 70% 不透明度),准备此剪辑以 XML 导出到 DaVinci Resolve 的理想方法是要将合成模式设置为“正常”,请将不透明度设置为 100%,然后将生成的剪辑导出为独立的 QuickTime 影片。

重新导入结果,将其编辑回时间轴以替换原始叠加的剪辑,然后将其合成模式设置为“叠加”,并将其不透明度设置为 70% 以匹配原始设置。现在,不支持的效果已“烘焙”到剪辑中,但 DaVinci Resolve 支持的效果仍然有效,并且可以在分级时根据上下文重新调整。

验证导入的时间表 使用离线参考

DaVinci Resolve 有一个用于比较程序的两个版本的特定界面。这样就无需将时间线的渲染版本编辑为时间线中的叠加剪辑,并提供许多其他功能来帮助进行比较,而不会弄乱时间线。

通过将编辑页面中的源查看器设置为离线模式,您可以将离线参考剪辑或时间线与当前打开的时间线进行比较,两个播放头并排组合在一起,或者作为分屏、框擦除或差异操作,所有这些都可以通过您的视频输出设备看到。当您播放时间轴时,脱机参考剪辑或时间轴也会播放,从而可以轻松发现两者之间的差异。

重要信息: 您需要确保已导入或用作离线参考剪辑的媒体具有有效的时间码轨道,其开始时间与您要比较的时间轴的时间码相匹配,否则将会出现偏移时间轴和离线参考之间的差异将使比较变得困难甚至不可能。在离线模式下,可以通过源查看器中的偏移字段纠正小偏移,但是

大的偏移将无法纠正。

为什么要设置离线比较?

无论您如何设置离线参考,这是比较程序的两个版本的便捷方法。将离线参考剪辑与时间线进行比较有几个原因:

验证剪辑顺序: 如果您不确定是否已正确解决卷轴冲突

或者在符合时间线时发生的其他问题,您可以将每个剪辑与程序的离线版本进行比较,以发现问题并确定应与任何剪辑相对应的正确媒体。

重新创建效果: 如果存在离线效果,例如在 NLE 中制作的临时调色板,或者您想要检查的平移和扫描变换,离线参考模式可让您根据颜色中的离线参考剪辑分屏显示当前调色板页。

比较时间线的两个版本: 您可以对时间线进行视觉比较

该时间表的另一个版本,用于发现差异以进行评估。

用丢失或未链接的剪辑填充时间线中的孔: 项目设置的主项目设置面板中提供了两个选项,“通过一致间隙显示离线剪辑”和“通过丢失剪辑显示离线剪辑”,可让您将 DaVinci Resolve 设置为显示脱机参考剪辑媒体以填充时间轴中的间隙或替换未链接剪辑的内容。这样做通常是为了解决紧急情况,当您需要进行筛选或审查会议时,尽管您由于某种原因丢失了媒体。有关详细信息,请参阅第 4 章“系统和用户首选项”。

注意: 通常,您获得的程序的扁平化版本使用低质量的编解码器,并且包含非最终的效果和色彩校正,这就是它被称为脱机参考剪辑的原因。

分配剪辑或时间线以进行离线比较

您可以通过两种方式将离线参考剪辑或时间线分配到特定时间线以进行比较。最简单、最灵活的方法是打开时间线,然后将具有要比较的匹配时间码的剪辑或时间线从媒体池拖放到源上

查看器处于离线模式。

要将任何剪辑或时间线分配到特定时间线以进行比较:

- 1 在编辑页面中打开要分配的时间线。
- 2 将源查看器设置为离线模式。

3 将具有要分配的匹配时间码的剪辑或时间线拖到源查看器上。
您拖动的剪辑或时间线会立即作为离线参考剪辑分配到打开的时间线,并通过时间码同步。

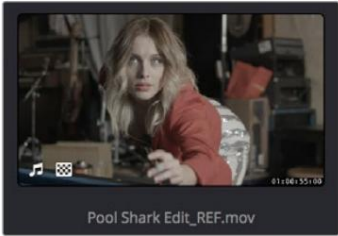
4 在媒体池中,右键单击要对照脱机参考剪辑查看的时间轴,
并从时间线上下文菜单的“时间线”>“链接脱机参考剪辑”子菜单中选择您分配的参考剪辑或时间线。

您还可以将剪辑专门作为脱机参考剪辑添加到媒体池中,通过右键单击媒体池中的时间线并从“链接脱机视频”子菜单中选择它,可以轻松地此类剪辑与特定时间线关联起来。这个想法是,如果您或您的客户在导出想要评分的 EDLAAF 或 XML 项目文件的同时导出其已编辑序列的扁平版本,那么您可以比较导入到的项目数据

DaVinci Resolve 离线编辑实际视频。

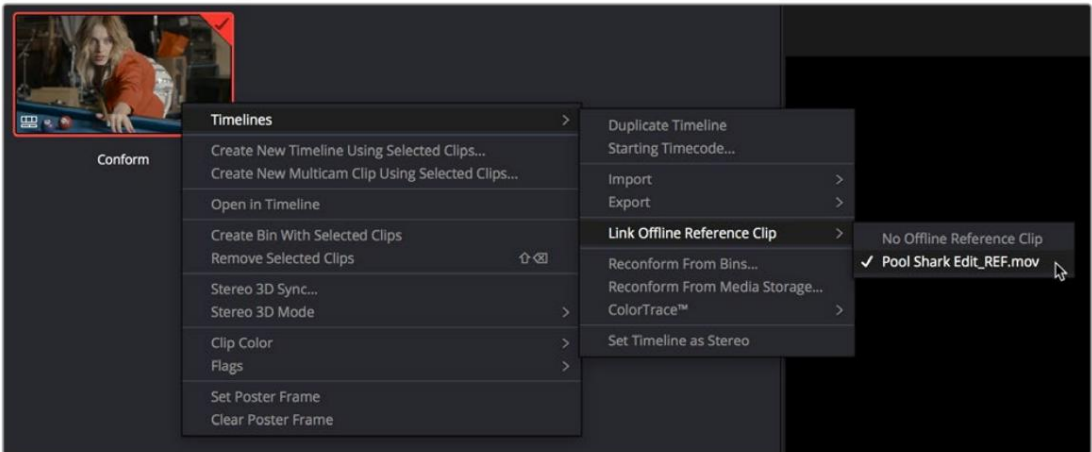
要将导入的离线参考剪辑分配到特定时间线以进行比较：

- 1 打开媒体页面,然后使用媒体存储浏览器查找要用于比较的拼合脱机参考剪辑。
- 2 右键单击脱机参考剪辑文件并选择添加为脱机参考剪辑。
- 3 该剪辑在媒体池中的图标中显示有一个小棋盘徽章。



指示离线视频的棋盘

4 打开“编辑”页面,右键单击要对照脱机参考剪辑查看的时间线,然后选择从“时间线”>“链接脱机参考剪辑”子菜单导入的脱机剪辑。



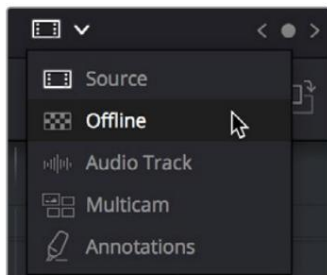
选择离线视频链接到当前时间轴

设置离线参考/ 时间线比较

将剪辑或时间线指定为离线参考影片后,就可以轻松进行比较。

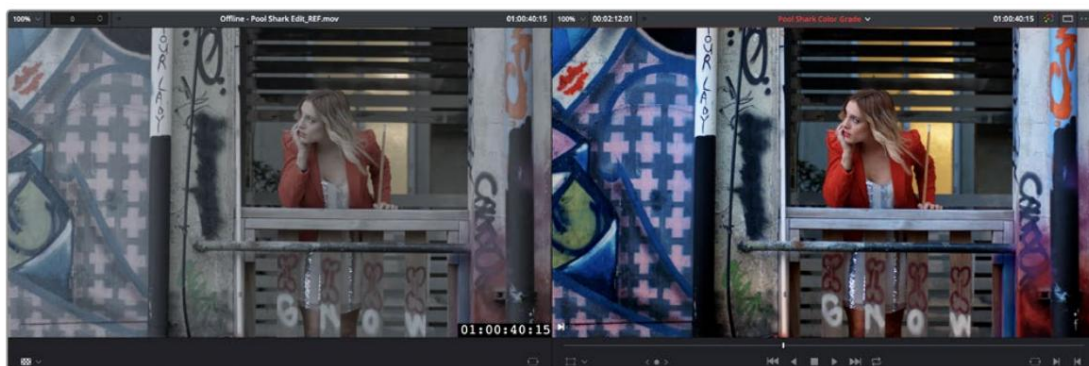
要查看离线参考比较:

- 1 打开源查看器的模式弹出菜单并选择棋盘图标表示离线参考。



在源查看器中选择离线视频

您之前分配的脱机参考剪辑现在出现在脱机查看器中,并与时间轴同步播放。如果您的剪辑应用了大小调整、具有 Fusion 或其他效果,或者已分级,您可以看到脱机参考剪辑中每个剪辑的状态与分级时间轴剪辑之间的并排比较。

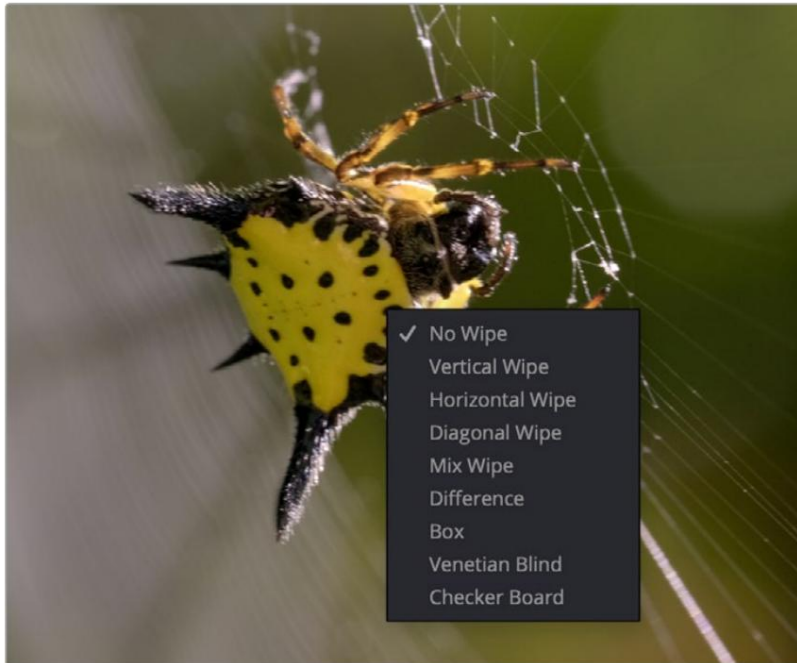


离线/时间轴模式下的编辑页面

- 2 如果当前选择的离线参考不同步 (可以通过节目开始时的场记板、两段流行音乐、标题或其他已知共享同步点的位置来确认), 您可以使用以下位置的同步字段: 离线模式下源查看器左上角的按钮可按您需要的帧数滑动参考同步。

3 如果您愿意,您可以选择其他比较剪辑的方式,方法是右键单击任意位置

在时间轴查看器中,选择垂直划像、水平划像、对角线划像、混合划像、差异(复合模式)、方框(划像)、百叶窗或棋盘。这些模式为您提供了不同的方式来快速、直接地将离线参考影片的内容、大小、颜色和对齐方式与时间线中的剪辑进行比较。



用于比较离线参考电影和真实电影的不同查看选项
时间轴可在时间轴查看器上下文菜单中找到

如果您选择划像或差异比较,则该比较也将在连接到视频输出接口的显示器上可见,并且在时间轴查看器中拖动任意位置将调整划像的比率 and 位置。

4 要关闭离线比较查看器模式,只需再次右键单击时间线查看器,然后选择
选择不擦除。

5 完成离线比较后,从源查看器的模式弹出菜单中选择源,源查看器就可以正常查看媒体池中的剪辑了。

第56章

符合和

重新链接剪辑

无论您是导入 DaVinci Resolve 项目还是从其他应用程序导入项目交换文件,您都需要处理在媒体池中重新链接媒体文件并重新调整时间线的需要

相同或兼容的媒体文件可能位于媒体池中或可能需要从磁盘导入。

本章讨论 DaVinci Resolve 使剪辑符合时间线的规则,并描述了控制剪辑链接、时间线一致的多种方法,以及如何使用多种问题解决技术来处理出现的问题。

DaVinci Resolve 可用。

内容

整合和重新链接媒体	1071
项目导入期间的一致性和重新链接	1071
符合并重新链接现有时间线和剪辑	1072
未链接和丢失剪辑之间的区别	1072
重复的剪辑被视为单独的源	1073
一致性和重新链接方法总结	1073
取消链接剪辑	1076
XML 和 AAF 导入期间的一致剪辑	1076
在导入 EDL、AAF 或 XML 之前导入剪辑	1078
用于轻松一致性和重新链接的基本剪辑元数据	1078
将媒体添加到媒体池时定义剪辑元数据	1079
如何识别卷轴名称	1079
通过导入源媒体来调整丢失的剪辑	1083

使用导入附加剪辑命令	1084
使用Conform Lock作为命令	1085
将剪辑重新链接到磁盘上的媒体文件	1085
使用“更改源文件夹”重新链接剪辑	1086
使用“从垃圾箱重新确认”命令	1086
使用媒体存储中的 Reconfirm	1090
了解、修复和使用卷轴冲突	1093
使用剪辑冲突作为一致工具	1094
解决剪辑冲突	1094
直接将媒体重新编辑到时间线	1095
成绩如何与多个时间线关联	1096

整合和重新链接媒体

DaVinci Resolve 提供了丰富的工具来帮助您处理管理媒体池中的剪辑与时间线中的剪辑之间的关系,以及每个剪辑与其在磁盘上相应媒体文件之间的链接。您可以使用这些工具来管理不同的项目工作流程,或者处理从各种格式导入任何格式的项目文件时可能出现的问题。

的来源。

本节介绍 DaVinci Resolve 中可用于一致性剪辑和重新链接媒体的每种方法。有关用于确定剪辑和媒体之间对应关系的剪辑元数据的更多信息,请参阅本章后面的内容。

项目导入期间的一致性和重新链接

导入 AAF 或 XML 文件时,您可以将导入媒体池的剪辑重新链接到磁盘上相应的源媒体文件,作为该过程的一部分。自动结果是,导入的时间线与媒体池中的剪辑一致,最终您会得到一个充满剪辑的媒体池,以及这些剪辑在导入的时间线中的排列。由于这一切通常同时发生,因此很容易混淆时间线与媒体池中剪辑的关系以及每个剪辑与其在磁盘上相应源媒体文件的关系之间的区别。

导入 EDL 的工作流程使此过程更加明确,因为您必须首先将所需的所有剪辑导入媒体池,确保它们具有正确的卷名称和时间码。这将在媒体池剪辑和磁盘上的源媒体之间创建链接。然后,您在第二步中导入 EDL,这将创建一个时间线,尝试使用卷名称和时间码信息使自身重新符合媒体池中的剪辑。

符合并重新链接现有的 时间线和剪辑

有很多原因导致您在开始编辑或分级项目后很长时间内可能想要重新整合或重新链接媒体,因此 DaVinci Resolve 还提供了其他工具来促进这些工作流程。例如,您可能已经使用占位符 VFX 或库存素材剪辑开始了一个项目,但稍后需要将它们替换为相同镜头的最终版本。或者,您可能决定使用给定的相机原始媒体文件的转码版本来编辑项目,但后来又决定切换时间线中的一个或所有剪辑以使用原始相机媒体来进行分级和整理。DaVinci Resolve 有多种工具来支持这些

工作流程等等。

一致性和重新链接之间的区别

虽然这两个术语经常同义使用,但符合通常是指将时间线中的剪辑与媒体池中适当的源剪辑进行匹配的过程,而重新链接通常是指将媒体池中的源剪辑与其对应的源剪辑进行匹配的过程。磁盘上的媒体文件。这是最近由于重新链接和重新整合选项的扩展而需要进行的更改,因此,如果这种用法并不总是一致,作者表示歉意。

和...之间的不同

未链接和丢失的剪辑

虽然这可能看起来很迂腐,但当涉及到媒体池中的剪辑与时间轴中的剪辑之间的关系时,未链接的剪辑和丢失的剪辑之间存在重要区别。首先,这两个“离线”剪辑状态在时间轴上看起来不同,但这些差异不仅仅是表面上的。



时间轴中缺失的剪辑 (左)与时间轴中未链接的剪辑 (右)相比

未链接的剪辑是存在于媒体池中的剪辑,但已丢失与其在磁盘上的相应媒体文件的链接。但是,未链接的剪辑仍然包含元数据,它们仍然与已编辑到项目时间线中的该剪辑的实例有关系,并且可以使用“重新链接”命令(稍后介绍)轻松地将它们重新链接到具有匹配文件名和时间码的媒体文件),或使用“从 Bins 重新符合”命令(稍后也会介绍)重新符合媒体池特定 bin 中先前或新导入的剪辑。

丢失的剪辑根本不存在于媒体池中,尽管标记为丢失的剪辑仍然会出现在项目的时间线中。但是,由于丢失的时间线剪辑在媒体池中并没有相应的源剪辑,因此时间线中的剪辑没有可以在元数据编辑器中看到的元数据,并且它将丢失与该源剪辑关联的所有远程成绩(例如有关远程成绩的更多信息,请参阅第 139 章“成绩管理”)。您可以通过以下两种方式之一修复时间线中丢失的剪辑:

如果在项目设置的常规选项面板中启用了“自动符合添加到媒体池中的缺失剪辑”设置,则只需将相应的源剪辑重新导入到媒体池中,它们就会自动符合具有匹配时间码和时间码的缺失剪辑。时间线中的文件名(这只发生在导入时,它不适用于匹配媒体池中已有的剪辑)。请注意,如果您

使用协作工作流程。

如果在“常规”中禁用“自动符合添加到媒体池中的缺失剪辑”设置

项目设置的选项面板,然后您必须导入丢失的剪辑,并使用“与媒体池剪辑一致锁定”命令手动将它们一次一个地重新符合丢失的时间线剪辑,或者使用“从垃圾箱重新一致”或使用松散/紧密文件名匹配命令导入其他剪辑,以尝试一次重新调整它们。

然而,您选择重新整合丢失的剪辑,您将无法取回原始远程成绩或手动编辑的元数据,除非您之前导出了适当的元数据和成绩,在这种情况下,您可以在单独的步骤中重新导入并应用它们。

考虑重复的剪辑

单独的来源

另一件容易理解的事情是,在DaVinci Resolve中,重复的剪辑被认为与您复制它们的原始媒体池或时间线剪辑完全分开。例如,如果您将五个剪辑导入媒体池 Bin 1,然后将它们编辑到时间线中,然后将编辑的五个剪辑拖到媒体池 Bin 2 中,则 Bin 1 中的剪辑不会与 Bin 2 中的剪辑内在链接。

这意味着,如果您选择最初在 Bin 1 中导入的剪辑并选择“取消链接选定剪辑”,则您编辑到时间线中的那些剪辑的实例也将被取消链接,但您将时间线剪辑拖到 Bin 2 中创建的重复剪辑2 完全不受影响。

方法摘要

符合和重新链接

由于时间线和剪辑是分开管理的,因此您可以通过多种方式将时间线中的剪辑重新调整为媒体池中的剪辑,并将剪辑重新调整为磁盘上项目对应的源媒体。哪种方法最有价值完全取决于您正在使用的工作流程。

XML 和 AAF 导入期间的一致剪辑:当您通过 AAF 或 XML 导入项目时,您可以选择使用 AAF 或 XML 文件中的嵌入文件路径来导入所有内容

将媒体引用到媒体池中,以便自动重新符合导入时间线中的剪辑。如果媒体已被移动,导致文件路径无效,则在导入过程中,系统会要求您查找媒体的位置。您还可以选择忽略 AAF 或 XML 文件的嵌入文件路径,而是导入位于不同位置 (并且可能完全不同的媒体格式)的另一组媒体文件,这些文件与 AAF 或 XML 文件中的剪辑具有相同的文件名和时间码。您正在导入的 AAF 或 XML 文件。

在导入 EDL、AAF 或 XML 之前导入剪辑:在 EDL 工作流程中,您必须在导入 EDL 之前将 EDL 将符合的媒体导入到媒体池中。但是,您也可以对 AAF 和 XML 导入工作流程执行此操作。当您在导入 AAF 或 XML 之前将剪辑导入媒体池时,DaVinci Resolve 能够首先自动使导入时间线中的剪辑与媒体池中的剪辑重新一致,然后再在磁盘上查找无法找到的剪辑媒体在媒体池中。此行为取决于您在“导入 AAF/EDL/XML”对话框中选择的选项。

通过将源媒体导入媒体池来确认丢失的剪辑:只要

在“项目设置”的“常规选项”面板中启用“自动符合添加到媒体池中的缺失剪辑”设置后,DaVinci Resolve 会自动尝试更新您添加到媒体池中的剪辑与各个媒体库中的任何缺失剪辑之间的一致关系。您的项目的时间表。每当您通过导入剪辑、复制和粘贴或创建剪辑副本将剪辑添加到媒体池时,就会触发此行为。例如,如果由于媒体池中缺少相应的剪辑而导致时间线剪辑丢失,则将具有匹配文件名和时间码的剪辑导入媒体池的简单操作将自动重新符合丢失的时间线剪辑,而无需执行以下操作还要别的吗。请注意,如果您使用协作工作流程,则必须禁用“自动符合添加到媒体池中的媒体的剪辑”设置。

使用“导入其他剪辑”命令:通过右键单击媒体池中的时间线并使用“时间轴”>“导入”>“具有松散 (或紧密)文件名匹配的其他剪辑”,可以自动导入时间线中缺失剪辑的媒体过程上下文菜单命令,自动搜索文件系统的选定目录树,以查找与该时间线中所有脱机剪辑相匹配的媒体。“松散文件名匹配”命令忽略文件扩展名 (让您符合备用媒体格式),而“紧密文件名匹配”命令则需要文件扩展名匹配。

通过将新媒体导入媒体池来重新整合在线剪辑:只要

在“项目设置”的“常规选项”面板中启用“自动符合添加到媒体池中的缺失剪辑”设置,DaVinci Resolve 会自动尝试更新您添加到媒体池的剪辑与各个时间轴中的任何剪辑之间的一致关系。您的项目已关闭“Conform Lock Enabled”设置。每当您通过导入剪辑、复制和粘贴剪辑或创建剪辑副本将剪辑添加到媒体池时,就会触发此行为。

默认情况下,属于导入时间线一部分的每个剪辑或您编辑到全新时代线中的每个剪辑都默认启用“启用一致锁定”(除非源媒体丢失)。

启用一致锁定仅意味着时间线中的特定剪辑设置为仅将媒体池中当前符合的源剪辑视为正确匹配;媒体池中的所有其他剪辑都会被忽略,即使有多个具有相同文件名和重叠时间码的剪辑,这将使它们成为有效匹配 (例如,当您拥有不同格式的同一剪辑的多个副本时,或者具有相同名称和时间码的多个版本的 VFX 剪辑)。

