



Błażej Witkowski

DaVinci Resolve

Poradnik użytkownika

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli. Autor oraz wydawca dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz wydawca nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Szymon Sz wajger

Projekt okładki: Studio Gravite / Olsztyn

Obarek, Pokoński, Pazdrijowski, Zaprucki

Helion S.A.

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/davres>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Materiały do książki znaleźć można pod adresem:

<https://ftp.helion.pl/przyklady/davres.zip>

ISBN: 978-83-283-8901-4

Copyright © Helion S.A. 2022

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

- Wstęp 5
- Rozdział 1. Początki 7
 - 1.1. Pobieranie 7
 - 1.2. Ekran powitalny 12
 - 1.3. Ustawienia projektu 16
 - 1.4. Preferencje globalne 18
 - 1.5. Interfejs całego programu 22
- Rozdział 2. Media 28
 - 2.1. Importowanie plików 29
 - 2.2. Katalogowanie 33
 - 2.3. Wstępne przycinanie 36
 - 2.4. Przydatne funkcje 38
 - 2.5. Pozostałe okienka 41
- Rozdział 3. Cięcie 47
 - 3.1. Szata graficzna panelu Cut 48
 - 3.2. Uproszczona oś czasu 54
 - 3.3. Kolejne możliwości 60
 - 3.4. Przejścia pomiędzy klipami 65
 - 3.5. Narzędzia edycji 67
 - 3.6. Tekst i efekty 72
 - 3.7. Pozostałe opcje 76
- Rozdział 4. Edycja 80
 - 4.1. Podstawy 81
 - 4.2. Import i edycja 84
 - 4.3. Przydatne możliwości 90
 - 4.4. Rozpoczęcie montażu 94
 - 4.5. Inspektor 99
 - 4.6. Animacje klatek kluczowych 105

4.7. Tworzenie tekstu w projekcie	107
4.8. Zakładka efektów	112
4.9. Tworzenie efektu Slow Motion	116

Rozdział 5. Gradaacja kolorystyczna 124

5.1. Poruszanie się po zakładce Color	125
5.2. Ustawianie kół kolorystycznych	130
5.3. Ustawienia HDR	134
5.4. Ustawienia automatyczne	136
5.5. Praca z node'ami i podstawowe ustawienia	140
5.6. Praca z krzywymi	145
5.7. Maskowanie elementów	150
5.8. Color Warper	155
5.9. Pliki LUT	158
5.10. Pozostałe narzędzia	161
5.11. Inne opcje	166

Rozdział 6. Łączenie efektów 172

6.1. Interfejs Fusion	173
6.2. Zasada działania	176
6.3. Przykładowy efekt	181

Rozdział 7. Audio 189

7.1. Poruszanie się w panelu	190
7.2. Odszumianie dźwięku	194
7.3. Polepszanie jakości audio	198
7.4. Poziom dźwięku	204

Rozdział 8. Dostarczanie 211

8.1. Interfejs renderowania	212
8.2. Wprowadzanie ostatecznych parametrów	215

Rozdział 9. Zastosowanie w praktyce 221

9.1. Kreatywna zmiana barw	221
9.2. Efekt trójwymiarowy	224
9.3. Obrazowanie	228
9.4. Odbicie	232
9.5. Animowany film	235
9.6. Drobinki kurzu	237

Zakończenie 242

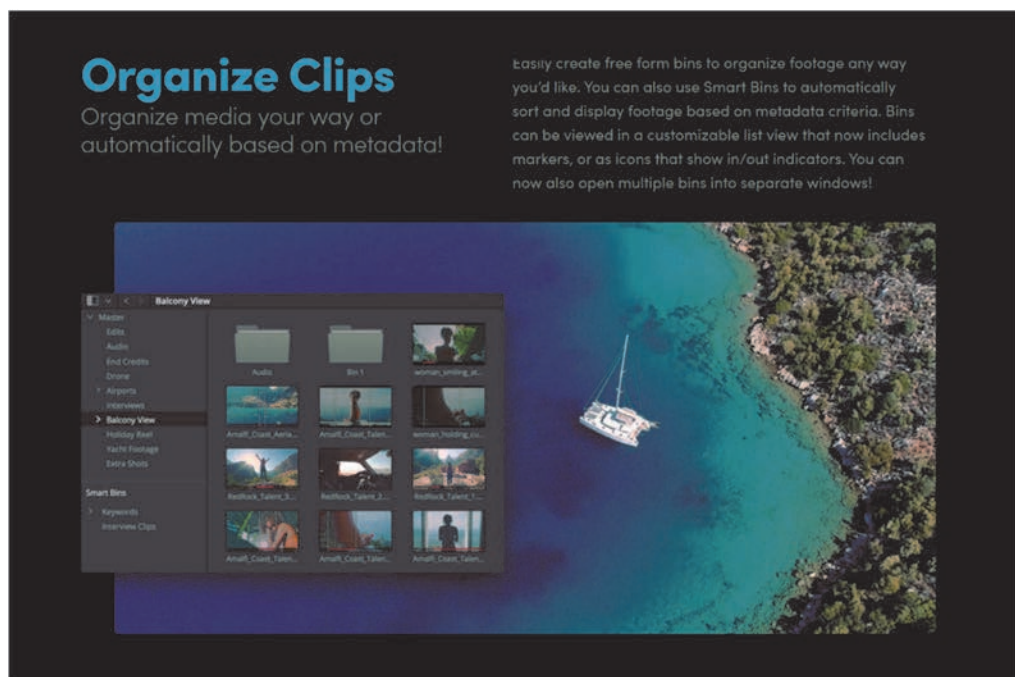
**"Sztuka czyści duszę
z codziennej warstwy
kurzu"**

~ Pablo Picasso

Rozdział 2.

Media

W tym rozdziale zapoznamy się z panelem, który służy do importowania plików do programu. Wydawałoby się, że jest to prosta czynność i nie potrzeba do tego wielkiej wiedzy, i w zasadzie tak jest, jednakże program zawiera dużo funkcjonalności, które zdecydowanie ułatwią nam pracę, dlatego warto je poznać. Poniżej ciekawa prezentacja związana z panelem *Media* z oficjalnej strony programu (rysunki 2.1 i 2.2).