如果右键单击时间线媒体池中具有多个潜在匹配项的剪辑,然后将一致锁定启用关闭,该剪辑将显示“剪辑冲突”错误,并带有注意标记

时间线中其名字的左侧。双击该徽章会显示一个对话框,显示媒体池中的每个剪辑,以及匹配的文件名或卷名称和重叠时间码,以便您可以选择要使时间线剪辑符合的媒体池剪辑。

注意:如果您使用协作工作流程,则必须禁用“自动调整剪辑与添加到媒体池中的媒体”设置。

- 使用Conform Lock命令强制时间线剪辑使其自身与剪辑一致

在媒体池中:用于使时间线中选定的剪辑与媒体池中选定的剪辑一致的手动命令。当没有任何自动化的一致性方法工作时很有用,无论出于何种原因。

对媒体池中的剪辑或素材箱使用“重新链接”命令:如果您有一个 DaVinci Resolve 项目,其中媒体池中存在未链接的剪辑,则意味着这些剪辑与其在磁盘上相应的源媒体文件之间的关系已丢失。在这种情况下,您可以使用“重新链接媒体”、“重新链接选定剪辑”或“重新链接选定素材箱中的剪辑”命令将剪辑重新链接到其所在存储卷上的相应源媒体。在此过程中,您将自动重新链接这些剪辑出现在该项目中的所有时间线中的任何实例。您可以通过专门选择未链接的剪辑来重新链接它们,但如果您想要强制将已链接的剪辑重新链接到不同的媒体文件,您也可以重新链接它们(“重新链接选定素材箱中的剪辑”会同时重新链接未链接和链接的剪辑)。重新链接命令会自动搜索当前所选目录中的所有子目录,如果您要重新链接到已移动到其他位置的媒体,并且可能因此具有不同的目录结构,则该命令非常有用。但是,关于搜索大型 SAN 卷的警告 – 您可能不想使用此命令来选择文件路径中太高的起始目录,因为结果搜索时间可能会意外地长。

使用“更改源文件夹”命令:您还可以选择使用“更改源文件夹”命令重新链接媒体池中的脱机剪辑,该命令将每个选定剪辑的文件路径的目录结构更改为基于您的父目录的新文件路径。选择。如果您要将剪辑重新链接到已移动到其他位置的媒体,但使用与最初导入媒体时相同的子目录结构,则此功能非常有用。因此,在重新链接到 SAN 卷上的结构化媒体集合时,这是一个安全且快速的命令。

使用 Reconform From Bin(s) 命令:如果您导入了同一版本的多个版本

将具有相同文件名、重叠时间码或其他匹配条件的剪辑放入媒体池的单独存储箱中,您可以为时间线中要重新一致的每个剪辑关闭“启用一致锁定”,然后使用“从存储箱重新一致”命令可将这些时间线剪辑重新调整为您选择的一个或多个特定容器中的媒体池剪辑。从素材箱重新整合还允许您选择要用于将时间线中的剪辑与选定素材箱中的剪辑进行匹配的特定一致标准。此命令的一个关键功能是, DaVinci Resolve 只会重新调整能够与您选择的素材箱中的媒体相匹配的时间线剪辑;找不到匹配项的时间线剪辑将保留为使用此命令之前的状态。

使用“从媒体存储重新确认”命令:此命令可让您重新确认

时间线剪辑将文件系统中选定目录中尚未先导入到媒体池中的剪辑进行排序,并且还允许您选择要用于将时间线中的剪辑与选定媒体箱中的剪辑进行匹配的特定符合标准。此命令的一个关键功能是, DaVinci Resolve 只会重新调整能够与您选择的目录结构中的媒体匹配的时间线剪辑;找不到匹配项的时间线剪辑将保留为使用此命令之前的状态。

覆盖磁盘上链接到 DaVinci Resolve 项目的剪辑:最后,但肯定是

尤其重要的是,DaVinci Resolve 足够智能,可以自动重新链接媒体池中已被同一文件的另一个版本覆盖在磁盘上的剪辑,只要新版本中的文件名、时间码和卷名称(如果使用)文件的内容仍然匹配。

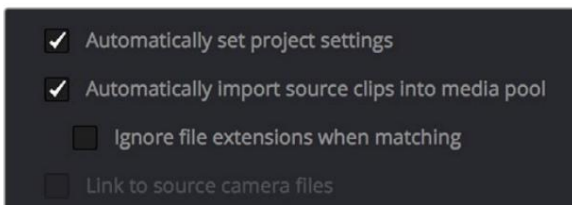
以下部分说明了每种媒体一致性和重新链接方法更详细地说。

取消链接剪辑

您还可以选择取消链接媒体池中的剪辑。为此,请选择要取消链接的一个或多个剪辑,右键单击选定的剪辑之一,然后从“取消链接选定的剪辑”中选择“取消链接选定的剪辑”。
上下文菜单。

期间的一致剪辑 XML 和 AAF 导入

对于导入 AAF 或 XML 项目并将 DaVinci Resolve 中生成的剪辑重新链接到磁盘上的媒体文件或使它们符合媒体池中已有剪辑的工作流程,如何定义剪辑元数据的规则重新符合取决于“加载 AAF 或 XML”对话框中的两个设置:“自动将源剪辑导入媒体池”和“匹配时忽略文件扩展名”。



“加载”对话框中合格介质的最重要设置

这两个复选框交互以让您选择媒体如何符合导入的 AAF 或 XML 文件的方式很复杂,但规则如下。

导入文件扩展名匹配的剪辑时 AAF 或 XML 文件中的内容

打开“自动导入”并关闭“忽略文件扩展名”。

这是默认设置,当您导入的 AAF 或 XML 文件包含对要添加到媒体池并使用的媒体的引用时,此设置非常有用。

首先,如果媒体池中已有剪辑,DaVinci Resolve 会尝试通过将 AAF 或 XML 文件中的文件路径与媒体池中每个剪辑的存储文件路径匹配来尽可能多地遵循这些剪辑。

其次,对于所有未找到的剩余剪辑,DaVinci Resolve 使用文件路径从 DaVinci Resolve 可见的任何存储卷将尽可能多的剪辑导入到媒体池中
来自 XML 或 AAF。

第三,对于所有未找到的剩余剪辑,DaVinci Resolve 会尝试对已找到的剪辑进行剪辑名称匹配
已经在媒体池中。

第四,对于所有未找到的剩余剪辑,DaVinci Resolve 会尝试与媒体池中已存在的剪辑进行时间码匹配 (如果启用此功能,则还需要进行卷轴名称匹配)。

最后,对于所有未找到的剩余剪辑,系统会提示用户手动选择
要搜索的另一个文件夹。

导入具有不同文件扩展名的剪辑时

打开“自动导入”和“忽略文件扩展名”。

如果您要导入的序列最初是使用离线质量媒体编辑的,并且您希望以完全不同的格式 (可能在媒体池中,可能在媒体上)符合高质量在线媒体,则打开这两个选项非常有用。另一个磁盘。一个例子是使用 QuickTime 或 Avid DNxHD 媒体完成编辑,但您要重新符合另一张磁盘上的 Blackmagic RAW 文件以便对摄像机原始原始媒体进行分级。在这种情况下,保留“自动将源剪辑导入媒体池”。

首先,如果媒体池中已有剪辑,DaVinci Resolve 会尝试符合尽可能多的剪辑
通过匹配剪辑名称来尽可能匹配这些剪辑。

其次,对于所有未找到的剩余剪辑,系统会提示用户选择另一个文件夹
进行搜索,DaVinci Resolve 通过匹配剪辑名称并忽略文件扩展名来导入尽可能多的剪辑。

第三,对于所有未找到的剩余剪辑,DaVinci Resolve 会尝试对媒体池中已存在的剪辑进行时间码匹配 (如果在“项目设置”的“常规选项”面板中启用了此功能,则还要进行卷轴名称匹配)。

第四,对于所有未找到的剩余剪辑,提示用户手动选择
要搜索的另一个文件夹。

打开“自动导入”和“链接到源相机文件”。

仅当您导入 AAF 文件时才会出现“链接到源相机文件”复选框。自动导入媒体时打开此选项会将导入的项目重新链接到 Media Composer/Symphony 通过“源名称”元数据跟踪的原始相机源文件

在 AAF 文件中。

当您仅重新链接到媒体池中已有的剪辑时

关闭“自动导入”。

当您只想使导入的 AAF 或 XML 与媒体池中的剪辑一致时,关闭“自动将源剪辑导入媒体池”非常有用。这在您首先将所有摄像机原始媒体导入媒体池的情况下非常有用,例如在创建随后编辑的样片时,并且您希望使导入的 AAF 或 XML 与已存在的媒体一致。

首先,如果媒体池中已有剪辑,DaVinci Resolve 会尝试通过将 XML 或 AAF 中的文件路径与为每个剪辑存储的文件路径匹配来尽可能多地符合这些剪辑在媒体池中。

其次,对于所有未找到的剩余剪辑,DaVinci Resolve 会尝试对已找到的剪辑进行剪辑名称匹配已经在媒体池中。

第三,对于所有未找到的剩余剪辑,DaVinci Resolve 会尝试时间码匹配(并卷轴媒体池中已存在的剪辑的名称匹配(如果启用)。在这种情况下,不使用文件名。

选择要搜索的卷或文件夹时要小心

当提示选择要搜索的文件夹时,您可以选择选择整个卷; DaVinci Resolve 始终搜索所有子目录,最终会找到该卷上的所有媒体。但是,根据所选卷上文件的大小和数量,此操作可能会花费意外的长时间,尤其是在 SAN 卷上。

在导入 EDL\AAF 或 XML 之前导入剪辑

当您在导入 EDL 之前导入媒体时,DaVinci Resolve 会遵循一组特定的规则来确定哪些媒体池剪辑与结果时间线中的剪辑相对应。这些规则也适用于您在导入 AAF 或 XML 文件之前导入媒体的情况,以及您想要优先考虑特定媒体而不是嵌入在这些导入的时间线格式中的文件路径的情况。

以下部分详细介绍了这些规则的含义以及如何利用它们来发挥您的优势。

基本剪辑元数据

轻松整合和重新链接

在达芬奇解决方案中整合项目时,剪辑元数据的准确性和完整性对于获得成功的结果至关重要。当您准备要使用的介质时,请记住以下三个标准达芬奇决心。

准确的时间码:对于每个剪辑都至关重要。首先,每个剪辑都应该有一个有效的的时间码轨道,并且不用说,时间码应该与特定项目中该媒体文件的所有其他实例使用的相同时间码相匹配。如果剪辑的时间码存在问题,DaVinci Resolve 提供了可用于编辑或偏移时间码的工具,以解决已知的不一致问题。默认情况下,“使用时间码”项目设置为“嵌入源剪辑中”,以便从 QuickTime 或 MXF 文件内的嵌入时间码轨道或从 DPX 帧文件的标头数据读取时间码。但是,您也可以选择“从源剪辑帧计数”选项,该选项允许从图像序列的源剪辑的帧计数中读取时间码。

文件名:当“项目设置”的“常规选项”面板中的“辅助使用卷轴名称”处于关闭状态（默认设置）时,这会强制 DaVinci Resolve 在导入 XML 和 AAF 项目时使用文件名来符合剪辑的要求。仅当符合 XML 或 AAF 文件或导入 DaVinci 项目时才能使用文件名;符合 EDL 时从不使用文件名。

卷轴名称:仅在常规中启用“协助使用卷轴名称”时用于确认项目设置的选项面板。为介质分配卷名称不是必需的,但建议这样做,并且可以使某些操作的介质管理变得更容易,尤其是在 EDL 工作流程中。但是,如果您在启用“辅助使用卷名称”时遇到剪辑一致性问题,则应尝试将其关闭,作为可能的故障排除步骤之一。

DaVinci Resolve 如何将媒体文件与导入项目中的剪辑进行匹配取决于您导入项目的方式。

将媒体添加到媒体池时定义剪辑元数据

对于在 DaVinci Resolve 中从头开始编辑、准备处理样片或作为导入 EDL 之前的单独步骤时手动将媒体文件添加到媒体池的工作流程, XML 或 AAF 项目文件,并将它们重新符合比最初用于编辑的媒体质量更高的媒体集,如何定义剪辑元数据的规则,以准备符合有点不同。

时间码:使用主项目设置中的“时间线帧速率”设置计算项目设置面板。

卷轴名称:根据是否“协助使用卷轴名称”来确定复选框在项目设置的常规选项面板中打开或关闭,以及您选择的选项。可以动态提取卷名称,因此每当您更改此设置时,媒体池中的卷名称都会更新以反映更改,或者可以手动定义它们,在这种情况下,您可以设置不同的剪辑以使用不同的卷名称提取方法。

剪辑名称:读取并存储,用于 AAF 和 XML 导入,但不用于导入的 EDL。

如何识别卷轴名称

项目设置的常规选项面板中的“协助使用卷名称”复选框是控制一致过程如何工作的极其重要的设置。默认情况下,它处于关闭状态,并且卷轴名称留空。这对于符合工作流程来说非常有用,您只需要文件路径或文件名和源时间码即可成功识别哪些媒体文件对应于哪些剪辑。但是,如果您需要更多信息来重新确认项目中的剪辑,则可以打开“辅助使用卷轴名称”复选框,以使 DaVinci Resolve 使用四种不同方法之一自动为项目中的每个剪辑定义卷轴名称。媒体池。

自动定义卷轴名称

当您使用“项目设置”的“常规选项”面板中的“辅助使用卷名称”选项时,会动态提取卷名称。这意味着,每当您在“项目设置”中更改卷名称提取方法时,媒体池中所有剪辑的卷名称都会自动更新以反映更改。如果将媒体池放入列表视图,可以在“卷名称”列中看到这一点。例如,您是否将“协助使用卷轴名称”选项从

将“源剪辑文件路径名”更改为“Mediapool 文件夹名称”，“卷名称”列的内容将明显更改。当您导入的项目中所有剪辑都使用相同的方法来确定其卷名称时，这非常有用。

手动选择单个剪辑的卷轴名称定义

您还可以使用“剪辑属性”对话框手动选择媒体池中一个或多个选定剪辑定义其卷名称的标准。当项目中的某些剪辑需要使用不同的卷名称提取方法或手动提取时，这非常有用。

输入卷轴名称。

要手动定义一个或多个剪辑的卷轴名称：

- 1 在媒体池选择一个或多个剪辑。
- 2 右键单击选定的剪辑之一，然后从上下文菜单中选择“剪辑属性”。
- 3 打开“剪辑属性”对话框的“卷名称”面板，选择一个新选项，然后单击“确定”。

使用剪辑属性更改剪辑的卷轴名称后，当您更改项目设置的常规选项面板中的“辅助使用卷轴名称”选项时，这些剪辑将不再自动更新。有关使用剪辑属性的更多信息，请参阅第 19 章“使用剪辑元数据”。

定义卷名称的方法

打开“辅助使用卷名称”时，有五个选项可用于自动确定如何从源媒体中提取卷名称，“剪辑属性卷名称”面板中的一个选项可用于手动定义卷名称。卷名称的使用在 EDL 和 AAF 工作流程中至关重要，但在以 XML 为中心的工作流程中不一定那么重要。

源剪辑文件路径名：通过从每个媒体文件的路径中提取卷名称来获取卷名称。

这使得可以从全部或部分文件名中提取卷名称，或者从包含该文件的路径中的任何文件夹的全部或部分名称中提取卷名称。该提取是使用以下定义的模式字段。

模式：定义如何从源剪辑路径名中提取卷名称的代码。

有关创建模式的更多信息将在本章后面出现。

媒体池文件夹名称：卷轴名称从媒体池中的 bin 名称中获取

包含该剪辑的。例如，在立体工作流程中，您可能希望导出具有“左”和“右”bin 名称的离线立体媒体，其中它们被组织为卷名称。

另一个例子是在单独命名的容器中组织增量处理的视觉特效，例如“VFX_Tuesday_10-12”。

嵌入源剪辑文件：对于嵌入卷轴名称的文件格式非常有用

媒体文件本身。Blackmagic RAW 和其他数字电影摄影机、Final Cut Pro 创建的 QuickTime 文件以及 DPX 帧文件是可以包含卷轴名称标题数据的格式。

源剪辑文件名：如果没有定义的卷号，通常很容易只使用

源剪辑文件名。

用户定义：仅当您手动更改一个或多个卷轴名称时，此选项才可用

使用“剪辑属性”对话框在媒体池中选择更多剪辑。选择“用户定义”可让您键入您想要用作卷轴名称的任何文本字符串。

还提供了一个附加复选框“从 EDL 注释中提取卷轴名称”,该复选框主要用于将从 Final Cut Pro 7 导出的 EDL 与摄像机原始内容一致
的旧工作流程
R3D 媒体。

从 EDL 注释中提取卷轴名称:某些媒体文件格式 (例如 R3D)具有卷轴
从文件名中获取的名称,其长度超过标准 EDL 中允许的八个字符。此选项允许 DaVinci Resolve 从适当格式的 EDL 注释中提取卷
轴名称,例如 Final Cut Pro 7 的输出。

使用模式字段

如果您使用“模式”选项从剪辑的源文件路径名中提取卷轴名称,则可以选择创建自己的搜索模式,从而使 DaVinci Resolve 以高度特定的
方式提取卷轴名称,以适应更奇特的工作流程。

提取模式从右到左解释,从文件名开始逐个元素解读每个剪辑的文件路径,然后考虑左侧每个封闭目录的名称。

每个提取模式由一系列文本字符和“通配符”运算符组成,其独特组合对应于文件路径中使用的长度和名称。

以下是一系列可以使用的搜索字符。

提取模式运算符	
?	查找任何单个字符的匹配项。添加与要匹配的字符一样多的问号。 ??匹配两个字符,例如002; ????匹配四 诸如 0002 之类的字符。
*	为任何零个或多个字符的序列创建匹配的通配符。
%R	指定卷轴名称的实际位置。卷名称可以包含任何字符,但不应包含目录分隔符 (正斜杠)。
%_R	提取卷轴名称并去掉 EDL 中找到的 R3D 文件名下划线 Final Cut Pro 7 或更早版本。
%D	匹配任何目录名或文件名。当这是模式中的最后一个运算符时,不要 添加正斜杠。
/	用于分隔任意两个运算符

如果您尝试为独特的工作流程创建新的提取模式,可以使用一个测试对话框来尝试不同的模式,然后再将它们应用到项目中。

测试提取路径:

- 1 打开“协助使用来自的卷轴名称”,然后单击项目设置的常规选项面板中当前模式旁边的测试按钮。“指定卷轴提取模式”对话框
打开。
- 2 在模式字段中输入要测试的提取模式。
- 3 使用您喜欢的任何方法,找到要测试的媒体文件的文件路径
打开提取模式,然后将其复制或输入到“示例路径”字段中。

4单击测试。

5如果下面显示的卷轴名称正确,则单击应用复制提取图案

进入项目设置的常规选项面板的模式字段。如果显示的卷轴名称不正确,请修改提取模式并重试。

卷轴名称提取模式示例

为了更好地理解此过程的工作原理,下面的几个示例展示了卷轴名称提取的各种方法。 / 用作控制参数之间的分隔符。

示例1:

此示例显示存储在剪辑的父文件夹名称中的卷轴名称。

模式: */%R/%D

文件路径: vol0/MyMovie/Scans/004B/Frame[1000-2000].dpx

卷轴名称: 004B

解析是从右到左进行的,因此要从右端开始分析该模式。在这种情况下,%D 与文件名“FrameNNNN.dpx”匹配,其中 NNNN 是剪辑的每个文件中的帧编号。向文件名左侧移动,接下来是字符串的 /%R/ 部分。这指定卷名称将是文件上方父目录的完整名称。然后

* 字符串开头表示匹配具有卷名称的目录名称前面的任何路径名。无论目录路径上嵌套了多少层,该字符串都会找到父目录。

示例2:

在这里,我们看到存储在剪辑的父文件夹名称中的卷轴名称,并带有前缀
卷轴名称。

图案: */?????%R/%D 或 */Reel%R/%D

文件路径: /vol0/MyMovie/Scans /Reel1234/Frame[1000-2000].dpx

卷轴名称: 1234

在此示例中,这两种提取模式都会产生相同的结果。它们也与第一个示例类似。卷轴名称仍位于父目录名称中,但在这种情况下,卷轴名称前面将带有固定字符“Reel”前缀。第一个图案带有????实际上会与卷轴名称前面的任意4个字符匹配。第二种模式更具体,仅匹配目录名称中的单词“Reel”。

示例3:

此示例显示存储在父文件夹名称上两层目录中的卷轴名称。

模式: */%R/%D/%D

文件路径: /vol0/MyMovie /Scans/004B/134500-135000/Frame[1000-2000].dpx

卷轴名称: 004B

此示例再次与示例1类似。不同之处在于,在示例3中,卷名称是剪辑上两层的目录名称。在示例1中,卷轴名称仅位于目录名称的上一级。

示例4:

最后,我们看到嵌入在材质的剪辑名称中的卷轴名称。

图案: */Reel%R_*

文件路径: /vol0/MyMovie/ Scans/Reel004B_[1000-2000].dpx

卷轴名称: 004B

此示例展示了从剪辑的文件名中提取卷轴名称的方法。同样,从右侧开始,两个模式字符 “_”匹配第一个下划线字符之前的任何字符序列。在这种情况下,它将获取文件扩展名 (.dpx) 和文件名的帧号部分。接下来,“/Reel%R”字符表示卷轴名称是字符

在 “/Reel”和 _ 特点。模式开头的 * 将匹配文件名前面任意数量的目录的文件路径。

确认丢失的剪辑 导入源媒体

如果时间线中缺少一个或多个剪辑,则意味着时间线中的该剪辑与媒体池之间的关系已丢失,因为媒体池中并没有相应的剪辑。如果您决定将与丢失剪辑相对应的剪辑手动导入到媒体池中,则 “项目设置”的 “常规选项”面板中的 “自动符合添加到媒体池中的丢失剪辑”复选框将决定发生的情况。请注意,如果您使用协作工作流程,则必须禁用 “自动符合添加到媒体池中的媒体的剪辑”设置。

只要在 “项目设置”的 “常规选项”面板中启用 “自动使剪辑与添加到媒体池中的媒体一致”设置,DaVinci Resolve 就会自动更新您添加到媒体池中的剪辑与各个媒体库中缺失的剪辑之间的一致关系。您的项目的时间表。 DaVinci Resolve 还会更新此时也关闭 “启用一致锁定”的所有其他时间线剪辑的一致关系。所有这些都是在导入剪辑时完成的。