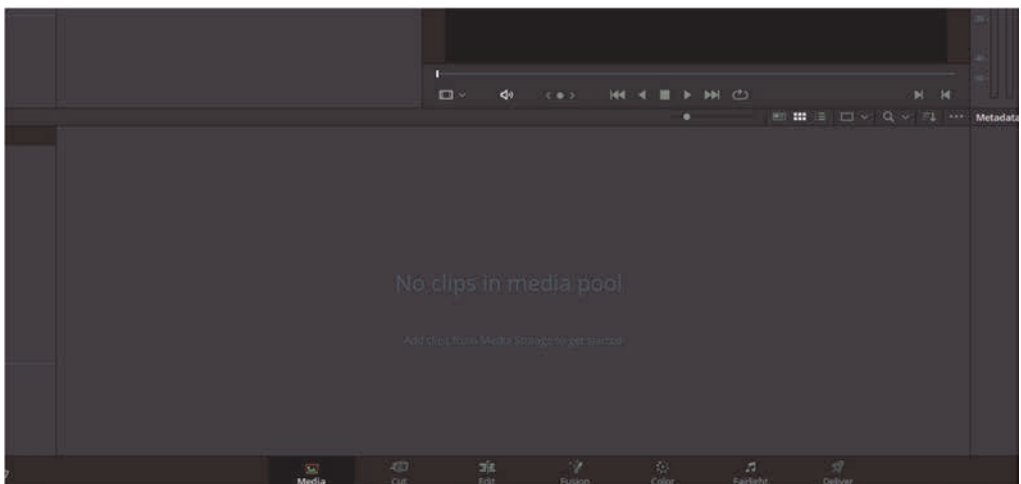
RYСУNEK 2.1. Organizacja plików



RYSUNEK 2.2. Importowanie klipów

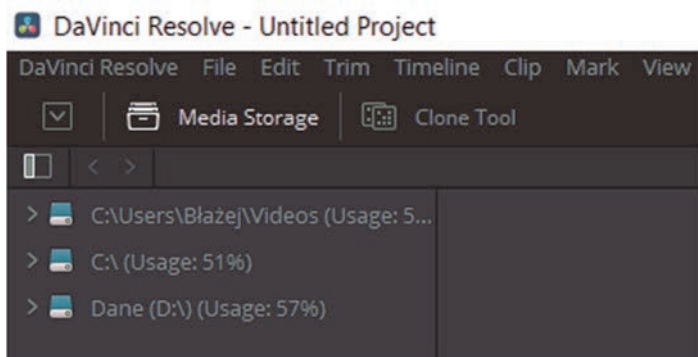
2.1. Importowanie plików

Zanim zaczniemy importować pierwsze pliki do programu, zwróćmy uwagę na interfejs. Każdy z poznanych wcześniej paneli różni się przeznaczeniem i dostępnymi funkcjami. W DaVinci praca jest o tyle prosta i przyjemna, że w każdym panelu mamy obszar główny — w przypadku panelu *Media* jest to miejsce importu plików (rysunek 2.3).



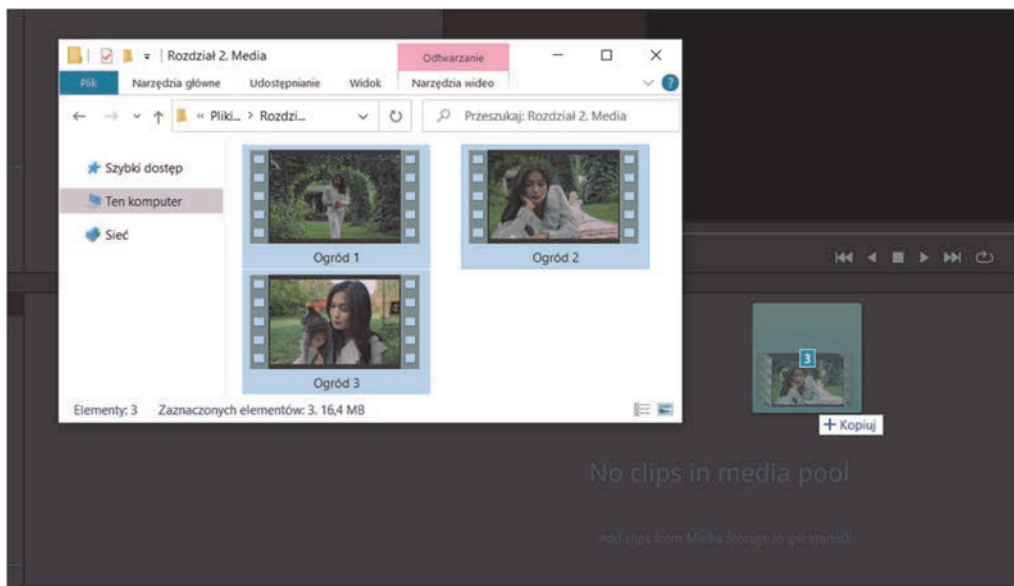
RYSUNEK 2.3. Główne miejsce importu plików

Są też zakładki poboczne, które można otworzyć i zamknąć poprzez kliknięcie lewym przyciskiem myszy. W panelu *Media* są to m.in. *Media Storage* i *Clone Tool* (rysunek 2.4).



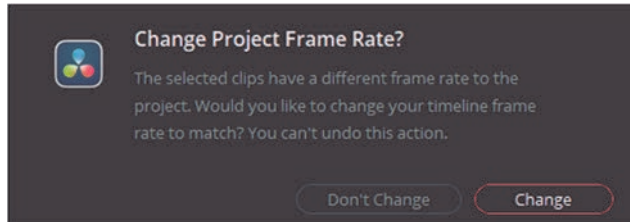
RYСУNEK 2.4. Zakładki Media Storage i Clone Tool

Każda z zakładek pobocznych ma swoje zastosowanie i w mniejszym lub większym stopniu będziemy poznawali ich funkcje w praktyce. Może się zdarzyć, że kilka paneli będzie miało podobne możliwości i tę samą czynność będzie można wykonać w kilku miejscach na wiele sposobów. Tylko od nas zależy, co wybierzemy. Dobrym przykładem jest importowanie plików, które można już bezpośrednio dodać do projektu w panelu *Edit* i pominąć wcześniejsze panele. Natomiast dobrze jest wiedzieć, jak działa panel *Media*, oraz umieć za jego pomocą importować pliki. Jest to przydatny panel, jeśli chodzi o rozpoczęcie pracy, umożliwia bowiem przygotowanie plików do dalszej obróbki. Pliki można dodać na kilka sposobów, a najprostszym jest przeciągnięcie ich na środkowy obszar (rysunek 2.5).



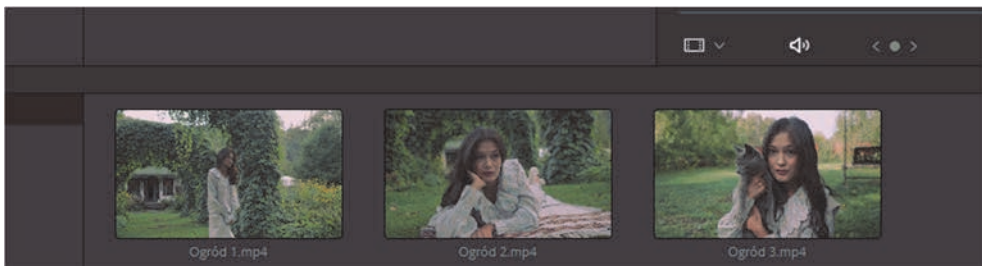
RYСУNEK 2.5. Przeciąganie plików z folderu

W moim przypadku program wykrył, że pliki mają inne właściwości niż ustawienia projektu — inny jest klatkaż. Wówczas program pyta, czy ma dopasować ustawienia projektu do plików. Warto wybrać opcję *Change*, by zastosować zmianę, oczywiście jeśli nie ustawiliśmy danych parametrów w projekcie specjalnie (rysunek 2.6).



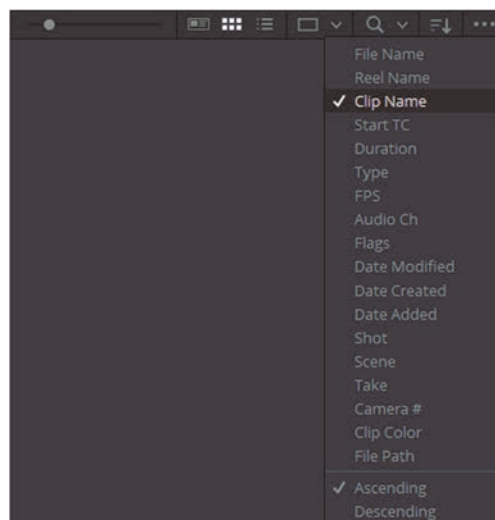
RYSUNEK 2.6. Automatyczna zmiana ustawień

Dodałiśmy pliki do projektu (rysunek 2.7).



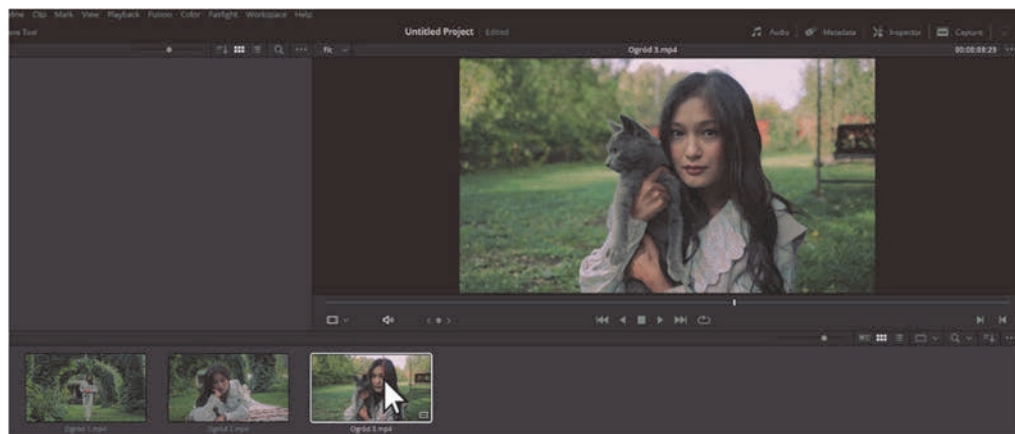
RYSUNEK 2.7. Klipy dodane do projektu

Z najważniejszych rzeczy w tym środkowym oknie mamy opcje wyglądu wyświetlania plików i ich sortowania (rysunek 2.8).