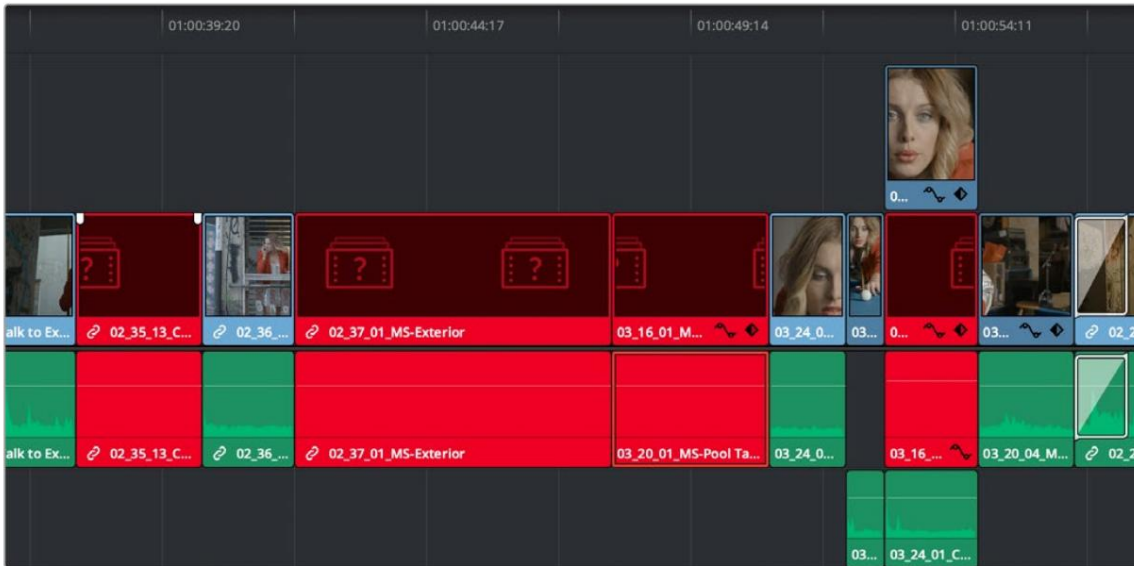
但是,如果在将其他剪辑导入媒体池时关闭 “自动确认添加到媒体池中的媒体的剪辑”,则 DaVinci Resolve 将不会尝试自动重新确认任何内容,而是依赖您使用以下命令手动重新确认离线或丢失的剪辑:可用的手动重新一致性的多种方法之一,例如从垃圾箱重新一致性或使用媒体池剪辑一致性锁定。

有关手动将剪辑添加到媒体池的更多信息,请参阅第 18 章 “使用媒体池添加和组织媒体”。

使用导入附加

剪辑命令

如果您发现时间轴中有很多丢失的剪辑没有相应的媒体池剪辑,有一个简单的方法可以解决此问题,即自动收集丢失内容列表的过程,以便导入所有丢失的剪辑并符合要求他们立刻。这仅适用于丢失的剪辑,不适用于未链接的剪辑(您应该在媒体池中使用“重新链接”命令)。



显示缺失剪辑的一致时间线

要导入丢失的剪辑并使它们重新符合时间轴:

1 在“编辑”页面中,右键单击媒体池中缺少剪辑的时间线,然后选择以下选项之一:

从“时间轴”>“导入”子菜单执行以下命令:

时间轴 > 导入 > 具有松散文件名匹配的其他剪辑:在时间轴中搜索所有丢失的剪辑,并提示您指定尝试使其符合的媒体目录,仅添加媒体池所需的媒体。“松散文件名匹配”命令会忽略文件扩展名,这使您可以将脱机媒体替换为

不同格式的在线媒体。

时间轴 > 导入 > 文件名紧密匹配的其他剪辑:在时间轴中搜索所有丢失的剪辑,并提示您指定尝试使其符合的媒体目录,仅添加媒体池所需的媒体。“紧密文件名匹配”命令仅搜索具有相同文件扩展名的媒体。

2 在出现的对话框中选择要符合的剩余媒体的目录,

并单击“确定”。

如果满足将所选目录中的媒体文件与当前时间轴中缺失的剪辑相匹配的条件,则必要的剪辑将自动添加到媒体池中

并符合时间表。

使用Conform Lock作为命令

如果出于某种原因,时间轴中未链接的剪辑根本不符合媒体池中的剪辑,即使您知道它在那里,您也可以使用“与媒体池剪辑一致锁定”命令来强制剪辑时间轴以符合您选择的媒体池中的剪辑。

此命令会自动暂停目标剪辑的“启用一致锁定”设置,并忽略文件名和卷名称,以便使目标剪辑与您手动选择的另一个剪辑一致,而时间码仍用于对齐与目标剪辑一致的剪辑。最初在时间轴中的剪辑。

要将时间轴中的剪辑锁定到媒体池中的另一个剪辑,请执行以下操作:

- 1 在媒体池中选择一个剪辑。您在媒体池中选择的剪辑必须具有相同的长度或比您在时间轴中选择的用于强制重新整合的剪辑要长。
- 2 右键单击时间轴中未一致的剪辑,然后从上下文菜单中选择“与媒体池剪辑一致锁定”。时间轴中选定的剪辑会通过以下两种方式之一与您在媒体池中选择的剪辑一致:

如果所选媒体池剪辑的时间码与所选时间轴剪辑匹配:新剪辑与原始剪辑完美匹配。

如果所选媒体池剪辑没有与所选时间轴匹配的时间码

剪辑:新剪辑经过调整,使得媒体池剪辑的第一帧与时间轴中重新调整剪辑的第一帧对齐,并占用相同的持续时间。

- 3 如果您再次右键单击该剪辑,您将看到“Conform Lock Enabled”已启用,这表明该剪辑已被一致锁定到最初不匹配的媒体。

将剪辑重新链接到磁盘上的媒体文件

重新链接项目中已脱机或未链接到磁盘上正确的媒体文件集的剪辑的最简单且最著名的方法是使用适当命名的“重新链接媒体”或“重新链接选定的剪辑”命令。请注意,“重新链接”命令仅适用于未链接的剪辑,不适用于丢失的剪辑,因此媒体池中也没有相应的剪辑。

重新链接命令是将项目媒体池中的剪辑与您选择的文件系统目录中的剪辑重新链接的最灵活的方法,使用文件名和时间码作为重新创建每个剪辑与其对应的对应关系的主要标准磁盘上的媒体文件。这是一个很好的命令,可用于重新链接已移动到另一个位置或使用以下命令重新组织的媒体

磁盘上的另一个文件结构。

要重新链接所有未链接的媒体:

- 1 选择页面媒体池中的橙色重新链接图标。
- 2 选择丢失的特定卷旁边的“查找”按钮,然后选择一个目录
丢失的文件现在在哪里
- 3 如果通过“定位”按钮启动的快速搜索没有找到您已知的媒体,您可以通过单击“磁盘搜索”按钮初始化对媒体的彻底深度磁盘搜索。
- 4 如果仍然找不到其他剪辑,系统会提示您选择其他剪辑
目录完全继续搜索,或退出。

要重新链接选定的剪辑：

- 1 选择一个或多个要重新链接的脱机剪辑,或在媒体池素材库列表中选择包含以下内容的素材库：
选择要重新链接的剪辑,然后右键单击选定的剪辑之一或选定的素材箱,然后从上下文菜单中选择“重新链接选定的剪辑”。
- 2 当“重新链接文件”对话框打开时,选择要在其中查找要链接的文件的目录。
重新链接到,然后单击“确定”。DaVinci Resolve 尝试使用重新链接的剪辑的原始文件路径,在您选择的目录的子目录中查找具有匹配文件名的每个剪辑,以尽快完成此操作。通过首先在最初所在的目录中查找剪辑,重新链接可能会非常快。
- 3 如果使用步骤 2 中的方法无法找到任何剪辑,系统会通过第二个对话框提示您选择执行“深度搜索”。
如果您单击“是”,那么DaVinci Resolve将在您在步骤2中选择的目录的每个子目录中查找每个剪辑。这可能需要更长的时间,但只要所需的媒体位于所选目录结构内,就应该完全成功。
- 4 如果仍然找不到其他剪辑,系统会提示您选择其他剪辑
目录完全继续搜索,或退出。

使用“更改源文件夹”重新链接剪辑

如果您已使用文件系统移动与 DaVinci Resolve 项目关联的媒体,但尚未更改其组织的目录结构,则可以使用“更改源文件夹”命令快速重新链接项目中的选定剪辑。媒体池到磁盘上媒体的新文件路径,以原始文件路径为指导。如果可能的话,对于 SAN 上的项目,这是一种很好的重新链接方法,您不想冒因使用“重新链接”命令以更灵活的方式检查文件夹的嵌套层次结构而导致搜索时间过长的风险。。

要将媒体池剪辑重新链接到新位置：

- 1 在媒体池中选择一个或多个剪辑,然后右键单击所选剪辑之一,然后从上下文菜单中选择“更改源文件夹”。将出现“重新链接媒体”窗口,其中显示材料的原始路径,以及用于选择新目录的控件。
- 2 单击“更改为”字段右侧的“浏览”按钮,然后使用文件导航对话框查找媒体文件的新位置,选择它,然后单击“打开”。
- 3 如果您成功找到合适的媒体文件,请单击“更改”。否则,单击“取消”。

使用“从垃圾箱重新整合”

命令

“从素材箱重新整合”命令为您提供了一种将时间线中的多个剪辑一次重新整合到具有匹配元数据的特定剪辑素材仓的方法。要使用此命令,您必须首先选择要在时间线中重新整合的剪辑（您可以选择全部剪辑或仅选择其中的子集）,然后

关闭 “Conform Lock Enabled”（符合锁定启用）,然后使用 “从 Bin 重新符合”命令,您可以手动选择媒体池中要重新符合的另一个剪辑箱。

“从容器重新整合”命令的一个重要方面是,DaVinci Resolve 仅重新整合可与选定媒体池容器中的源剪辑匹配的时间线剪辑。所有时间线剪辑

无法匹配的将被保留。这使得 Reconform From Bins 成为一个理想的使用命令

当您将剪辑子集导入媒体池时,您需要重新符合在整个现有时间轴中找到的剪辑。

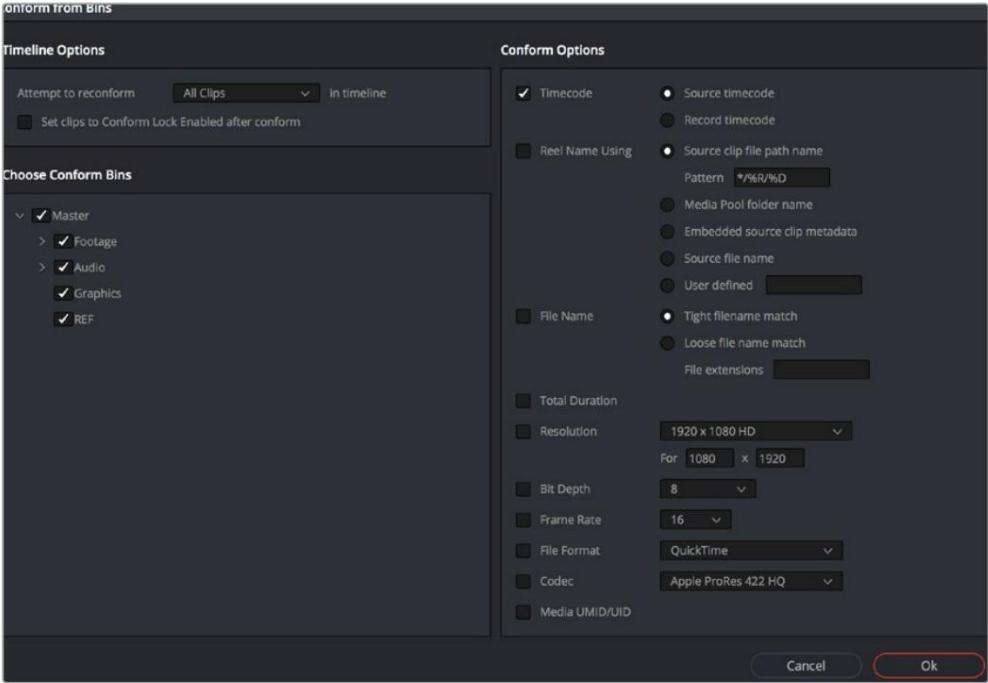
例如,您可以使用此方法来:

- 将时间线中剪辑的转码版本替换为原始相机原始剪辑。
- 用新版本替换时间线中 VFX 剪辑的先前版本。
- 将您目前使用的离线质量媒体替换为在线质量媒体。
- 用重新扫描或重新捕获的库存素材替换最初提供的临时剪辑。

要使用 “从素材箱重新整合”,重要的是合理地将要添加到媒体池的剪辑组织在一个独立的素材箱中,或与该时间线使用的其他媒体分开的素材箱中。它可以是一个子垃圾箱,但必须是单独的。

这是一个简单的例子。如果您编辑或最初导入的媒体位于 Bin 1 中,则将需要重新符合 Bin 2 的所有剪辑的更新版本导入到 Bin 2 中。使用 “从 Bin 重新符合”,您可以决定时间线中的剪辑是否应符合 Bin 1 或 Bin 2（如果可能）,因为只有存在有效匹配的时间线剪辑才会重新一致,而所有其他时间线剪辑都会被忽略。

DaVinci Resolve 能够选择自定义一致选项来控制使用哪些元数据将时间线剪辑与媒体池中的源剪辑进行匹配。这意味着您不仅限于使用时间码、卷轴名称和文件名,您还可以使用总持续时间、分辨率、位深度、帧速率、文件格式、编解码器和/或媒体 UMID/UID 的任意组合根据您的需求和要解决的问题来控制剪辑的一致性。



“从垃圾箱重新整合”对话框

但是,如果您选择的控制一致性的标准不匹配,则“从素材箱重新一致性”操作将失败,您需要使用其他一致性标准重试,或者手动替换时间轴中的必要剪辑。

这是一步一步的工作流程。

要将时间线重新调整为特定媒体池箱内的剪辑:

1 双击要重新整合的时间轴将其打开。

2 选择要重新整合的特定剪辑,或按 Command-A 选择其中的每个剪辑

如果您想在整个时间轴上重新调整剪辑而无需制作个人选择。

3 右键单击选定的剪辑之一,然后选择“Conform Lock Enabled”以禁用要重新整合的剪辑的“Conform Lock Enabled”。这使得 DaVinci Resolve 在可能存在多个重叠剪辑的情况下可以考虑这些剪辑的所有可能的一致匹配

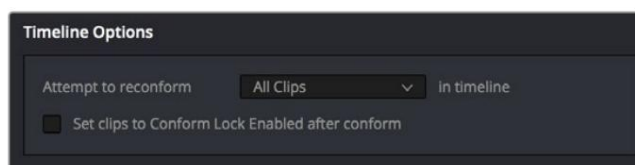
媒体池中的时间码。

4 右键单击媒体池中的当前时间线,然后选择“时间线”>“从媒体箱重新调整”。

将出现“一致选项”对话框,其中“时间轴选项”和“选择一致箱”列表位于左侧,“一致选项”面板位于右侧。

5 从“时间轴选项”部分,选择是否符合所有剪辑或仅符合选定的剪辑。然后,选择是否要“将剪辑设置为启用符合锁定”

符合后。



选择时间轴中要尝试重新整合的剪辑

6 在“选择符合容器”部分中,单击“主容器”左侧的显示三角形以显示其中包含的子垃圾箱。

7 打开包含您想要与时间轴一致的媒体的媒体箱的复选框,然后关闭包含您要忽略的媒体的媒体箱的复选框。



选择要重新整合的文件夹

- 8 接下来,选择将时间线剪辑与选定素材箱中的媒体池剪辑进行匹配时要考虑的一致选项。默认情况下,时间码已启用。选择其他标准,以便对您希望如何重新整合剪辑更有选择性,或者如果您需要使用其他元数据来为您难以整合的剪辑获得更好的结果,请选择不同的标准。

选择指导重组的标准

提示:从“文件扩展名”、“文件格式”和“编解码器”的弹出菜单顶部选择“自定义”会显示可编辑字段,您可以在其中输入多个选项(以逗号分隔),以便列出成功匹配的多种可能性。输入这些内容的顺序很重要,因为DaVinci Resolve将尝试从左侧的第一个格式/编解码器开始符合剪辑,然后尝试下一个格式/

如果未找到匹配项,则将编解码器放在右侧,直到尝试了列表中的每个条目。

- 9 单击“确定”。如果可能,时间轴会自动更新,以符合您检查的媒体箱中包含的媒体。

- 10 使用“从素材箱重新整合”后,所有已重新整合的时间线剪辑都将被重新整合。

现在具有与媒体池中两个或多个源剪辑匹配的时间码和卷名称/文件名的文件将在时间轴中显示剪辑冲突标记。要消除此标记,您可以仅选择符合要求的剪辑,或选择时间轴中的所有剪辑,右键单击它们,然后选择“启用符合锁定”以消除这些警告。

使用重新整合 媒体存储

DaVinci Resolve 14引入了另一种重新整合方法,允许您使用“从媒体存储文件夹重新整合”命令将时间轴中的剪辑与特定文件系统目录(包括所有子目录)中的剪辑整合。这使您可以一次性重新调整时间轴中的多个剪辑,以匹配磁盘上的源媒体文件,而无需先将这些剪辑导入到媒体池;所有符合指定符合标准的剪辑都将根据需要自动导入。

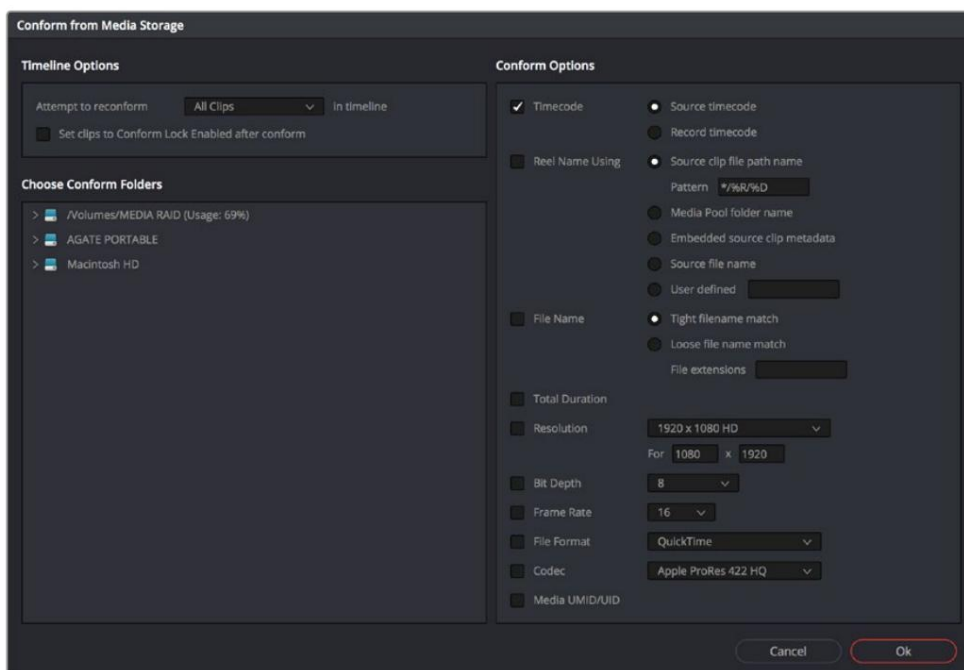
“从媒体存储重新确认”命令的一个重要方面是, DaVinci Resolve 将重新确认可以与所选媒体存储目录中磁盘上的源媒体文件匹配的所有时间线剪辑,但所有无法匹配的时间线剪辑将被保留。这使得 Reconfirm From Media Storage 成为在以下情况下使用的理想命令:

当您需要将整个现有时间轴中找到的剪辑重新调整为磁盘上特定目录中较小的媒体子集时,例如来自第三方应用程序的更新的 VFX 或动态图形。

当您需要快速重新整合整个导入时间轴中缺失的时间线剪辑时,尤其是当您需要使用自定义整合标准来成功重新整合这些剪辑时。(只有选择未链接的剪辑并首先关闭“启用一致锁定”时,才能使用此命令重新使其一致。)

与“从素材箱重新一致”命令类似,您可以准确指定要使用何种一致标准组合来将时间轴中的剪辑与媒体池中的剪辑进行匹配。这意味着您不仅限于使用时间码、卷轴名称和文件名,您还可以使用总持续时间、分辨率、位深度、帧速率、文件格式、编解码器和/或媒体 UMID/UID 的任意组合根据您的需要和问题来控制剪辑的一致性

必须解决。



“从媒体存储重新确认”对话框

当您使时间线符合所需媒体的唯一方法是使用与现有规则不同的非常特定的元数据组合时,这种时间线一致方法非常理想。

DaVinci Resolve 默认为。

例如,您的硬盘驱动器上有相同剪辑的 8 位和 10 位版本的混乱混合,但您只想使给定的时间线符合 10 位媒体以准备完成。使用“从媒体存储文件夹重新确认”可以让您明确要使用的媒体。

要使用“从媒体存储文件夹重新确认”来重新确认时间线:

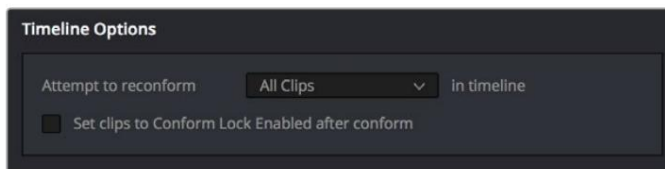
- 1 双击要重新整合的时间轴将其打开。
- 2 选择要重新整合的特定剪辑,或按 Command-A 选择其中的每个剪辑
如果您想在整个时间轴上重新调整剪辑而无需制作个人选择。
- 3 右键单击选定的剪辑之一,然后选择“启用一致锁定”以禁用要重新一致的剪辑的启用一致锁定。这使得 DaVinci Resolve 在可能存在多个重叠剪辑的情况下可以考虑这些剪辑的所有可能的一致匹配

媒体池中的时间码。

- 4 右键单击要重新整合的时间线,然后从媒体存储文件夹中选择“时间线”>“重新整合”。将出现“导入自”对话框,左侧是“文件系统”浏览器,右侧是“选项”面板。

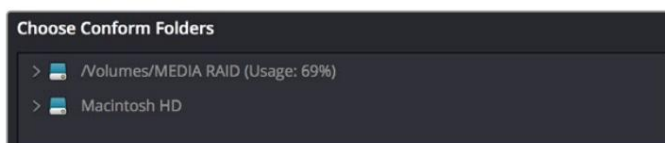
- 5 从“时间轴选项”部分,选择是否要符合所有剪辑或仅符合选定的剪辑。然后,选择是否要“将剪辑设置为启用符合锁定”

符合后。



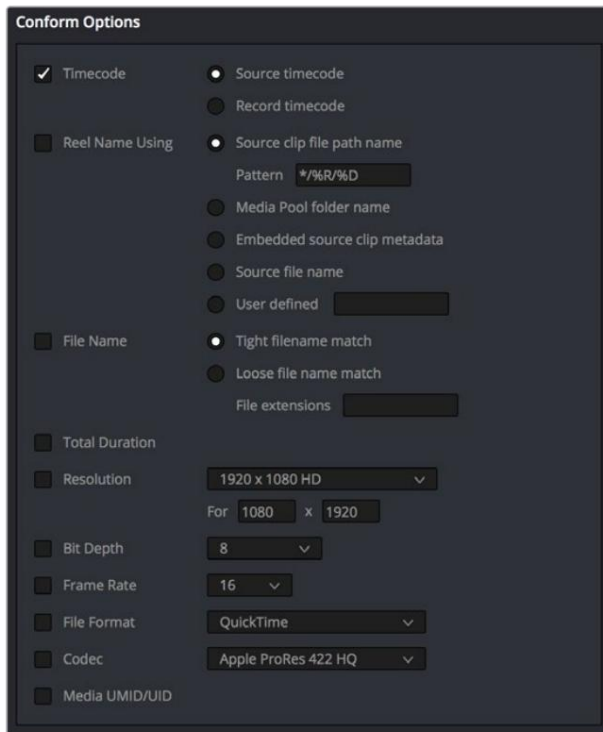
选择时间轴中要尝试重新整合的剪辑

- 6 从“一致文件夹”部分中,选择包含媒体的目录
你想重新适应。



选择包含您想要符合的媒体的目录

- 7 接下来,选择将时间线剪辑与
所选目录中的源媒体文件。默认情况下,时间码已启用。选择其他标准,以便更有选择性地重新调整哪些剪辑,或者如果您需要使用其他元数据来获得更好的结果,则选择不同的标准。



选择指导重组的标准

提示:从“文件扩展名”、“文件格式”和“编解码器”的弹出菜单顶部选择“自定义”会显示可编辑字段,您可以在其中输入多个选项(以逗号分隔),以便列出成功匹配的多种可能性。输入这些内容的顺序很重要,因为DaVinci Resolve将尝试从左侧的第一个格式/编解码器开始符合剪辑,然后尝试下一个格式/

如果未找到匹配项,则将编解码器放在右侧,直到尝试了列表中的每个条目。

8单击“确定”。在可能的情况下,时间线会自动更新以符合媒体中的内容

您选择的目录,所有符合要求的源媒体文件都已导入到媒体池。

9使用“从媒体存储文件夹重新确认”后,所有已保存的时间线剪辑都将被删除。

重新整合,现在具有与两个或多个匹配的时间码和卷名称/文件名

媒体池中的源剪辑将在时间轴中显示剪辑冲突标记。要消除此标记,您可以仅选择符合要求的剪辑,或选择时间轴中的所有剪辑,右键单击它们,然后选择“启用符合锁定”以消除这些警告。

理解、修复和使用卷轴冲突

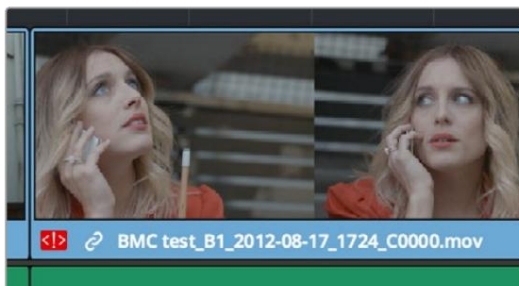
只要在“项目设置”的“常规选项”面板中启用“自动使剪辑与添加到媒体池中的媒体保持一致”设置,无论剪辑是链接还是链接,媒体池中的剪辑与时间线中的剪辑之间都会保持相同的动态关系。不链接的话,没有什么区别。

然而,这确实意味着,如果媒体池中有同一剪辑的两个不同版本,甚至是共享相同文件名(或卷名)和相同重叠时间码的两个完全不同的剪辑,则 DaVinci Resolve 能够自动符合任一剪辑。

一个很好的例子是,如果您同时将剪辑的相机原始版本和 ProRes 或 MXF 转码版本导入到媒体池中。两个剪辑具有相同的内容、相同的文件名和相同的帧范围。这可能会导致 DaVinci Resolve 所说的“剪辑冲突”。

您一开始不一定会注意到这一点,因为默认情况下,使用时间线导入的所有剪辑或您编辑到全新时间线中的剪辑都默认启用“Conform Lock Enabled”设置。时间线中启用了一致锁定的所有剪辑仅将媒体池中与其一致的当前剪辑视为有效剪辑;具有文件名和重叠时间码的所有其他剪辑将被忽略,否则它们将成为有效匹配。

但是,如果您在时间轴中右键单击此类剪辑并关闭“启用一致锁定”,则该剪辑将显示“剪辑冲突”错误,并在时间轴中其名称左侧显示“注意”标记。



冲突图标指示至少两个剪辑具有匹配的一致参数

剪辑冲突通常被视为错误,但并非总是如此。如果您与从另一个应用程序导入的项目一起导入的媒体包含添加了时间码但没有卷轴标识符的媒体(例如,当来自多个未识别卷轴的镜头均在 0 小时开始时),则可能会出现冲突。问题是,您可能不会立即注意到此类剪辑冲突,直到您转向

符合锁定启用关闭。

提示:重叠时间码经常发生在正常工作过程中,但应通过更改每个剪辑的嵌入卷轴名称或通过组织媒体来管理不同的垃圾箱。

使用剪辑冲突作为一致工具

另一方面,对于需要在特定剪辑的不同版本之间切换的工作流程,剪辑冲突通常是理想的解决方案。以由相机原始原始媒体的转码 QuickTime 版本组成的编辑时间线为例,如果媒体池中只有转码剪辑,那么一切都很好。

但是,假设在工作过程中您决定需要特定剪辑的 Camera Raw 版本的分辨率或附加色彩宽容度。如果您导入该剪辑的相机原始版本,您应该不会注意到任何不同。但是,如果您随后在时间轴中右键单击该剪辑并选择“Conform Lock Enabled”以取消选中该设置并将其关闭,则您应该会在时间轴中的剪辑名称左侧看到注意标记。这可以让您知道时间轴中的此剪辑正确地看到了它与媒体池中时间码重叠的两个同时命名的剪辑之间的关系。

该时间线剪辑与其所遵循的时间线剪辑之间的当前关系不会改变;此标记只是让您知道媒体池中现在有第二个剪辑,您可以在时间轴中与该剪辑保持一致。现在,您只需双击剪辑冲突标记来选择哪一个,然后按照以下步骤操作即可。

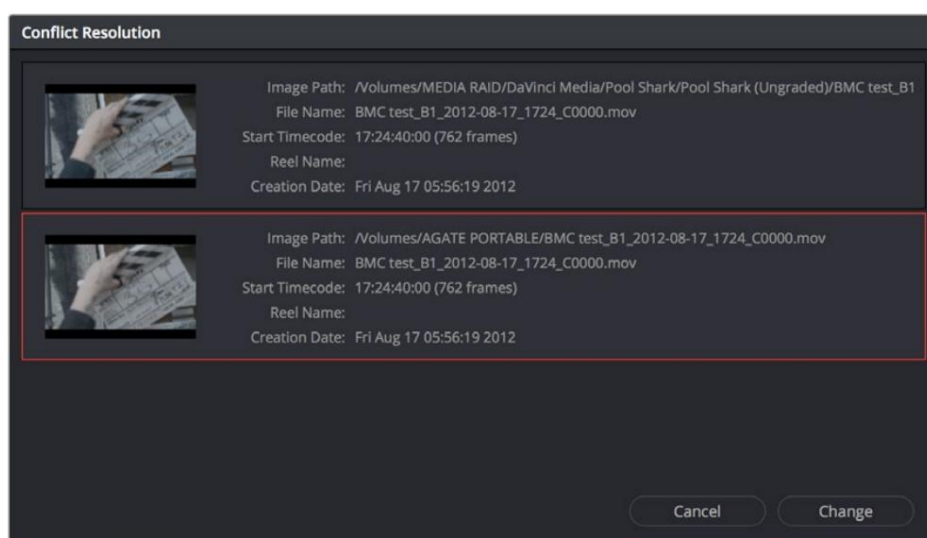
解决剪辑冲突

一旦发生剪辑冲突,无论是有意还是无意,解决起来都很容易。事实上,此功能正是该软件名称的基础。

要通过重新链接剪辑的媒体来解决冲突:

- 1 双击时间轴中任何剪辑的“注意”标记,该标记显示在该剪辑名称的左侧。

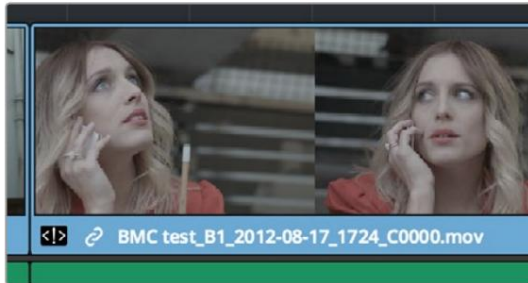
将出现“冲突解决”窗口,显示媒体池中任何格式的所有文件的列表,这些文件具有相同的文件名(或卷名称)和与右键单击的剪辑重叠的时间码。此列表中的每个项目都会显示剪辑的缩略图、磁盘上媒体的文件路径、文件名、起始时间码、卷轴名称(如果有)和创建日期,以帮助确定该列表中的哪些剪辑是您想要使用的那个。



冲突解决窗口显示哪些其他剪辑具有重叠的时间码和卷轴信息

2 单击列表中您想要符合的条目,然后单击“应用”。时间轴中的剪辑

更改以反映您选择的媒体,并且“注意”图标被替换为“已解决”徽章,表明冲突已解决。请记住,您始终可以双击“已解决”徽章来更改您想要符合的媒体池剪辑。它仍然是一种动态的关系。



显示冲突已解决的剪辑徽章

直接将媒体重新编辑到时间线

如果出于某种原因,上述重新链接或重新整合的方法都不起作用,有时唯一要做的就是用不同的剪辑替换时间线中的问题剪辑。

例如,您可能需要用新版本的效果镜头替换旧版本,或者您需要用更高质量的效果镜头替换离线版本的素材镜头,而问题是您有一个文件名和/或时间码不匹配,没有卷轴名称,并且文件的格式、帧大小和持续时间完全不同。

在这种情况下,DaVinci Resolve有这么好的编辑工具是件好事。有关编辑的更多信息,请参阅第 34 章到第 47 章。通过手动编辑修复一致性问题时,替换编辑是您的特殊朋友。例如,您可以使用替换编辑来将新传入剪辑的时序与旧剪辑的时序相匹配。或者,您可以使用三点编辑、顶部编辑,甚至简单的拖放编辑,将新剪辑放入时间轴中以取代旧剪辑。有关 DaVinci Resolve 中不同编辑类型的信息,请参阅第 36 章“编辑基础知识”。

成绩如何与多个时间线 关联

如果您已将项目设置为使用远程版本,则引用媒体池中同一文件的任何剪辑都会链接并共享应用于它们的相同远程版本的成绩。

例如,来自同一镜头的两个特写镜头引用相同的媒体文件,因此它们都会自动相互链接并共享相同的远程等级。

使用远程版本的剪辑在出现在多个时间线中时也会表现出此行为。

使用远程版本的剪辑位于不同的时间线中,但引用媒体池中的同一文件,它们被链接并共享相同的远程版本的成绩。这就是为什么您可以对一个时间线进行评分,然后通过 EDL、AAF 或 XML 导入重新编辑的版本,并使新时间线自动继承前一个时间线的所有评分。

但是,您可以覆盖此行为,以获得一个独立于其他时间线评分的时间线。只需选择该时间线,打开“颜色”页面,右键单击缩略图时间线中的任何剪辑,然后从上下文菜单中选择“复制远程等级到本地”即可。所有成绩都会复制到本地版本,从那时起,您对该时间线中的成绩所做的所有更改都不会影响项目中的其他时间线。

有关本地和远程版本的更多信息,请参阅第 139 章“成绩管理”。

第57章

创造数字化

回合日报

旅行工作流程

DaVinci Resolve 可用于创建供编辑人员使用的媒体

其他应用程序,这些应用程序无法导入给定的项目格式,但 DaVinci Resolve 可以。

在此过程中,您可以使用DaVinci Resolve的许多组织、效果和分级功能来创建易于编辑的媒体、标准化日志编码媒体、以各种方式同步双源音频以及执行一些快速 (或不太快)分级以确保媒体

编辑看起来最好。

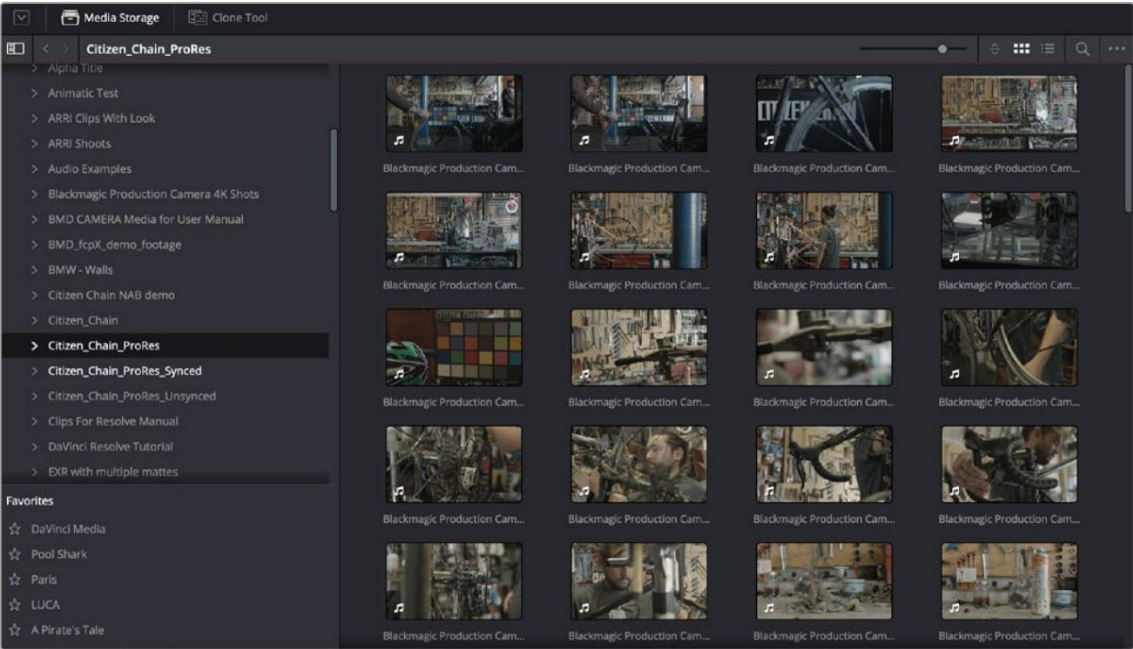
此外,一旦您创建了一个项目来完成这些任务,如果您的工作流程是将编辑后的项目移回 DaVinci Resolve 进行编辑和完成,您还可以快速开始重新调整项目。本章介绍了针对这些情况导入、准备和输出媒体的工作流程。

内容

第 1 步 - 摄取媒体并添加/编辑元数据	1098
第 2 步 - 将音频同步到每日任务	1099
第 3 步 - 进行任何必要的评分	1100
步骤 4 - 导出适合编辑的媒体	1102
第 5 步 - 将媒体重新调整为 EDL、AAF、 OTIO,或 XML 项目文件	1103
第 6 步 - 输出最终媒体进行整理	1103

第 1 步 - 摄取媒体并添加/编辑元数据

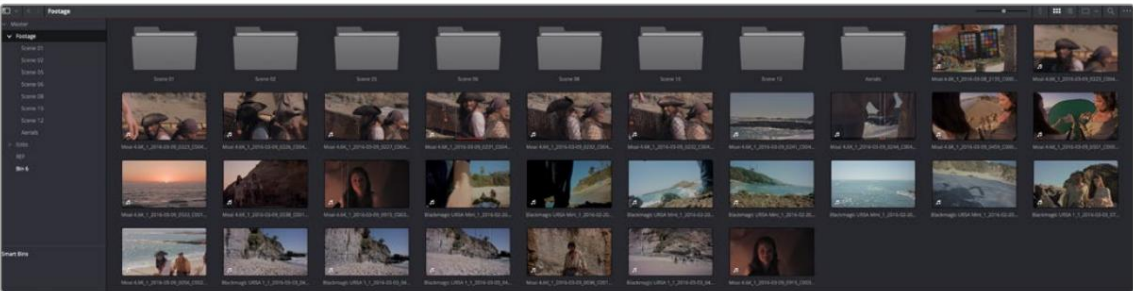
无需从 NLE 导出项目文件即可开始在 DaVinci Resolve 中工作。
使用媒体页面上的媒体存储浏览器,您可以访问系统当前可用的任何卷,并将任何兼容的媒体格式导入媒体池。



带有可擦洗剪辑缩略图的媒体存储浏览器

媒体池是 DaVinci Resolve 的内部项目库,包含当前打开项目的可用媒体。如果您愿意,媒体池中的剪辑可以组织到多个容器中。将媒体添加到媒体池后,您可以使用元数据编辑器访问各种描述性元数据,添加描述、注释、场景和镜头信息、标志、日期和日期信息、节目和剧集信息等。导出 ALE 列表时,此数据可以填充元数据标签,以将元数据移动到兼容的 NLE。

有关在“媒体”页面中摄取媒体的更多信息,请参阅第 18 章“添加和组织媒体与媒体池。”



媒体池

第 2 步 - 将音频同步到每日任务

如果您的视频格式嵌入了音频, DaVinci Resolve 在从“交付”页面输出媒体时可以简单地传递该音频。但是, 如果您正在处理的程序采用双系统音频录制, 则可以使用多种方法在“媒体”页面中同步它。您还可以将时间编码的广播 WAVE 文件导入与随附视频剪辑相同的容器中 (如果您愿意, 可以将它们放入子容器中), 为在 DaVinci Resolve 中同步样片做准备。

将要同步的视频和音频媒体导入媒体页面的媒体池后, 您可以右键单击封闭的文件夹并选择“基于时间码自动同步音频”, 这将自动同步每个时间码匹配的对一次性将音频和视频媒体剪辑保存在同一文件夹中。或者, 您可以选择“基于时间码和附加轨道自动同步音频”, 将同步音轨添加到视频剪辑中已存在的任何音轨中。

提示: 为了获得最佳效果, 请考虑为每天的音频和视频剪辑使用不同的文件夹。

如果您没有同步时间码, 但您的视频剪辑具有与双系统音频录制相匹配的单独录制的音频 (通常通过机载麦克风), 则可以使用波形同步功能快速将每个视频剪辑与其匹配的音频同步夹子。将单独录制的音频文件导入到与随附视频剪辑相同的容器中 (如果您愿意, 可以将它们放入子容器中), 为同步做准备。导入后, 您可以右键单击封闭的文件夹, 然后选择“基于波形自动同步音频”, 它会立即自动同步同一文件夹中每对时间码匹配的音频和视频媒体剪辑。或者, 您可以选择“基于波形和附加轨道自动同步音频”, 将同步音轨添加到视频剪辑中已存在的任何音轨中。

提示: 通过波形同步, 为了获得最佳和最快的结果, 请考虑为每天的音频和视频剪辑使用不同的文件夹, 甚至为每个场景使用不同的文件夹, 以减少需要一次比较的波形数量。

最后, 如果同步参考的方式只是一个不起眼的隔板, 您可以通过选择要在媒体页面查看器中打开的视频剪辑, 然后单击“音频”面板中的“波形”按钮, 然后单击“手动同步”视频和音频剪辑。相应的音频剪辑以在音频面板中显示其波形。通过这种方式, 您可以将“查看器”和“音频”面板的播放头拖动到视频和音频同步点, 然后单击“音频”面板的链接按钮来锁定该剪辑的 A/V 同步。

有关在编辑页面中同步音频和视频的更多信息, 请参阅第 22 章“修改剪辑和剪辑属性”。

第 3 步 – 进行任何必要的评分

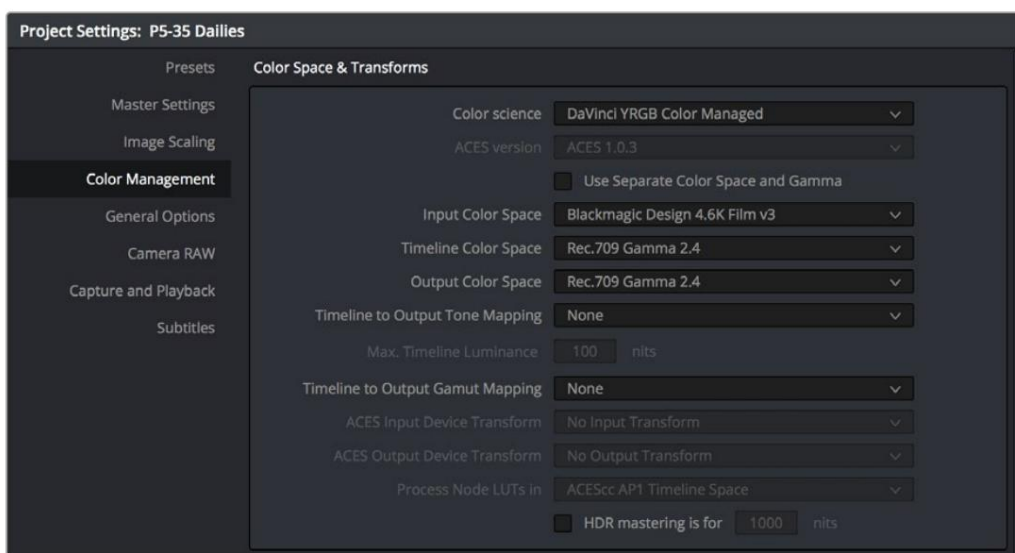
许多决定不记录相机原始媒体的制作,而是选择将日志编码或“平面”图像记录到 ProRes 或 DNxHD 媒体文件中,以便保留最多的图像数据进行分级,而不会剪切高光或阴影。这可以使用记录日志编码的 QuickTime 或 MXF 媒体的相机内设置或通过 Blackmagic Video Assist 等外部录像机来完成。根据您的拍摄的相机,记录的媒体将使用多种对数编码伽马曲线之一,例如 Log-C、S-Log、S-Log2、S-Log3、BMD Film、Canon Log、Panasonic VLog,或 REDlog 电影等。

在其他工作流程中,原始视频格式被记录并随后作为日志编码剪辑进行去拜耳处理,以便保留大量的去拜耳处理数据用于分级或准备转码。

如果您要输出高质量媒体文件以供以后完成,那么您可能只想简单地传递源图像数据而不进行更改。但是,如果您正在创建供编辑、导演和制片人在接下来的三个月内观看的离线媒体,您可以通过多种方式对这些数据进行评分,以提供更令人愉悦的“标准化”输出,以便更接近地了解拍摄期间现场监控的内容。