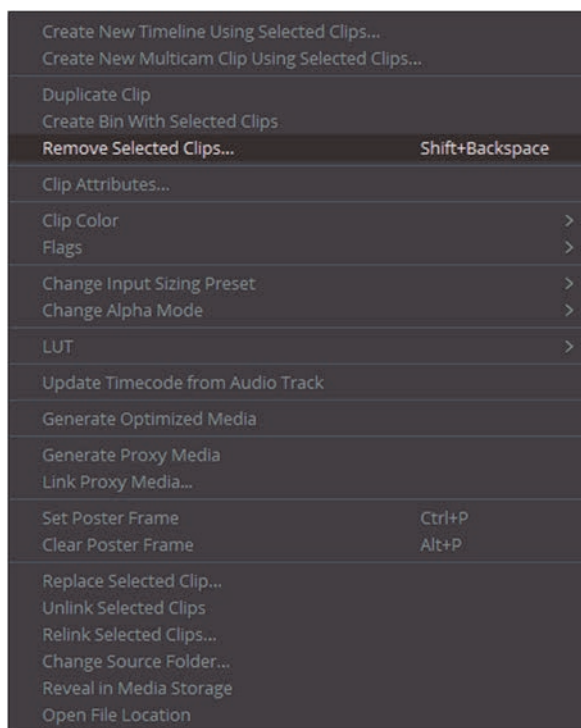
RYSUNEK 2.8. Opcje sortowania plików

Jeśli najedziemy kursorem na dany klip, to pokazuje się on również na ekranie w prawym górnym rogu (rysunek 2.9).



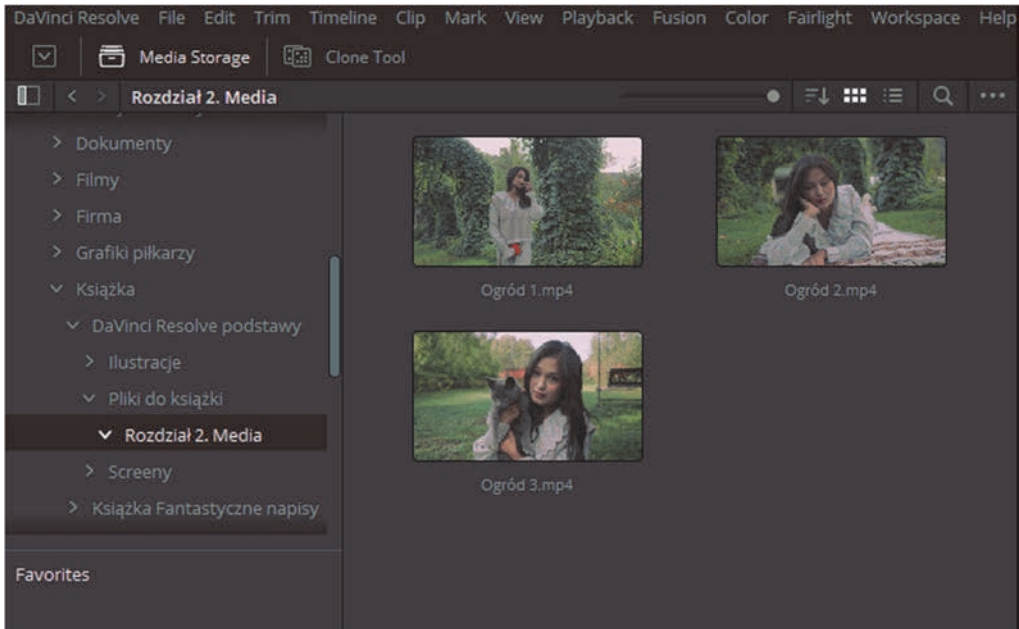
RYSUNEK 2.9. Podgląd klipów

Jest to dobra funkcja, gdy chcemy szybko podejrzeć, co znajduje się w danym klipie, szczególnie jeśli dodaliśmy więcej plików i chcemy je uporządkować, usuwając niepotrzebne lub nienadające się klipy, co można zrobić klikając na nich i wybierając opcję *Remove Selected Clips...* (rysunek 2.10).