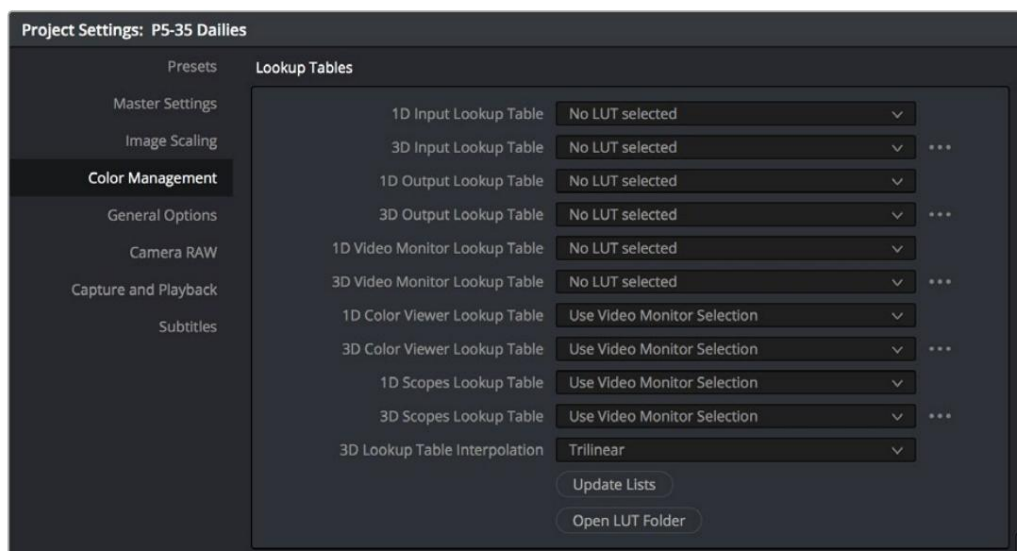
在 DaVinci Resolve 中标准化日志编码媒体有多种方法。如果您使用一种或多种原始格式,您可以选择将所有剪辑直接解释为 Rec.项目设置的 Camera Raw 面板中的 709。但是,如果您使用日志编码的 ProRes 或 DNxHD 媒体,则需要使用其他方法标准化这些剪辑。

一种简单而强大的方法是使用 DaVinci Resolve 色彩管理。为此,请将项目设置的颜色管理面板中的“颜色科学”设置为“达芬奇 YRGB 颜色管理”。然后,右键单击媒体池中的每个剪辑或剪辑组,然后从“输入色彩空间”子菜单中为每种类型的媒体选择适当的设置(您可以一次定义多个选定剪辑的输入色彩空间)。有关使用 DaVinci 色彩管理的更多信息,请参阅第 9 章“数据级别、色彩管理和 ACES”。



启用 DaVinci Resolve 色彩管理

如果您不想使用达芬奇色彩管理,您还可以使用一个或多个 LUT (查找表)来标准化日志编码媒体。您可以将 LUT 应用于整个项目,以标准化您正在处理的媒体的特定日志特征。项目范围的 LUT 可以应用在项目设置的颜色管理面板中。有关详细信息,请参阅第 4 章“系统和用户首选项”。

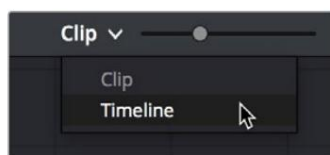


“项目设置”的“查找表”面板上的项目范围 LUT 表设置

在 LUT 管理的拍摄工作流程中,自定义设计了各种 LUT 来监视不同的场景,您可以使用媒体池的上下文菜单手动将各个 LUT 应用于每个场景中的一个或多个选定剪辑。

您还可以将每个场景的剪辑编辑到时间轴中,并在“颜色”页面的“节点编辑器”的“剪辑”模式中将单独的 LUT 应用到每个剪辑,或者使用“节点编辑器”的“时间轴”模式将单个 LUT 应用到整个时间轴。有关使用 LUT 作为等级一部分的更多信息,请参阅第 140 章“节点编辑基础知识”。

或者,如果通过从多个可用现场调色解决方案之一导出的符合 CDL 的 EDL 来提供拍摄现场色彩校正,则您可以使用 CDL 命令中的 ColorTrace™ 从另一个应用程序批量导入调色信息。有关 CDL 导入工作流程的更多信息,请参阅第 146 章“使用 ColorTrace 复制和导入等级”。

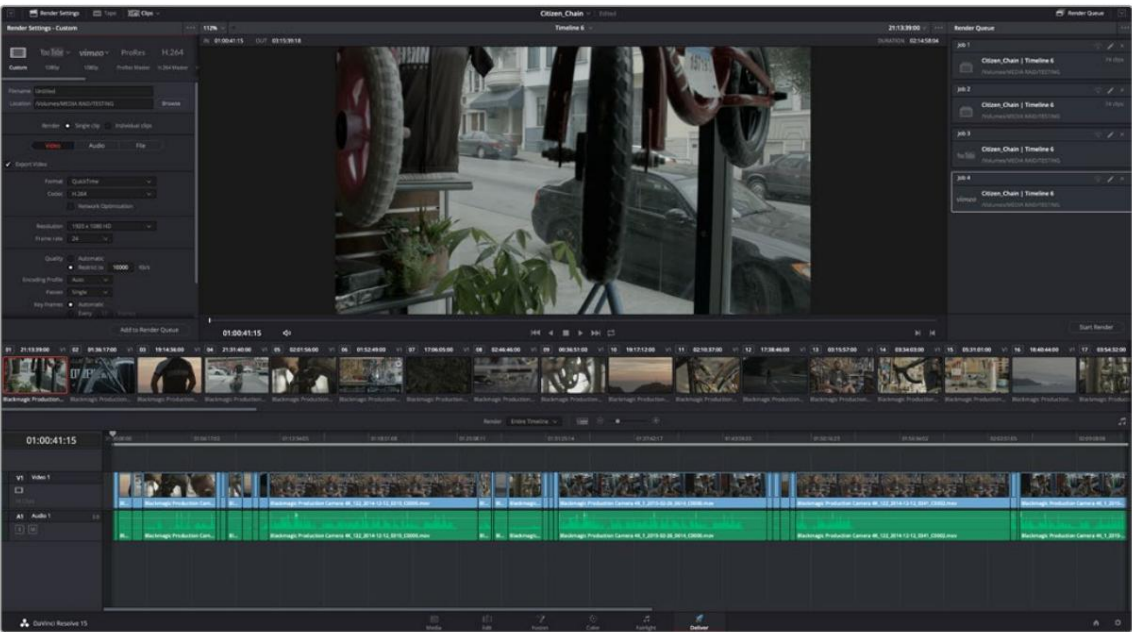


在节点编辑器中选择时间线

如果您的项目工作流程要求您从更高质量的样片开始,您可以继续对各个剪辑进行手动分级,就像处理任何项目一样。但是,如果您想一次为主时间轴中的每个剪辑创建快速“单灯”调整,您可以使用“颜色”页面中节点编辑器的时间轴分级模式,同时对主时间轴中的每个剪辑应用单个校正。当前的时间线。这特别有用,因为您可以根据需要重新调整时间轴等级,并且更改会自动应用于时间轴中的每个剪辑。有关详细信息,请参阅第 140 章“节点编辑基础知识”。

步骤 4 – 导出适合编辑的媒体

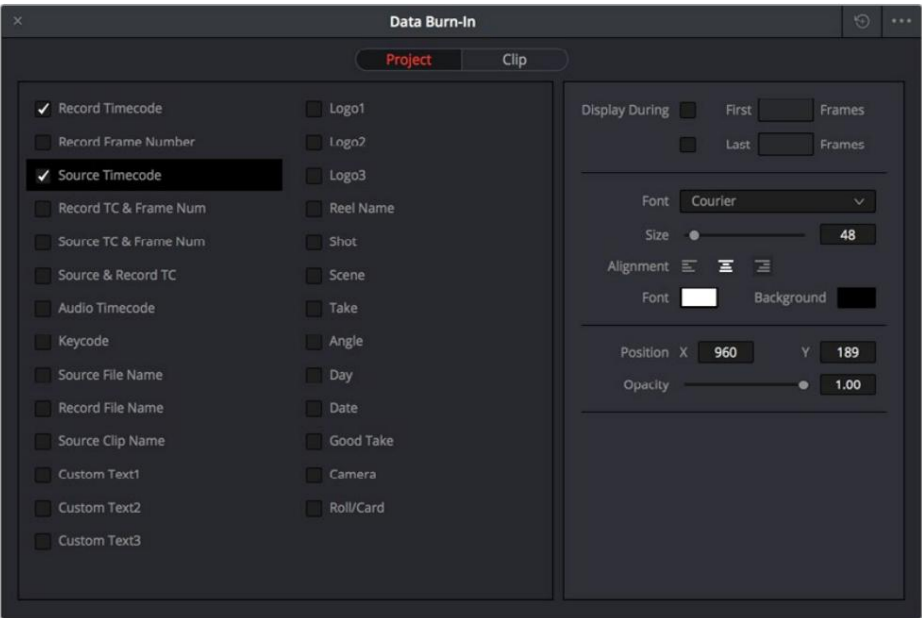
组织剪辑、同步样片并应用当前目的所需的任何分级后,您将使用“交付”页面来设置要输出的媒体的格式、文件命名约定和组织用于编辑或整理。



交付包含多个设置用于渲染的作业的页面

此外,如果您需要将窗口刻录、水印或徽标应用到您正在处理的媒体,可以使用“数据刻录”窗口的“项目”面板来完成,可以通过选择“工作区”>“数据刻录”来访问。窗口刻录的格式可以非常灵活,并且可以写入到渲染或输出到磁带的媒体上。有关详细信息,请参阅第 12 章,

“数据老化”。



选择要在数据老化窗口中显示在屏幕上的元数据

选择适当的渲染设置和窗口刻录选项后,您可以输出一个或多个版本的媒体,以适应需要提供多个媒体可交付成果的作业。有关设置和使用“交付”页面的更多信息,请参阅第 186 章“使用交付页面”。

第 5 步 - 将媒体重新调整为 EDL、AAF、OTIO,或 XML 项目文件

一旦您交付的离线媒体在项目所使用的 NLE 中进行了编辑,就可以轻松地通过 AAF、XML、OTIO 或 EDL 文件重新导入编辑后的项目,具体取决于哪个文件最适合您的应用程序。此编辑数据可用于重新整合您导入到媒体池中的原始媒体,以便您立即可以访问您为创建离线媒体所做的任何分级调整(如应用于源媒体一样)。

在“编辑”页面中导入 AAF、XML、OTIO 或 EDL 文件会创建新的时间线,如果您发现自己正在对正在进行编辑的项目进行评分,则可以导入多个后续时间线以应对编辑所做的更改。事实上,根据您的设置成绩的方式,您可以使用远程版本,当您程序的重新编辑版本导入为新时间线时,远程版本会自动波纹跟随每个剪辑,从而使您无需重新创建作品。有关使用远程版本的更多信息,请参阅第 139 章“成绩管理”。

第 6 步 - 输出最终媒体进行整理

完成最终成绩后,您将再次使用“交付”页面的控件来渲染程序的最终媒体,无论是作为往返工作流程的单独剪辑,还是作为用于交付的单个媒体文件或图像序列作为数字大师。

第58章

符合

XML 文件

XML 是将所需数量的视频轨道编辑内容从不同 NLE 引入 DaVinci Resolve 的最直接方法之一。

XML 导入还有一个额外的好处,即允许将各种受支持的效果与编辑数据以及多轨视频数据一起导入。

本章介绍了将 XML 项目导入 DaVinci Resolve 的相对简单的过程。

这可以是单程旅行,即您在 DaVinci Resolve 中完成项目,也可以作为往返工作流程的一部分,即返回原始 NLE 进行完成。XML 往返工作流程相当简单;有关导出单个剪辑的更多信息,请参阅第 187 章“渲染媒体”。

内容

有关一致性 XML 文件的更多信息	1105
导入 XML 项目文件	1105

有关一致性 XML 文件的更多信息

DaVinci Resolve 可以导入导出为 Final Cut Pro 7 或 Final Cut Pro X XML 格式的项目。Adobe 的 Premiere Pro 和 Autodesk Smoke 和 Flame Premium 还能够使用 Final Cut Pro XML 项目交换格式来适应往返工作流程。但是，为了获得最佳结果，您需要确保从 Premiere Pro 版本 5.5.1 或更高版本导出 XML；理想情况下，您希望从可用的最新版本的 Premiere Pro 导出。

导出 XML 以供 DaVinci Resolve 使用非常简单，在导出 XML 文件时，除了要导出的 XML 版本之外，实际上不需要管理任何设置。

因此，最好在之前完成您需要的任何时间线和/或媒体管理 XML 导出。

导出 XML 之前管理您的媒体

在使用导入的 XML 或 AAF 项目（甚至 EDL）的工作流程中，如果随附的媒体文件全部位于单个目录路径中，则最容易重新链接并符合它们。

将媒体分类到多个目录中是可以的，只要它们都位于一个主目录中即可，您可以在项目导入的适当阶段选择该主目录。

导入 XML 项目文件

本节更详细地介绍了“导入 AAF/EDL/XML”对话框。一个过程可让您完成以下任一工作流程：

- 导入 XML 文件并自动符合并导入其链接到的媒体。
- 导入 XML 文件并手动选择另一组媒体（可能位于不同的媒体中）格式或分辨率，具有相同的元数据，以符合。
- 导入链接到源自相机原始格式的离线媒体的 XML 文件，以及自动符合并导入相机原始媒体。

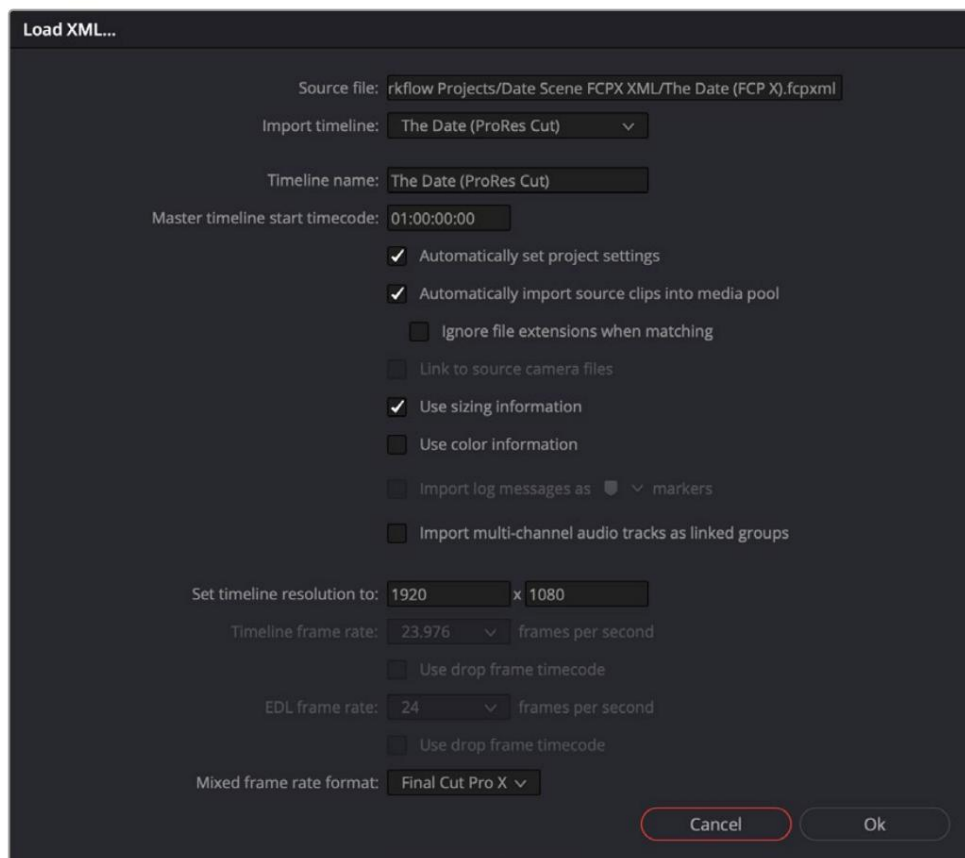
这些工作流程中的每一个都可以通过选择正确的选项组合来实现，每个选项都在以下过程中进行了描述。

要加载 XML 文件并自动链接到其引用的媒体：

1 执行以下操作之一：

- 从任何页面中，选择“文件”>“导入时间线”(Shift-Command-I)。
- 打开编辑页面，右键单击媒体池中的任意位置，然后选择时间轴 > 导入 > AAF/EDL/XML/DRT/ADL/OTIO。

2 使用出现的文件对话框，找到要导入的项目文件，然后单击该文件以导入打开它。根据您的选择，将出现“加载 XML”窗口。



导入 XML 文件时的选项

3 选择适用于您的特定项目的选项。默认情况下,这些选项是

基于您选择的文件中的元数据。

源文件 :您在上一步中选择的文件。

导入时间线 :如果选定的 XML 源文件中有多个序列,此弹出菜单可让您选择将哪个序列导入为 DaVinci Resolve 时间线。

时间轴名称 :您要创建的时间轴的名称。这默认为名称导出的序列,但您可以根据需要更改它。

主时间线开始时间码 :导入的时间线开始的时间码。这自动匹配所选导入时间线的开始时间码。

自动设置项目设置 :保留此选项可自动更改配置页面项目选项卡中的帧大小和帧速率设置以及此窗口中的设置。

您可以导入帧速率与项目帧速率不同的时间线。

自动将源剪辑导入媒体池 :保留此复选框可自动将您选择的 XML 项目文件引用的媒体基于嵌入文件路径导入媒体池。如果未在这些位置自动找到媒体文件,系统将提示您手动选择剪辑所在的目录。

匹配时忽略文件扩展名 :如果您想要手动选择要链接到的不同媒体目录,请打开此复选框,例如,如果您要导入的 XML 链接到 ProRes 代理媒体,并且您想要重新链接到 ProRes 代理媒体的另一个目录相应的 ProRes 4444 或相机原始媒体。

使用尺寸信息:允许您从

通过导入的 XML 项目文件生成 NLE。这些变换存储在编辑页面检查器中每个剪辑的设置中。

使用颜色信息:仅适用于 Final Cut Pro X XML 文件。此选项允许您导入子集

来自 Final Cut Pro X 颜色板控件的颜色校正数据。

将多通道音轨导入为链接组:如果您想要将多通道音频 (例如立体声、5.1 和 7.1 音频) 导入到 Fairlight 页面中链接在一起的各个单声道时间轴轨道中,请启用此复选框。有关链接组的更多信息,请参阅第 167 章“设置轨道、总线 and 修补”。如果关闭此复选框,多通道音频将导入到时间轴中的多通道音轨中。

将时间线分辨率设置为:两个字段可让您指定要在 DaVinci Resolve 中使用的帧尺寸的宽度和高度。默认值是导入的 XML 文件中指定的任何分辨率。

时间轴帧速率:默认情况下,这是从 XML 文件的帧速率得出的

进口的。如果您将 XML 文件导入到媒体池中已有媒体的项目中,则时间轴帧速率将被锁定且无法更改。

使用丢帧时间码:默认情况下,该时间码源自正在导入的 XML 文件。

EDL 帧速率:默认情况下,这是从所选文件的帧速率得出的。

使用丢帧时间码:默认情况下,该时间码源自所选文件的帧速率。

混合帧速率格式:此弹出菜单可让您选择用于符合渲染和播放混合帧速率的方法。您可以选择“Final Cut Pro 7”或“Final Cut Pro X”一致方法,而对于从 Media Composer、Premiere Pro、Smoke 或其他 NLE 导入的项目,您应将此设置保留为“DaVinci Resolve”。当您导入项目时,此弹出菜单也会出现在“加载 XML”对话框中。

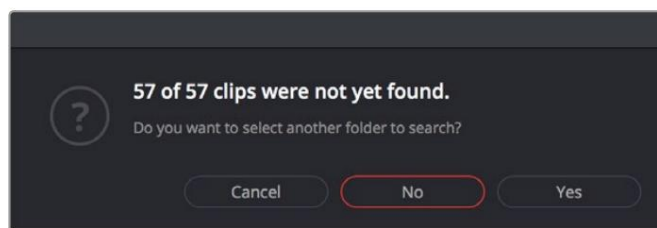
4 选择所有必要的设置后,单击“确定”。

5 假设您将“自动将源剪辑导入媒体池”打开,如果媒体

XML 文件链接到的文件不在预期的磁盘位置,或者如果您打开了“匹配时忽略文件扩展名”复选框,则会出现另一个对话框,提示您选择存储该项目媒体的文件夹。执行以下操作之一:

如果您想尝试重新链接到另一个磁盘位置中的媒体:单击“是”,然后导航到包含您的媒体的文件夹 (也会自动遍历所有子文件夹),选择该文件夹,然后单击“确定”。

如果您只想导入包含所有离线剪辑的时间轴:单击“否”。

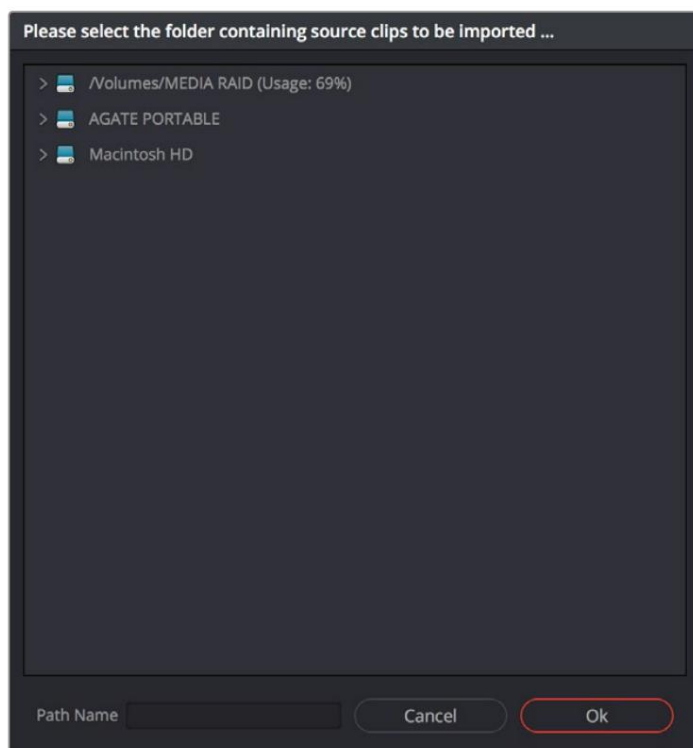


如果未找到所有媒体,则会出现提示

重要提示:始终可以选择任何卷的顶层来自动查找其中任何目录中的所有媒体,但如果卷很大并且充满许多文件,则扫描该卷的每个文件夹和文档可能会非常耗时-密集的过程。

6 如果单击“是”选择另一个文件夹,则使用文件夹选择对话框导航到

另一个文件夹,然后单击“确定”。您可以根据需要多次循环执行此过程,直到找到时间线链接到的所有媒体。



选择 XML 导入剪辑的源文件夹

XML 文件已导入。新的时间线和引用的媒体文件将出现在媒体池中,时间线将打开,以便您可以查看其内容。无法链接到磁盘上相应文件的剪辑在媒体池和时间轴中均显示为红色,表明它们已链接到磁盘上的相应文件。

离线且未链接。

提示:您可以打开“编辑索引”,然后从选项菜单中选择“过滤脱机剪辑”,以查看当前时间线中所有脱机剪辑的列表。

第59章

符合

AAF 文件

AAF (高级创作格式)是一种项目交换格式,最初由高级媒体工作流协会 (AMWA)开发。以 AAF 格式导出项目数据的常用视频应用程序包括 Avid Media Composer、Avid Symphony、Autodesk Smoke and Flame Premium 和 Adobe Premiere Pro。