RYSUNEK 2.10. Usuwanie plików

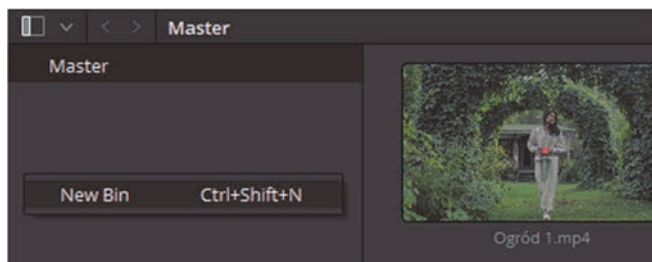
Pliki można również dodać za pomocą zakładki *Media Storage*. Różni się to tym, że tam musimy wyszukać folder znajdujący się w systemie operacyjnym (rysunek 2.11). Ale tak samo musimy przenieść pliki do głównego obszaru w tym panelu.



RYSUNEK 2.11. Import za pomocą zakładki Media Storage

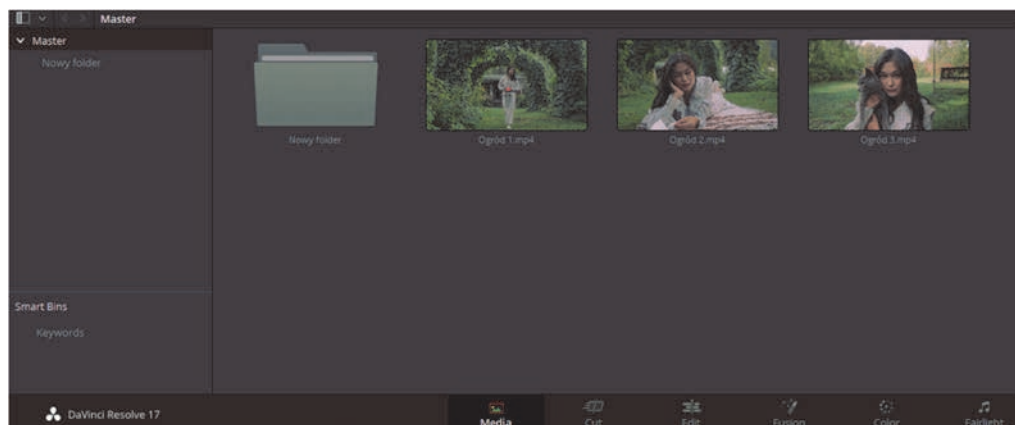
2.2. Katalogowanie

Odpowiednie przygotowanie zaimportowanych plików ułatwi nam późniejszą pracę. Podstawową funkcjonalnością jest tworzenie folderów i katalogowanie plików. Aby utworzyć folder, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy po lewej stronie głównego obszaru *Master* i wybrać opcję *New Bin* (rysunek 2.12).



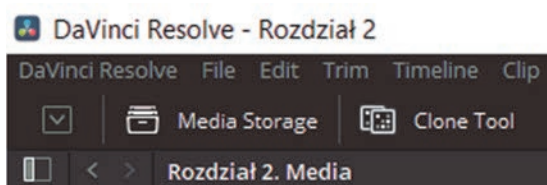
RYSUNEK 2.12. Tworzenie nowego folderu

Tym sposobem utworzyliśmy folder w projekcie (rysunek 2.13).



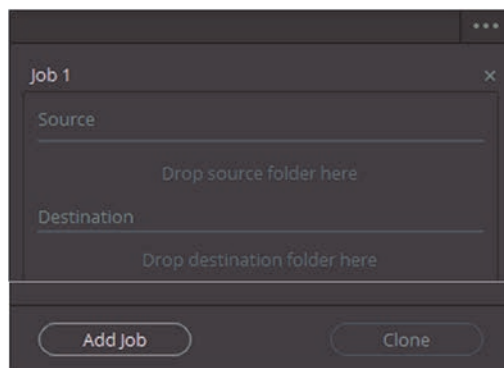
RYСУNEK 2.13. Utworzony folder w panelu Media

Jest to przydatna funkcjonalność, gdy mamy wiele różnych plików i chcemy je posegregować, umieszczając w poszczególnych folderach rozmaite klipy. Kolejna interesująca funkcja znajduje się w zakładce *Clone Tool* (rysunek 2.14).