本章包含有关将项目从 Media Composer (或 Symphony)移动到 DaVinci Resolve 进行分级的推荐工作流程的详细信息,无论是作为单程,还是作为返回到 Avid Media Composer 进行完成的往返工作流程。由于 Media Composer 往返工作流程有许多变量,因此本章将对此进行深入介绍。

本章最后还介绍了如何从 Pro Tools 导入已编辑好的音频项目。
导出到 AAF。

内容

AAF 工作流程中支持的媒体类型	1110
转码为 DNxHD 或 DNxHR 始终有效	1110
使用 AMA 和合并链接到媒体	1110
快速导入媒体	1111
导入 AAF 时记录的错误	1112
简单的 AAF 导入	1112
支持的 AAF 时间轴功能	1116
执行 AAF Avid 往返	1116
第 1 步 - 在 Media Composer 中创建项目	1116
步骤 2 - 导出 AAF 以用于 DaVinci Resolve	1117
步骤 3 - 在 DaVinci Resolve 中验证您的 AAF	1118
第 4 步 - 继续编辑、评分和完成项目	1120
步骤 5 - 渲染分级媒体并导出新的 AAF	1120

步骤 6 – 将分级媒体复制到 Avid MediaFiles	1121
步骤 7 – 导入分级 AAF	1121
将转码媒体重新链接到 AMA 媒体	1122
步骤 1 – 将转码后的媒体重新链接到 AMA 链接的源	1122
步骤 2 – 导出 AAF 文件	1122
第 3 步 - 导入 AAF、分级、渲染和导出	1122
步骤 4 – 将 AAF 重新导入 Media Composer/Symphony	1123
从 Pro Tools 导入音频 AAF	1123
导入 AAF、EDL、XML	1123
将 AAF 导入到当前时间线	1123

支持的媒体类型

AAF 工作流程

Media Composer 提供了多种摄取和管理兼容媒体格式的方法。

最终,哪些格式适合 Media Composer 到 DaVinci Resolve 的单向或往返取决于它们是否与 DaVinci Resolve 兼容。

当您在 Media Composer 中管理媒体时,还需要记住另一件事:并非所有格式都与所有媒体管理操作兼容。这种格式兼容性和操作兼容性的结合要求您围绕要使用的媒体文件仔细定制工作流程。

转码为 DNxHD 或 DNxHR 始终有效

由于 DNxHD 和 DNxHR 被开发为 Media Composer 的核心编解码器,因此在编辑之前将其他媒体格式转码为 MXF 包装的 DNxHD/DNxHR 的工作流程将始终有效,并且在 Media Composer 和 DaVinci Resolve 之间往返时是最简单的。DaVinci Resolve 支持 MXF 封装和 QuickTime 封装的 DNxHD/DNxHR 媒体。

使用 AMA 和合并链接到媒体

Avid Media Access (AMA) 是一种直接将剪辑链接到 Media Composer 中的媒体文件的方法,无需将其转码为 DNxHD/DNxHR MXF 文件,或将其复制到 Avid MediaFiles 目录。虽然很方便,但涉及使用 AMA 链接的媒体的工作流程需要更多的深思熟虑。

并非所有 AMA 兼容的媒体格式都可以在 Media Composer 中进行整合,这限制了您创建更小、更便携的媒体集合以迁移到 DaVinci Resolve 中的能力。AMA 链接的剪辑是否可以合并取决于其媒体格式; Media Composer 只能合并它可以写入的格式。例如,由于 Media Composer 无法写入 R3D 媒体,

那么 R3D 媒体就无法整合。

此外,并非所有 AMA 兼容的媒体格式都与 DaVinci Resolve 兼容。仅仅能够在 Media Composer 时间线中编辑媒体格式并不能保证您可以在 DaVinci Resolve 中使用它。下表列出了哪些媒体格式可以在 Media Composer 中进行 AMA 链接、哪些格式可以合并以及哪些格式可以在 DaVinci Resolve 中兼容使用。

如果您正在准备使用混合媒体格式的序列（其中一些可以合并,而另一些则不能）,则应在开始合并之前将所有不兼容合并的剪辑转码为 Avid 本机编解码器。整合媒体并将 AAF 导出到的过程

达芬奇决心。

快速导入媒体

另一个问题是 Media Composer 支持一种称为“快速导入”的媒体摄取方法,通过使用原始编解码器将原始图像数据插入 MXF 包装器,可以将导入的媒体快速复制到 Avid MediaFiles 目录。这是一种将媒体引入 Media Composer 项目的极其快速且有效的方法,但生成的文件通常与

达芬奇决心。

另一方面,请记住,任何可以快速导入的媒体格式也可以进行整合。如果您计划往返使用快速导入媒体的序列,建议您在 AAF 导出之前将快速导入剪辑转码为 DNxHD,或者将导出的 AAF 项目与 DaVinci Resolve 中的摄像机原始媒体保持一致。

提示:每当您在项目中使用包含与 DaVinci Resolve 不兼容的格式的媒体组合时,您可以在导出 AAF 项目时使用“导出为”对话框选项中的“将视频转码为”复选框。此选项允许您将所有不兼容格式的媒体转码为兼容格式。

某些非标准帧大小不会在 Avid 中进行转码,并且会返回不受支持的分辨率错误。

编解码器	可本地 AMA 链接	可联合	达芬奇决心兼容的
ARRI Alexa Raw	非原生支持	不	是的
AVCHD	是的	不	是的
AVC-Intra 和长 GOP	是的	是的	是的
黑魔法RAW	非原生支持	不	是的
佳能XF	是的	是的	是的
电影（幻影）	是的	是的	是的
影院DNG	不	不	是的
DVC PRO P2	是的	是的	不
QuickTime (ProRes)	是的	是的	是的
R3D（红色）	非原生支持	不	是的
索尼 F65 原始	是的	不	是的

编解码器	可本地 AMA 链接	可联合	达芬奇决心兼容的
索尼 HDCAM SR (SStP)	非原生支持	不	是的
索尼XAVC	是的	是的	是的
索尼XDCAM	是的	是的	是的

兼容的 AMA 链接格式

导入 AAF 时记录的错误

如果您在“加载 AAF”对话框中启用“将日志消息作为标记导入”复选框,则警告您尝试执行的 AAF 导入问题的某些错误消息将作为带有注释的标记添加到时间轴中。您可以通过嵌入此复选框文本中的弹出窗口来选择用于存储此信息的标记的颜色。

以下消息将创建标记：

- 此版本不支持转换类型“XXXX”。将插入交叉溶解。
- 此版本不支持效果类型“XXXX”。将导入普通剪辑。
- 此版本不支持 SMPTE 擦除转换类型“XXXX”。将插入交叉溶解。
- 此版本不支持插值类型“XXXX”。将使用线性插值。
- 剪辑“XXXX”链接失败,因为时间码范围与媒体池中的任何剪辑都不匹配。
- 指定的目标时间码“XXXX”与定位文件时间码“YYYY”不匹配。
- 指定的目标时间码“XXXX”和定位文件时间码“YYYY”之间没有重叠。
- 在时间码“未知”的轨道“XXX”中剪辑“XXXX”,卷轴名称为“XXXX”,文件名为“XXXX”。
- 在时间码“未知”的轨道“XXX”中剪辑“XXXX”,卷轴名称为“XXXX”,文件名为“XXXX”。
- 在搜索目录中找不到文件。

截至撰写本文时,此功能仅在导入 AAF 文件时可用。

简单的 AAF 导入

本节更详细地介绍了导入 AAF、EDL、XML 对话框。一个过程可让您完成以下任一工作流程：

- 导入 AAF 文件并自动符合并导入其链接到的媒体。
- 导入 AAF 文件并手动选择另一组媒体（可能具有不同的格式或分辨率,具有相同的元数据）以符合。
- 导入链接到源自相机原始格式的离线媒体的 AAF 文件,以及自动符合并导入相机原始媒体。

这些工作流程中的每一个都可以通过选择正确的选项组合来实现,每个选项都在以下过程中进行了描述。

要加载 AAF 文件并自动链接到其引用的媒体：

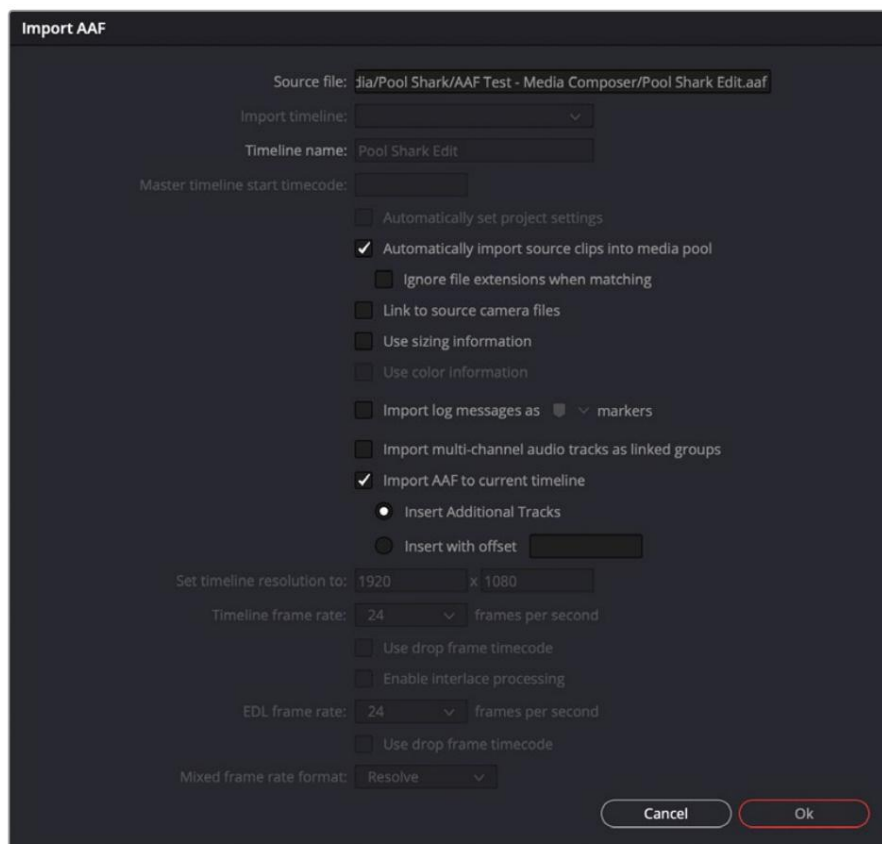
1 执行以下操作之一：

从任何页面中,选择“文件”>“导入时间线”(Shift-Command-I)。

打开编辑页面,右键单击媒体池中的任意位置,然后选择时间轴 > 导入 > AAF/EDL/XML/DRT/ADL/OTIO。

2 使用出现的文件对话框,找到要导入的项目文件,然后单击该文件

打开它。根据您的选择,将出现“加载 AAF”窗口。



导入 AAF 文件时的选项

3 选择适用于您的特定项目的选项。默认情况下,这些选项是

基于您选择的文件中的元数据。

源文件 :您在上一步中选择的文件。

导入时间线 :如果所选 AAF 源文件中有多个序列,则此弹出菜单可让您选择将哪个序列导入为 DaVinci Resolve 时间线。

时间轴名称 :您要创建的时间轴的名称。这默认为名称导出的序列,但您可以根据需要更改它。

主时间线开始时间码 :导入的时间线开始的时间码。这自动匹配所选导入时间线的开始时间码。

自动设置项目设置 :保留此选项可自动更改配置页面项目选项卡中的帧大小和帧速率设置以及此窗口中的设置。

您可以导入帧速率与项目帧速率不同的时间线。

自动将源剪辑导入媒体池:保留此复选框可自动将您选择的 AAF 项目文件引用的媒体基于嵌入文件路径导入到媒体池中。如果未在这些位置自动找到媒体文件,系统将提示您手动选择剪辑所在的目录。

匹配时忽略文件扩展名:如果您想手动选择要链接到的不同媒体目录,请打开此复选框;例如,如果您要导入的 AAF 链接到 ProRes 代理媒体,并且您想要重新链接到相应的另一个目录

ProRes 4444 或相机原始媒体。

使用大小调整信息:允许您通过导入的 AAF 项目文件从原始 NLE 导入位置、缩放和旋转变换。这些变换存储在编辑页面检查器中每个剪辑的设置中。

将日志消息导入为颜色标记:打开此复选框并从中选择颜色

随附的标记下拉菜单将放置在时间轴中,其中包含描述导入错误的注释文本,您可能希望稍后对其进行故障排除。

将多通道音轨导入为链接组:如果您想要将多通道音频(例如立体声、5.1 和 7.1 音频)导入到 Fairlight 页面中链接在一起的各个单声道时间轴轨道中,请启用此复选框。有关链接组的更多信息,请参阅第 167 章“设置轨道、总线 and 修补”。如果关闭此复选框,多通道音频将导入到时间轴中的多通道音轨中。

将 AAF 导入到当前时间线:将 AAF 导入到当前加载的时间线,而不是在媒体池中创建新时间线。

插入附加轨道:自动将新轨道分配到时间轴,因此 AAF 引用的媒体不会覆盖现有时间轴上的当前剪辑。

带偏移插入:覆盖时间轴上 AAF 引用的媒体并对其进行偏移

按时间码格式设置的量。

将时间线分辨率设置为:两个字段可让您指定要在 DaVinci Resolve 中使用的帧尺寸的宽度和高度。默认值是导入的 AAF 文件中指定的分辨率。

时间轴帧速率:默认情况下,这是从 AAF 文件的帧速率得出的

进口的。如果您将 AAF 文件导入到媒体池中已有媒体的项目中,则时间轴帧速率将被锁定且无法更改。

使用丢帧时间码:默认情况下,该时间码源自正在导入的 AAF 文件。

EDL 帧速率:默认情况下,这是从所选文件的帧速率得出的。

使用丢帧时间码:默认情况下,该时间码源自所选文件的帧速率。

混合帧速率格式:此下拉菜单可让您选择用于混合帧速率的方法

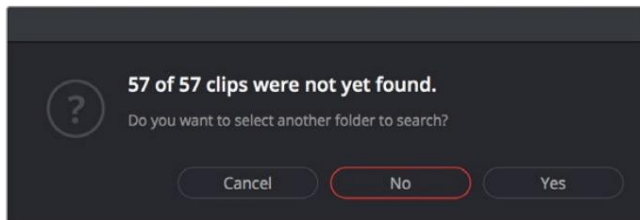
符合渲染和播放的混合帧速率。您可以选择“Final Cut Pro 7”或“Final Cut Pro X”一致方法,而对于从 Media Composer、Premiere Pro、Smoke 或其他 NLE 导入的项目,您应将此设置保留为“DaVinci Resolve”。当您导入项目时,此下拉菜单也会出现在“加载 AAF”对话框中。

4 选择所有必要的设置后,单击“确定”。

5 假设您启用“自动将源剪辑导入媒体池”,如果 AAF 文件链接到的媒体不在预期的磁盘位置,或者您启用了“匹配时忽略文件扩展名”复选框,则出现另一个对话框,提示您选择存储该项目媒体的文件夹。执行以下操作之一:

如果您想尝试重新链接到另一个磁盘位置中的媒体:单击“是”,然后导航到包含您的媒体的文件夹(也会自动遍历所有子文件夹),选择该文件夹,然后单击“确定”。

如果您只想导入包含所有离线剪辑的时间轴:单击“否”。

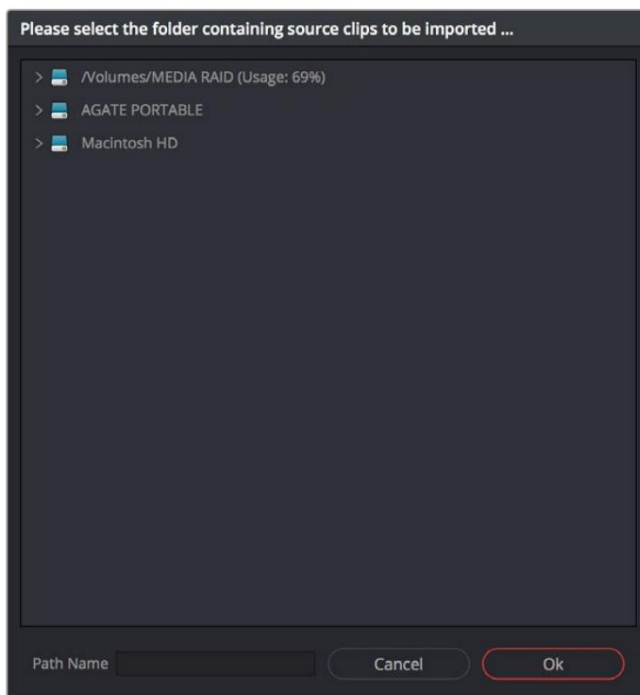


如果未找到所有媒体,则会出现提示

重要提示:始终可以选择任何卷的顶层来自动查找其中任何目录中的所有媒体,但如果卷很大并且充满许多文件,则扫描该卷的每个文件夹和文档可能会非常耗时-密集的过程。

6 如果单击“是”选择另一个文件夹,则使用文件夹选择对话框导航到

另一个文件夹,然后单击“确定”。您可以根据需要多次循环执行此过程,直到找到时间线链接到的所有媒体。



选择 AAF 导入剪辑的源文件夹

AAF 文件已导入。新的时间线和引用的媒体文件将出现在媒体池中,时间线将打开,以便您可以查看其内容。简单的嵌套剪辑也应该能够通过。无法链接到磁盘上相应文件的剪辑在媒体池和时间轴中显示为红色,表示它们处于脱机状态且未链接。

提示:您可以打开“编辑索引”,然后从选项菜单中选择“过滤脱机剪辑”,以查看当前时间线中所有脱机剪辑的列表。

支持的 AAF 时间轴功能

以下附加 AAF 时间线信息将自动导入 DaVinci Resolve:

时间线标记:AAF 内的任何时间线标记都将被导入。时间线标记也可以从 DaVinci Resolve 导出到 AAF,以实现往返工作流程。

嵌套剪辑:DaVinci Resolve 将导入带有简单嵌套剪辑的 AAF 文件。

Boris Continuum FX:Boris Continuum FX 效果和设置将通过 AAF 导出与时间线一起导入。您需要在两台机器上安装相同的 Continuum 效果套件 (DaVinci Resolve 的 OFX 版本,Avid 的 AVX 版本)。导入 AAF 时,原始 NLE 中使用的 Boris Continuum 效果将出现在生成的 DaVinci Resolve 时间线中的每个受影响的剪辑上,并且所有先前应用的参数都在检查器中可用。Sapphire 和 Mocha 套件目前不可用于 AAF 导入。

执行 AAF Avid 往返

本节概述了在 Media Composer 中创建与 DaVinci Resolve 兼容的项目、将项目从 Media Composer 移动到 DaVinci Resolve、然后分级、渲染并将最终分级的项目发送回 Media Composer 的综合工作流程。以下步骤包括涵盖以下任务的过程:

将所有媒体摄取为高质量 MXF 包装的 DNxHD,然后从媒体进行往返 DaVinci Resolve 的作曲家。

导入和编辑与 Resolve 兼容的 AMA 链接媒体格式,然后从媒体作曲家到 DaVinci Resolve。

将 AMA 链接的媒体文件转码为离线质量的 DNxHD 剪辑以进行编辑,然后导出 AAF 文件,并在 DaVinci Resolve 中将其重新调整为高质量相机原始媒体,作为往返的一部分。

由于 Media Composer 摄取媒体和输出 AAF 项目的方式有很多变化,因此您应该先熟悉以下过程,然后再继续您自己的项目。

第 1 步 - 在 Media Composer 中创建项目

1 在 Media Composer 中创建项目时,请记下图像格式详细信息,因为这些

应在 DaVinci Resolve 中匹配。特别是,设置图像格式 (例如,1080p/24)和光栅尺寸 (例如,1920x1080)以匹配您所需的母带制作格式。此外,如果您计划将摄取/转码的媒体从 Media Composer 发送到 DaVinci Resolve 进行分级,则颜色空间应设置为 RGB 709。

注意:此信息也可以在 Avid 项目格式选项卡中找到。

2 打开您的项目,并使用以下一种或两种方法将所有必要的媒体提取到新媒体箱中:

转码媒体以进行编辑:AAF 导入和往返的最简单工作流程

工作流程是使用 Import 摄取转码的、本机 MXF 包装的 DNxHD 媒体命令。

导入 AMA 链接的剪辑:您还可以导入 AMA 链接的剪辑,只要所有 AMA 链接的文件采用与 DaVinci Resolve 兼容的格式即可。

请记住,并非所有 AMA 兼容格式都可以在 Media Composer 中进行整合。在这种情况下,使用“链接到 AMA 文件”命令将 AMA 链接的媒体导入到新媒体箱中,然后照常进行编辑。

一旦您摄取了所有必要的媒体,您就可以像编辑其他项目一样编辑您的项目,同时记住哪些效果与 DaVinci Resolve 兼容。有关 Media Composer 到 DaVinci Resolve 往返效果的更多信息,请参阅第 55 章“准备导入和比较的时间线”。

步骤 2 – 导出 AAF 以用于 DaVinci Resolve

完成编辑后,您需要导出 AAF,该 AAF 将使您在 Media Composer 中使用的 .mxf 媒体符合 DaVinci Resolve 时间线。有两个导出配置选项可用,具体取决于 DaVinci Resolve 和 Media Composer 是否位于同一系统上。

1 选择要导出的序列,然后选择“文件”>“输出”>“导出到文件”。

2 在“导出为”对话框中,键入要导出的 AAF 文件的名称。

3 选择保存 AAF 的位置。您可以将其保存在任何您喜欢的地方,但是如果您要移动

项目到另一个工作站时,您可能希望将其保存到可移动硬盘驱动器上存储 AAF 和 XML 文件的特定文件夹中。您选择的位置也可以用作随 AAF 一起导出的媒体的位置。

4 单击选项按钮打开更详细的导出设置窗口。

5 打开 AAF 编辑协议复选框。此选项强制 Media Composer 导出简化的 AAF 文件,该文件与不同应用程序的项目交换工作流程更兼容。

6 从“导出方法”弹出菜单中选择适当的选项以配置 AAF 及其附带媒体的导出方式。您选择的选项取决于以下因素:

如果 Media Composer 和 DaVinci Resolve 位于同一系统上:选择“链接到(不导出)媒体”以导出链接到当前位置的现有媒体的 AAF 文件。

单击“音频详细信息”选项卡,然后从“导出方法”中选择“链接到(不导出)媒体”弹出菜单。

如果 Media Composer 和 DaVinci Resolve 位于不同的系统上:选择以下两种导出方法之一:

复制所有媒体:对于使用的每个源剪辑,复制整个相应的媒体文件。

当您想要保留每个剪辑与其来源媒体文件的原始关系时,这会很有用。但是,请注意,使用此选项时您可能会导出大量媒体。

整合媒体 :这是针对成品的更高效的媒体管理工作流程

项目 ,因为不会复制未使用的媒体。您可以在 “句柄长度”字段中指定要添加到每个导出媒体文件的开头和结尾的其他句柄 (以帧为单位) 。如果任何媒体文件及其句柄与另一个媒体文件及其句柄重叠,则两者都将合并为一个导出的媒体文件。

7 (可选)如果您在项目使用的媒体组合包含与 DaVinci Resolve 不兼容的格式,您可以选择打开 “将视频转码为”复选框,然后从弹出窗口中选择一种媒体格式菜单在右侧。此选项会自动将序列中与弹出窗口中指定的格式不匹配的所有媒体转码为

匹配该格式。

8 如果您要将媒体复制或合并到另一个驱动器,请从 “媒体”中选择 “文件夹”

目标视频/数据弹出菜单。启用 “使用与 AAF 文件相同的文件夹”复选框,将导出的媒体保存到您在步骤 3 中选择的同一文件夹中。如果您关闭此复选框,则可以单击 “选择文件夹”来选择其他位置。

9 单击 “保存” ,当返回 “导出为”对话框时,再次单击 “保存” 。

导出完成后,您将看到重复的序列和重复的媒体填充在 Media Composer 箱中,序列中附加了后缀 “.Exported” ,每个媒体剪辑附加了 “.new” 。在文件系统中,生成的文件夹包含 AAF 文件和包含导出媒体的 Avid MediaFiles 文件夹。

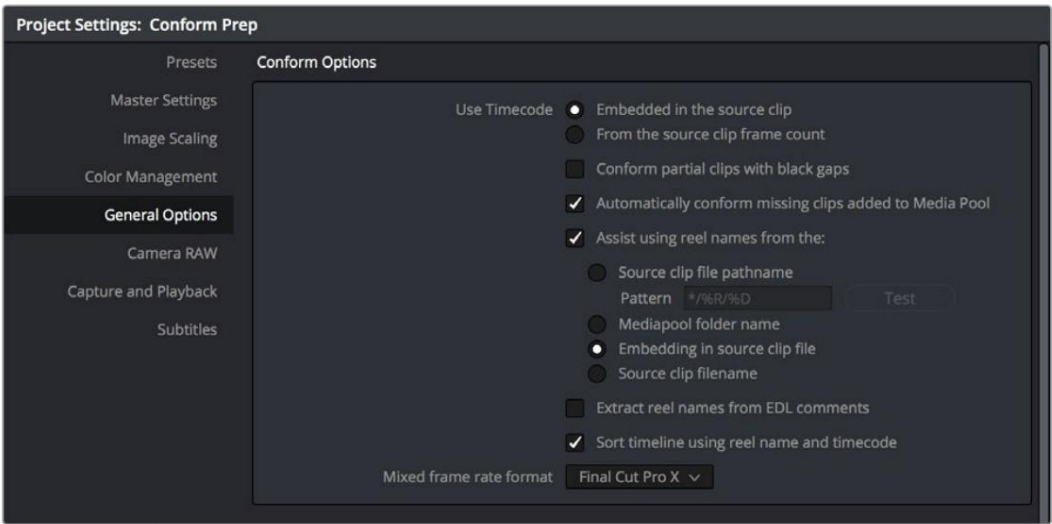
步骤 3 – 在 DaVinci Resolve 中验证您的 AAF

1 打开DaVinci Resolve并创建一个新项目。

2 在执行其他操作之前,您需要将 DaVinci Resolve 设置为从 Media Composer 创建的 AAF 文件中正确读取时间码和卷号信息。单击 DaVinci Resolve窗口右下角的齿轮按钮打开 “项目设置”窗口,单击 “常规选项”以显示 “一致选项” ,然后执行以下操作:

确保 “使用时间码”设置为 “嵌入源剪辑中” 。

打开 “协助使用卷轴名称”复选框,然后选择 “嵌入源剪辑文件中。”



与源剪辑中嵌入的卷轴名称保持一致

3 单击“保存”。

4 执行以下操作之一：

从任何页面中,选择“文件”>“导入 AAF、EDL、XML”(Shift-Command-I)。

打开编辑页面,右键单击媒体池中的任意位置,然后选择

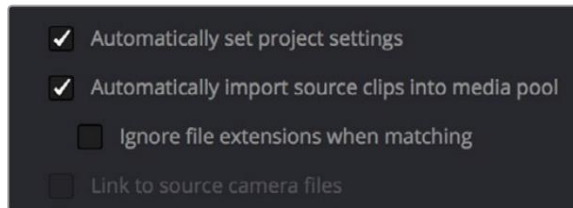
时间线 > 导入 > AAF/EDL/XML。

5 当“文件选择”窗口打开时,选择您从 Media Composer 导出的 AAF 文件,

并单击“打开”。

6 当“加载 AAF”对话框出现时,您选择的设置将决定使用哪个介质

AAF 将遵守的文件：



加载 AAF 窗口一致选项

要符合您编辑的转码或 AMA 链接的媒体文件:将“自动将源剪辑导入媒体池”复选框保持打开状态。

要符合不同的相机原始媒体文件集:同时打开

“自动将源剪辑导入媒体池”和“链接到源摄像机文件”复选框,它们引用 Media Composer/Symphony 嵌入导出的 AAF 文件中的源名称元数据,以跟踪转码媒体和摄像机原始媒体之间文件命名的对应关系。

要符合您选择的媒体目录:打开“自动

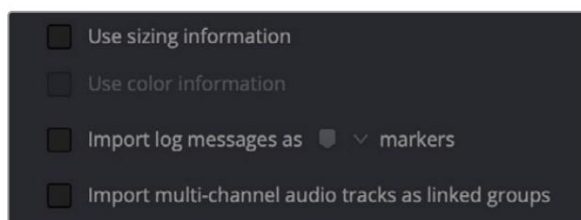
将源剪辑导入媒体池”和“匹配时忽略文件扩展名”复选框。

要符合媒体池中已有的媒体:关闭“自动导入

将源剪辑放入媒体池”复选框。媒体池中必须有剪辑才能发挥作用。

7 此外,请确保“自动设置项目设置”复选框处于选中状态。

8 还有其他三个与 AAF 导入相关的选项：



加载 AAF 窗口一致选项

使用尺寸信息：(可选)如果要导入位置、比例、

并将转换数据从原始 Media Composer 项目旋转到 DaVinci Resolve 中。

将日志消息导入为颜色标记:打开此复选框并从中选择颜色

随附的标记下拉菜单将放置在时间轴中,其中包含描述导入错误的注释文本,您可能希望稍后对其进行故障排除。

将多通道音轨导入为链接组:如果您想要将多通道音频(例如立体声、5.1 和 7.1 音频)导入到 Fairlight 页面中链接在一起的各个单声道时间轴轨道中,请启用此复选框。有关链接组的更多信息,请参阅第 167 章“设置轨道、总线和修补”。如果关闭此复选框,多通道音频将导入到时间轴中的多通道音轨中。

9 单击“确定”。

只要媒体保留在从 Media Composer 导出时的位置,时间线及其所有媒体现在就应该导入。但是,如果您要遵循的媒体文件的位置已更改,则您可能需要通过附加对话框来识别媒体的位置。

例如,如果您已将媒体从最初适用的便携式硬盘驱动器复制到更快的存储卷,则会出现一个文件对话框,要求您选择包含项目使用的媒体的文件夹。如果出现提示,请执行此操作并单击“确定”。

导入完成后,媒体池将填充导入项目使用的源媒体,并且编辑内容将在“编辑”页面中显示为当前时间轴。

第 4 步 – 继续编辑、评分和完成项目

在“编辑”页面中编辑时间轴,并在“颜色”页面中对每个剪辑进行分级,就像对其他剪辑一样。但是,您应该注意,如果您使用“编辑”页面中的工具对导入的时间线进行任何编辑更改,您的导出选项稍后将会更改:

如果您不进行编辑更改:那么您可以选择让 DaVinci Resolve 使用您最初导入的 Avid AAF 文件来生成更新的文件。这会保留原始 AAF 文件中的音频和所有其他不受支持的效果,以便当您新的 AAF 导出回 Media Composer 时它们会重新出现。如果您使用此选项,则需要确保导入的原始 AAF 文件保留在同一位置。

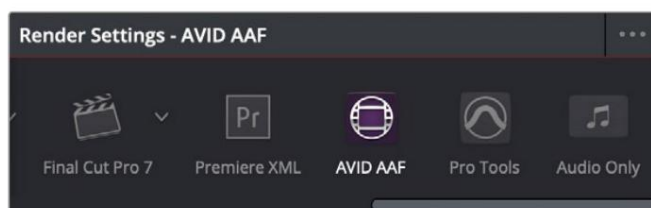
如果您确实进行了编辑更改:那么您需要使用“生成新 AAF”命令

将重新编辑的时间轴的 AAF 从 DaVinci Resolve 导出回 Media Composer。这个新生成的 AAF 文件将不包含 DaVinci Resolve 不支持的任何效果。

第 5 步 - 渲染分级媒体和导出新的 AAF

1 当您准备好将已评分的项目发送回 Media Composer 时,请选择您想要的时间轴评分并打开交付页面。

2 从渲染设置顶部的预设中选择“Avid AAF”以加载其设置。



选择往返 Avid AAF 设置

3 在“格式”部分中,选择要渲染的 MXF 编解码器。

4 在“文件”部分中,为渲染媒体选择适当的文件目标路径。这

您选择的位置取决于 Media Composer 和 DaVinci Resolve 是否位于同一位置
电脑与否。

如果 Media Composer 和 DaVinci Resolve 在同一台计算机上:在 Avid MediaFiles 文件夹 (Avid MediaFiles/
MXF/) 中创建一个以数字命名的新文件夹。确保您选择以前未使用过的号码。

如果 DaVinci Resolve 位于使用不同存储的另一台计算机上:选择便携式硬盘驱动器上您将用于将媒体带回 Media
Composer 的任何目录
它来自的工作站。

5 如果您的渲染输出需要句柄,您可以在“视频”选项卡的“高级设置”中添加句柄。对文件渲染设置进行任何更改时,请确
保保持“使用唯一文件名渲染剪辑”复选框处于打开状态,以确保渲染的每个剪辑都具有不同的文件名,因为编
辑序列中的多个剪辑可能源自同一源剪辑。

6 在时间轴中,单击“选择整个时间轴”以选择整个时间轴进行交付,然后单击“渲染设置”底部的“添加到渲染队列”将您设
置的作业添加到渲染队列。

7 单击渲染队列底部的开始渲染以启动渲染。

项目进行渲染,AAF 会自动导出到与您渲染的媒体相同的目录中。

步骤 6 – 将分级媒体复制到 Avid MediaFiles

1 对于 DaVinci Resolve 和 Media Composer 位于不同工作站上的工作流程,请在用于将项目传输回 Avid 工作站的便携
式硬盘上找到包含从 DaVinci Resolve 渲染的媒体文件的媒体目录,并将其复制到 Avid MediaFiles/MXF/ 目录。

2 将目录重命名为数字。确保您选择未使用的号码。

步骤 7 – 导入分级 AAF

1 在 Media Composer 中重新打开原始项目。如果媒体位于新目录中
Avid MediaFiles 文件夹采用兼容格式,它会自动添加到内部
媒体数据库。

2 创建一个新容器来包含您要导入的分级序列。

3 打开新 bin,然后选择“文件”>“输入”>“导入媒体”,选择您要分级的 AAF 文件。
从 DaVinci Resolve 导出,然后单击“打开”。

4 只要媒体在 Avid MediaFiles 目录中可用,您创建的新 bin
应自动填充从 DaVinci Resolve 渲染的剪辑,并且应出现一个新序列。

5 双击导入的序列,将其打开到录制监视器和时间轴中,与 DaVinci Resolve 中的色彩校正剪辑完全一致。该序列现已准备
好在 Media Composer 中完成。

将转码媒体重新链接到 AMA 媒体

当您编辑处理器或带宽密集型媒体的转码离线版本,但希望将原始高质量源媒体 (例如 ALEXA 或 RED 原始文件)发送到 DaVinci Resolve 进行分级时,下一个工作流程非常有用。在某些情况下,在从 Media Composer 往返到 DaVinci Resolve 之前,最好将您的序列重新调整为 Media Composer 中原始 AMA 链接的媒体文件。

步骤 1 – 将转码后的媒体重新链接到 AMA 链接的源

- 1使用已在 Media Composer 中转码的媒体编辑序列。
 - 2完成后,打开包含项目相机原始媒体的媒体箱,然后选择
与您正在编辑的转码剪辑相对应的 AMA 链接剪辑。
 - 3右键单击库中已编辑的序列,然后从上下文菜单中选择重新链接。
 - 4当“重新链接”对话框出现时,启用“选择所有打开的垃圾箱中的项目”。选择“磁带名称或源文件名”在源名称设置下,并保留“创建新序列”复选框已打开。
- 创建了一个新序列,该序列现在链接到 AMA 链接的摄像机原始序列。

步骤 2 – 导出 AAF 文件

- 1选择创建的新序列,然后选择“文件”>“输出”>“导出到文件”。
- 2键入新名称,选择文件位置,然后单击“选项”。
- 3从“导出为”弹出菜单中选择“AAF”,然后从“链接到 (不导出)媒体”中选择“链接到 (不导出)媒体”。
- 4单击音频详细信息,然后从导出方法中选择“链接到 (不导出)媒体”。
- 5单击“保存”退出“导出设置”对话框,然后再次单击“保存”导出文件。

第 3 步 - 导入 AAF、分级、渲染和导出

- 1打开DaVinci Resolve,将导出的AAF文件导入编辑页面。你需要
在第二个对话框中手动选择媒体。
- 2像对其他项目一样对项目进行评分。
- 3完成分级后,使用“交付”页面中的“AAF 往返”选项将分级媒体渲染到 Avid MediaFiles 目录中的新 (编号)目录中。
- 4打开编辑页面,选择导入的原始AAF时间线,右键单击,选择导出
AAF/XML。选择文件的位置并单击“保存”。

步骤 4 – 将 AAF 重新导入 媒体作曲家/交响乐

打开 Media Composer,然后导入从 DaVinci Resolve 导出的 AAF。您的分级序列现在已准备好完成。

从 Pro Tools 导入音频 AAF

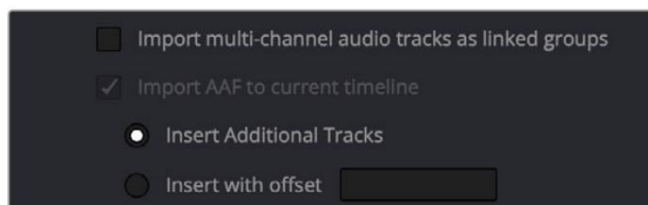
从 Pro Tools (或任何能够导出 AAF 的 DAW 软件)导入音频 AAF 时间线的工作方式与从 Media Composer 导入视频 AAF 的工作流程类似,本章开头对此进行了详细介绍。但是,您可以使用两种方法。

导入 AAF、EDL、XML

使用“文件”>“导入时间轴”>“导入 AAF、EDL、XML”命令 (Command-Shift-I),您可以选择 Pro Tools AAF。您将看到与 Media Composer AAF 相同的导入选项,但最终得到的是纯音频时间线,如果需要,您可以向其中添加参考视频。

将 AAF 导入到当前时间轴

使用“文件”>“导入时间轴”>“将 AAF 导入到当前时间轴”命令可让您将音频 AAF 导入到当前打开的时间轴。当您使用此命令时,导入对话框会显示类似的导入选项,但是,还有两个附加选项可供选择。



使用时可用的其他选项

“将 AAF 导入到当前时间线”命令

“将 AAF 导入到当前时间线”复选框处于启用状态,并显示两个选项:

插入附加曲目:允许您导入从开头开始的音轨

当前时间线,将它们放置在时间线中现有音频的最低轨道下方。

插入偏移量:允许您导入从开头开始具有指定偏移量的音轨
时间轴。

第60章

符合 EDL 文件

编辑决策列表 (EDL) 是现有的最小公分母项目交换格式,大多数专业后期制作应用程序都能够以这种格式导出和导入项目,包括 Media Composer、Autodesk Flame Premium 和旧版 Final Cut Pro 7.

本章涵盖了允许您使用 EDL 格式导入和符合时间线的所有工作流程。

内容

符合 EDL 文件	1125
项目及其媒体的 EDL 导出	1126
使 EDL 符合各个媒体文件	1126
将“平面”媒体文件预先符合 EDL	1128
在 Preconform 中覆盖剪辑的输入色彩空间	1128
使用颜色管理的工作流程	1129
使用拆分和添加来整合“平面”媒体文件	1129
将 EDL 导入新轨道	1130

符合 EDL 文件

DaVinci Resolve 支持 CMX 3600 格式进行 EDL 导入和导出。EDL 的普遍性部分是由于它们的寿命长。不同的 EDL 格式已经使用了数十年。这也是由于它们的简单性。至少如 DaVinci Resolve 使用的那样,EDL 描述了非常窄范围的编辑信息,包括剪辑排列、剪辑名称 (通过嵌入的注释)、视频过渡 (剪切或溶解) 和线性速度设置 (快进或慢动作的百分比) 。

另一个限制是 EDL 仅支持单个视频轨道上的一系列镜头。如果您需要移动具有多个音频和视频轨道的项目,则可以从原始应用程序中将每个轨道导出为单独的 EDL,然后右键单击要在媒体池中将其导入的时间线并使用时间线 > 导入 > EDL 到新轨道上下文菜单命令可将每个单独的 EDL 导入到 DaVinci Resolve 中单个时间线的新轨道。这将在本章后面进行描述。

注意:虽然 EDL 格式支持各种 SMPTE 定义的视频转换代码,在 DaVinci Resolve 中,所有 EDL 转场都会转化为相同持续时间的交叉叠化。

如果您不熟悉 EDL 格式,每个编辑都会显示为编号事件,其中包含卷编号、编辑类型、源时间码 (入点和出点) 以及记录时间码 (入点和出点)。

下面是一个简单的四事件 EDL 示例:

标题:台球鲨鱼 编辑

FCM:不掉帧

001 REEL_ONE AA/VC	10:59:23:01 10:59:28:16 01:00:00:00 01:00:05:15
002 REEL_ONE AA/VC	11:39:48:15 11:39:51:13 01:00:05:15 01:00:08:13
003 REEL_ONE AA/VC	13:16:30:21 13:16:34:19 01:00:08:13 01:00:12:11
004 REEL_ONE AA/VC	14:09:43:16 14:09:44:20 01:00:12:11 01:00:13:15

由于 DaVinci Resolve 最初设计为通过导入和导出 EDL 来工作,因此您可以使用多种方法来导入使用 EDL 的项目。在所有情况下,您必须首先将该 EDL 引用的媒体添加到媒体池,然后才能导入其 EDL。

三个主要工作流程是:

使 EDL 符合各个媒体文件:导入引用一组媒体文件的 EDL

已导入 DaVinci Resolve 的离散媒体文件。

使用 EDL 对“扁平化”主媒体文件进行预符合或“刻槽”:导入

EDL 引用“扁平”主媒体文件。扁平化主媒体文件是在以下情况下创建的:

整个序列从 NLE 导出为单个独立的媒体文件。

将 EDL 直接导入到现有编辑的新轨道。如果您要导入多轨道视频项目,并且唯一的方法是使用 EDL,则可以将源项目的每个轨道导出为单独的 EDL,然后将每个 EDL 直接导入 DaVinci Resolve 到同一时间线的其他轨道中。这对于在其他地方组装的单独轨道上管理效果剪辑的工作流程也很有用,然后您可以将其直接导入到分级时间线中以一次放置许多新效果剪辑。

此描述涵盖了 EDL 在 DaVinci Resolve 中使用的不同方式。

项目及其媒体的 EDL 导出

使用 EDL 工作流程时,请务必确保编辑的序列中的每个剪辑及其链接到的每个源媒体文件都有适当的卷号/卷名称以及写入该文件的真实时间码。符合 EDL 时,DaVinci Resolve 需要卷名称和准确的时间码才能成功使导入的 EDL 时间线与媒体池中的媒体一致。

要导出可轻松符合 DaVinci Resolve 要求的 EDL,每个 NLE 都有您应使用的特定设置。主要支持的格式是 CMX 3600,尽管 DaVinci Resolve 还支持 Smoke 和 Flame 导出的 DEDL 格式。此外,大多数编辑应用程序都允许您选择要导出的视频和音轨,以及如何处理要导出的选定剪辑序列的开始时间码。一般来说,最好确保导出的开始时间码与序列时间线的开始时间码匹配。

然而,还有其他细节因应用而异。例如,当使用工具 > 列表工具从 Media Composer 导出 EDL 时,您需要确保活动设置设置为默认 EDL,并且输出格式设置为 CMX_3600。从 Premiere Pro 导出 EDL 时,您可以选择启用“使用源文件名”和“包括过渡”。从旧版 Final Cut Pro 7 导出 EDL 时,您需要确保将卷冲突设置为通用编辑,并启用文件名复选框。大多数应用程序提供其他可选设置,包括各种 EDL 注释,但为了获得更清晰、更易于阅读的 EDL,您可以根据需要关闭这些设置。

使 EDL 符合

个人媒体文件

使用离散媒体文件的优点在于,它们是媒体的“最纯粹”版本,没有任何“烘焙”到视觉效果中的效果(例如溶解或叠加),这些效果可能会在您分级时产生复杂性。

- 1 在导入任何媒体之前,请确保“时间轴帧速率”弹出菜单中的项目设置的主设置面板设置为与您的项目和媒体相匹配的帧速率。否则,EDL 的时间码将被误解。
- 2 打开媒体页面,使用媒体存储浏览器找到要添加到媒体的媒体。项目,然后通过右键单击封闭目录并选择以下命令之一将其添加到媒体池:

将文件夹添加到媒体池中:将该文件夹中的所有兼容媒体文件添加到媒体池中。不遍历子文件夹。

将文件夹和子文件夹添加到媒体池中:添加其中的所有兼容媒体文件。文件夹以及该文件夹内的所有子文件夹添加到媒体池。

将基于 EDL 的文件夹添加到媒体池中:提示您选择 EDL。仅媒体导入该 EDL 引用的文件,并且仅在选定的文件夹中搜索该媒体。

将基于 EDL 的文件夹和子文件夹添加到媒体池中:提示您选择 EDL。仅导入该 EDL 引用的媒体,以及所选文件夹和所有在子文件夹中搜索该媒体。

提示:在可能存在许多 TB 的非托管源媒体 (其中大部分未使用)的情况下,“添加文件夹... 基于 EDL”命令非常有用,可有效地将您需要的媒体添加到媒体池中。

3 执行以下操作之一:

从任何页面中,选择“文件”>“导入时间线”(Shift-Command-I)。

打开编辑页面,右键单击媒体池中的任意位置,然后选择时间轴 > 导入 > AAF/EDL/XML/DRT/ADL/OTIO。

出现一个窗口,提示您“选择要导入的文件”。

4 导航到要使用的 EDL 文件,选择它,然后单击“打开”。将出现“加载 EDL”窗口。

5 选择适用于您的特定项目的选项。所有灰显的选项都不是

可编辑,因为它们不适用,或者不是由当前应用的项目设置定义的。您可以设置的选项包括:

源文件:您在上一步中选择的文件。

时间轴名称:您要创建的时间轴的名称。这默认为名称

您选择的 EDL 文件的名称,但您可以根据需要更改此设置,例如添加导入
如果这是编辑的新版本,则为日期。

自动设置项目设置复选框:如果要覆盖,请打开此选项

项目设置的主项目设置面板中的帧大小设置。导入 EDL 时无法覆盖时间轴帧速率。

将时间线分辨率设置为:两个字段可让您指定要在 DaVinci Resolve 中使用的帧尺寸的宽度和高度。这默认为您的项目设置,但可以通过打开“自动设置项目设置”复选框来覆盖。

EDL 帧速率:选择导出为 EDL 的序列的帧速率。你

如果您将时间轴帧速率设置为 24 fps 并且 EDL 帧速率设置为 30 fps,则可以使用此选项将 EDL 帧速率从 30 帧每秒转换为 24 帧每秒;当使用 3:2 Pulldown 的媒体以 30 fps 进行离线编辑时,此功能非常有用。请注意,不支持 25 fps 到 24 fps 的转换。

使用丢帧时间码复选框:仅当 EDL 帧速率弹出菜单设置为 30 fps 时才启用。如果您的 EDL 使用丢帧时间码,请打开此选项。

6 选择完选项后,单击“确定”。

EDL 已导入,新的时间线将在媒体池中突出显示,并且如果您位于“编辑”页面,则其相应的剪辑序列将显示在时间线编辑器中。无法链接到媒体池中相应文件的剪辑会显示红色缩略图,表明它们不符合要求。

预符合“平坦”

媒体文件到 EDL

对于效果密集型项目来说,准备用于分级的编辑序列以及每个单独的媒体剪辑可能非常耗时,或者对于没有效果的项目来说,这可能是不必要的步骤。

任何影响。

在这些情况下,可以更简单、更快速地导出平展的主媒体文件,该文件可以在 DaVinci Resolve 中拆分成单独的剪辑。此工作流程类似于更传统的磁带到磁带工作流程,不同之处在于您是使用数字母版而不是基于磁带的母版进行工作。

最简单的方法是使用“编辑”页面中的“预确认”按钮将已导入媒体池的单个主文件拆分回新时间线中的各个剪辑。

要将扁平化主媒体文件预先符合 EDL:

- 1 打开“媒体”页面,使用“媒体存储”浏览器导航到拼合的主媒体导出的包含整个程序的文件,然后双击将其添加到媒体池中。
- 2 右键单击媒体池背景中的任意位置,然后选择“时间轴”>“导入”>预符合 EDL。
- 3 在出现的“选择 EDL 文件”对话框中,导航到与您导出的拼合母版媒体文件相匹配的 EDL,选择它,然后单击“打开”。
- 4 在出现的“解析预确认选项”对话框中,为新时间轴命名,并单击“确定”。

新的时间轴出现在媒体池列表中,在“编辑”页面中打开它会显示平展的媒体文件,其中添加到其视频轨道的编辑内容与所选 EDL 中的编辑内容相对应,准备进一步编辑和分级。音频未剪辑,前提是您可能专注于此工作流程中的视觉效果分级,而不是重新编辑音频。

在 Preconform 中覆盖剪辑的输入色彩空间

使用颜色管理的工作流程

当您通过文件 > 导入时间轴 > 预一致 EDL 命令使用 EDL 预一致平展母版媒体文件,并且您的项目已启用 Resolve Color Management 或 ACES 时,您现在可以更改结果时间轴中每个剪辑的输入色彩空间独立。为此,请打开“颜色”页面,右键单击要自定义的剪辑,然后从上下文菜单的“输入颜色空间”子菜单中选择一个选项。

这在您收到以不同色彩空间的剪辑输出的扁平化媒体文件的工作流程中非常有用,例如混合 Rec. 709 个带有不同类型日志编码剪辑的媒体。

符合“平面”媒体文件 使用拆分和添加

使 EDL 符合扁平化文件的第二种方法是使用“媒体”页面中的“拆分并添加”命令将一个或多个主媒体文件拆分为与 EDL 的片段相匹配的单独剪辑,然后将 EDL 本身导入到“媒体”页面中。第二步编辑页面。

如果您希望不同文件夹或卷中的剪辑符合单个 EDL,则此方法非常有用。例如,节目第一卷的大部分内容可能已导出为单个扁平文件,但相应的 EDL 可能需要将效果剪辑的附加文件夹添加到媒体池中才能完全符合要求。

要在“媒体”页面中拆分平面媒体文件并在“编辑”页面中导入其 EDL:

- 1 在导入任何媒体之前,请确保“时间轴帧速率”弹出菜单中的项目设置的主设置面板设置为与您的项目相匹配的帧速率。
- 2 打开“媒体”页面,使用“媒体存储”浏览器导航到拼合的主媒体包含整个程序的文件。
- 3 选择拼合的媒体文件,右键单击它,然后选择“拆分并添加到媒体池中”。
- 4 在出现的“选择用于分割剪辑的 EDL 文件”对话框中,导航到与拼合主媒体文件,选择它,然后单击“打开”。
- 5 从出现的“文件一致帧速率”对话框中选择项目的帧速率。
此帧速率应与您在步骤 1 中设置的“时间轴帧速率”弹出窗口相同。
- 6 在出现的“输入分割手柄尺寸”对话框中选择适当的选项:
以帧数为单位的句柄大小:输入要添加为句柄的帧数
剪辑的第一帧和最后一帧。当您使用“拆分并添加到媒体池”命令仅导入单个媒体文件目录的引用部分时,这非常有用。

分割未引用的剪辑:当引用的媒体文件包含未被用于分割它们的 EDL 中的任何事件“引用”的片段时,此功能非常有用。启用此复选框会将所有此类未引用的剪辑片段作为单独的剪辑添加到媒体池中,以供以后使用。

- 7 单击拆分和添加。媒体池填充了扁平化主媒体的各个片段文件,每个文件都与您用于拆分它的 EDL 中的一个事件匹配。
- 8 要导入相应的 EDL 以使用该媒体创建时间线,请执行以下操作之一:
从任何页面中,选择“文件”>“导入 AAF/EDL/XML”(Shift-Command-I)。
右键单击媒体池背景中的任意位置,然后选择“时间轴”>“导入”> AAF/EDL/XML。
- 9 在出现的“选择要导入的文件”对话框中,导航到与拼合主媒体文件,选择它,然后单击“打开”。
- 10 从出现的“加载 EDL”对话框中选择所需的任何选项(默认设置应该可以正常工作),然后单击“确定”。

主时间线和您刚刚导入的时间线出现在媒体池中,符合 EDL 列表随导入的 EDL 中的事件进行更新,时间线编辑器显示已编辑的剪辑,准备进行分级。无法链接到媒体池中相应文件的剪辑会显示一个红色 x,表示它们不符合要求。

将 EDL 导入新轨道

最后一个过程描述了如何添加 EDL,不是作为单独的新时间轴,而是作为现有时间轴的附加视频轨道。您可能想要这样做的原因有很多。

例如,如果您需要将多轨项目从无法导出 DaVinci Resolve 理解的 AAF 或 XML 项目交换文件的应用程序移动到 DaVinci Resolve,则可以使用多个 EDL。只需将源项目的每个轨道导出为单独的 EDL,然后导入

每个 EDL 都作为同一时间线的附加轨道导入 DaVinci Resolve。

这对于在其他地方组装的单独轨道上管理效果剪辑的工作流程也很有用,然后您可以将其直接导入到分级时间轴中以放置许多新效果剪辑

一次全部。

要将 EDL 导入到现有时间线的新轨道:

1 在此过程中,您可以选择先添加要导入到媒体池的 EDL 所需的任何媒体,也可以在导入 EDL 后添加媒体。这是你的选择。

2 打开编辑页面,在媒体池中选择一条时间线,然后右键单击它并选择“时间线”>

导入 > EDL 到新轨道。出现一个窗口,提示您“选择要导入的文件”。

3 导航到要使用的 EDL 文件,选择它,然后单击“打开”。

4 在任何先前存在的轨道之上创建一个新视频轨道,并且来自所选 EDL 的事件会根据其记录时间码位置立即加载到其中。如果您在此过程开始时加载了新剪辑所需的媒体,则该媒体应该符合要求。否则,您需要找到新的不合格剪辑所需的媒体文件并将其添加到媒体池中。

第61章

符合 闲置文件

本章涵盖了允许您使用 .otio 和 .otioz 格式导入和符合时间线的所有工作流程。

内容

有关 OTIO 文件一致性的更多信息	第1132章
导入 OTIO 项目文件	第1132章
导入 .otioz 文件	1135

有关 OTIO 文件一致性的更多信息

DaVinci Resolve 支持开放时间线 IO (OTIO) 格式,用于在应用程序之间导入和导出时间线。OTIO 是由 Academy Software Foundation 创建的开源媒体和时间线交换格式。它的设计与应用程序和平台无关,允许您在程序之间传递时间线及其媒体资产,其兼容性比 AAF 或 XML 更高。

导出 OTIO 以供 DaVinci Resolve 使用非常简单,在导出 OTIO 文件时,除了决定是否仅导出时间轴 (.otio) 或时间轴及其所有关联内容之外,实际上不需要管理任何设置媒体 (.otioz)。

DaVinci Resolve 支持两种不同的 OTIO 格式

.otio:这些文件仅包含有关时间线的元数据,不包含关联的媒体。它们体积小、便于携带,并且需要最终用户将时间轴链接到他们自己的媒体副本。

.otioz:这些捆绑文件包含时间线元数据和时间线的所有媒体资产

一起压缩到一个文件中。因此,该文件可能非常大,因为它包含时间轴中使用的所有资源的完整长度媒体文件。但是,它可以确保导入文件的任何人都拥有所需的所有媒体,并自动链接以在其计算机上复制时间轴。

导入 OTIO 项目文件

本节更详细地介绍了“导入 OTIO”对话框。一个过程可让您完成以下任一工作流程:

自动导入 .otioz 文件及其关联媒体。

导入 .otio 文件并自动符合并导入其链接到的媒体。

导入 .otio 文件并手动选择另一组媒体 (可能位于不同的媒体中)
格式或分辨率,具有相同的元数据,以符合。

导入链接到源自相机原始格式的离线媒体的 .otio 文件,以及
自动符合并导入相机原始媒体。

这些工作流程中的每一个都可以通过选择正确的选项组合来实现,每个选项都在以下过程中进行了描述。

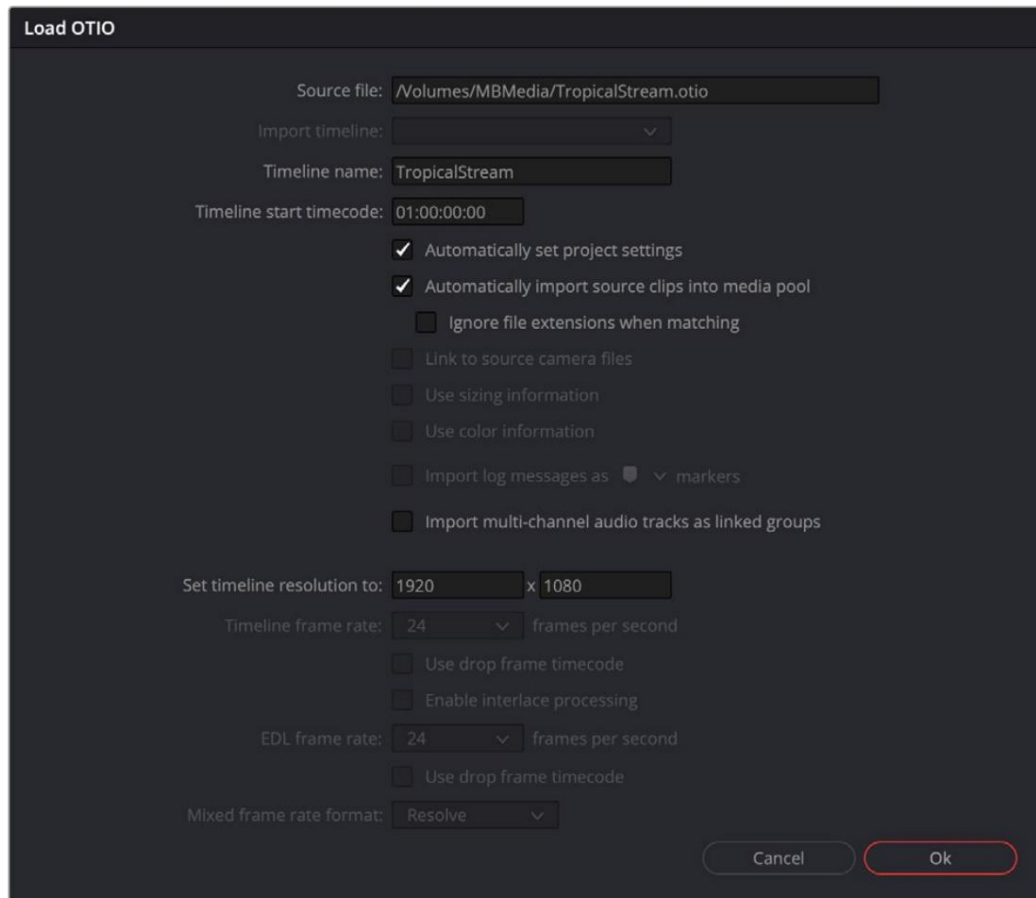
要加载 OTIO 文件并自动链接到其引用的媒体:

1 执行以下操作之一:

从任何页面中,选择“文件”>“导入时间线”(Shift-Command-I)。

打开“编辑”页面,右键单击媒体池中的任意位置,然后选择“时间轴”>“导入”>
AAF/EDL/XML/DRT/ADL/OTIO。

2 使用出现的文件对话框,找到要导入的项目文件,选择该文件并按打开按钮。根据您的选择,将出现“加载 OTIO”窗口。



导入 .otio 文件时的选项

- 3 选择适用于您的特定项目的选项。默认情况下,这些选项是基于您选择的文件中的元数据。

源文件 :您在上一步中选择的文件。

时间轴名称 :您要创建的时间轴的名称。这默认为名称

导出的序列,但您可以根据需要更改它。

时间线开始时间码 :导入的时间线开始的时间码。这会自动匹配所选导入时间线的开始时间码。

自动设置项目设置 :保留此选项可自动更改配置页面项目选项卡中的帧大小和帧速率设置以及此窗口中的设置。

您可以导入帧速率与项目帧速率不同的时间线。

自动将源剪辑导入媒体池 :保留此复选框可自动将您选择的 OTIO 项目文件引用的媒体基于嵌入文件路径导入媒体池。如果未在这些位置自动找到媒体文件,系统将提示您手动选择剪辑所在的目录。

匹配时忽略文件扩展名 :如果您想手动,请打开此复选框

选择要链接到的不同媒体目录。例如,如果您要导入的 OTIO 链接到 ProRes 代理媒体,并且您想要重新链接到相应的另一个目录

ProRes 4444 或相机原始媒体。

将多通道音轨导入为链接组:如果您想要将多通道音频 (例如立体声、5.1 和 7.1 音频) 导入到 Fairlight 页面中链接在一起的各个单声道时间轴轨道中,请启用此复选框。有关链接组的更多信息,请参阅第 167 章“设置轨道、总线和修补”。如果关闭此复选框,多通道音频将导入到时间轴中的多通道音轨中。

将时间线分辨率设置为:两个字段可让您指定要在 DaVinci Resolve 中使用的帧尺寸的宽度和高度。默认值是导入的 OTIO 文件中指定的分辨率。

时间轴帧速率:默认情况下,这是从 OTIO 文件的帧速率得出的

进口的。如果您将 OTIO 文件导入到媒体池中已有媒体的项目中,则时间线帧速率将被锁定且无法更改。

使用丢帧时间码:默认情况下,这是从导入的 OTIO 文件派生的。

EDL 帧速率:默认情况下,这是从所选文件的帧速率得出的。

使用丢帧时间码:默认情况下,该时间码源自所选文件的帧速率。

混合帧速率格式:此弹出菜单可让您选择用于符合渲染和播放混合帧速率的方法。您可以选择“Final Cut Pro 7”或“Final Cut Pro X”一致方法,而对于从 Media Composer、Premiere Pro、Smoke 或其他 NLE 导入的项目,您应将此设置保留为“DaVinci Resolve”。当您导入项目时,此弹出菜单也会出现在“加载 OTIO”对话框中。

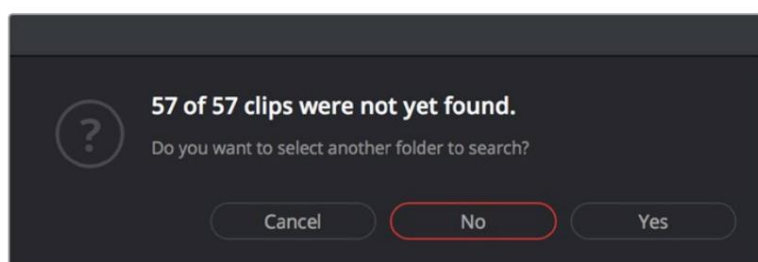
4 选择所有必要的设置后,单击“确定”。

5 假设您将“自动将源剪辑导入媒体池”打开,如果媒体

OTIO 文件链接到的文件不在预期的磁盘位置,或者如果您打开了“匹配时忽略文件扩展名”复选框,则会出现另一个对话框,提示您选择存储该项目媒体的文件夹。执行以下操作之一:

如果您想尝试重新链接到另一个磁盘位置中的媒体:单击“是”,然后导航到包含您的媒体的文件夹(也会自动遍历所有子文件夹),选择该文件夹,然后单击“确定”。

如果您只想导入包含所有离线剪辑的时间轴:单击“否”。

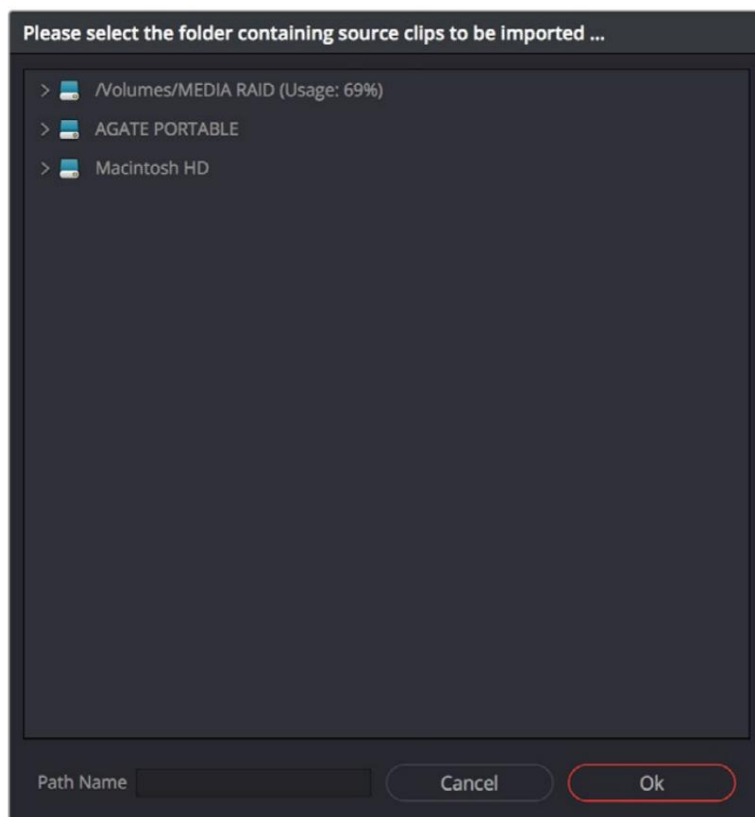


如果未找到所有媒体,则会出现提示

重要提示:始终可以选择任何卷的顶层来自动查找其中任何目录中的所有媒体,但如果卷很大并且充满许多文件,则扫描该卷的每个文件夹和文档可能会非常耗时过程。

6 如果单击“是”选择另一个文件夹,则使用文件夹选择对话框导航到

另一个文件夹,然后单击“确定”。您可以根据需要多次循环执行此过程,直到找到时间线链接到的所有媒体。



为 OTIO 导入的剪辑选择源文件夹

OTIO 文件已导入。新的时间线和引用的媒体文件将出现在媒体池中,时间线将打开,以便您可以查看其内容。无法链接到磁盘上相应文件的剪辑在媒体池和时间轴中均显示为红色,表明它们已链接到磁盘上的相应文件。

离线且未链接。

提示:您可以打开“编辑索引”,然后从选项菜单中选择“过滤脱机剪辑”,以查看当前时间线中所有脱机剪辑的列表。

导入 .otioz 文件

导入 .otioz 文件的过程与上面相同,但有以下区别:

如果选择导入 .otioz 文件,媒体资产会将自身解压缩到与 .otioz 文件位于同一位置的文件夹中,并自动链接自身。确保有足够的空间

为了这。

第62章

符合

ADL 文件

本章涵盖了允许您使用 AES31 音频决策列表格式 (.adl) 导入和符合时间线的所有工作流程。

内容

有关符合 ADL 文件的更多信息

第1137章

导入 ADL 项目文件

第1137章

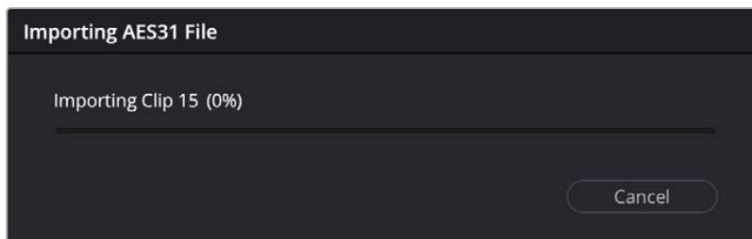
有关符合 ADL 文件的更多信息

DaVinci Resolve 支持导入 AES31 音频决策列表 (.adl) 格式。ADL 是由音频工程学会创建的时间线交换格式。它的设计与应用程序和平台无关,允许您在数字音频工作站之间传递时间线及其媒体资产。

截至撰写本文时, DaVinci Resolve 不导出 ADL 文件。

导入 ADL 项目文件

本节介绍如何使用一个简单的过程导入 ADL 文件。



AES31 音频决策列表 (.adl) 导入进度对话框

要导入音频决策列表 (.adl) 文件并自动链接到其引用的媒体:

1 执行以下操作之一:

从任何页面中,选择“文件”>“导入时间线”(Shift-Command-I)。

打开编辑页面,右键单击媒体池中的任意位置,然后选择时间轴 > 导入 > AAF/EDL/XML/DRT/ADL/OTIO。

2 使用出现的文件系统对话框,找到要导入的 .adl 项目文件,选择文件并按打开按钮。

3 DaVinci Resolve 将导入时间线,并继续导入所有与 ADL 相关的 .wav 文件。“导入 AES31 文件”对话框将显示导入进度。

与任何其他时间轴导入格式不同,导入 ADL 文件不需要额外的控件。时间线和关联媒体直接导入到媒体池中打开的媒体箱中。