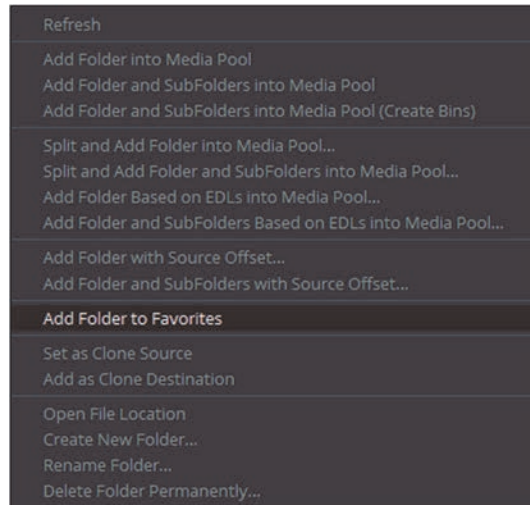
RYСУNEK 2.14. Wybieranie zakładki Clone Tool

W tej zakładce możemy skopiować pliki z jednego folderu do drugiego. Jest to przydatne, gdy mamy np. filmy na karcie pamięci i chcemy je zapisać na komputerze. Aby to zrobić, należy kliknąć przycisk *New Job* w zakładce *Clone Tool*. Następnie przeciągnąć foldery źródłowy i docelowy z zakładki *Media Storage* na odpowiednie miejsce w narzędziu i potwierdzić operację przyciskiem *Clone* (rysunek 2.15).



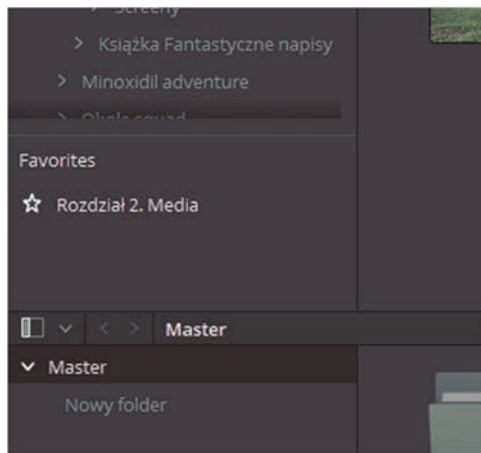
RYСУNEK 2.15. Zakładka Clone Tool

Gdy mamy wiele folderów, z których czerpiemy pliki, warto je zapisać do ulubionych, aby mieć do nich szybki i łatwy dostęp. W tym celu należy prawym przyciskiem myszy kliknąć na wybranym folderze w *Media Storage* i wybrać opcję *Add Folder to Favorites* (rysunek 2.16).



RYСУNEK 2.16. Dodawanie folderu do ulubionych

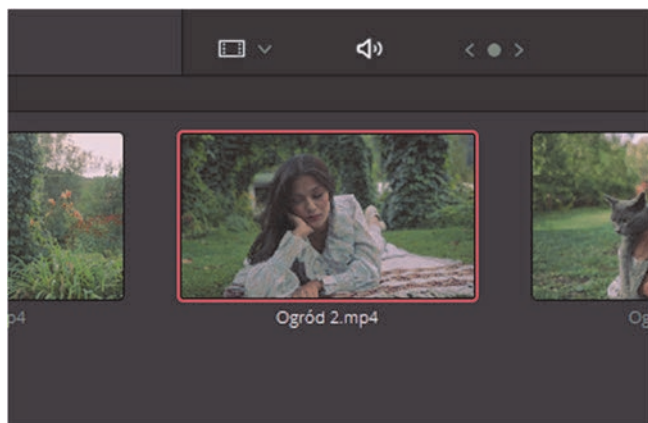
Folder zostaje wówczas dodany do ulubionych, dzięki czemu zawsze mamy do niego szybki dostęp (rysunek 2.17).



RYСУNEK 2.17. Okno z ulubionymi folderami

2.3. Wstępne przycinanie

Panel *Media* oferuje kolejną ciekawą, aczkolwiek bardzo prostą funkcję. Jest to wstępne przycięcie klipów. Nie chodzi o ogólne cięcie, skracanie i wydłużanie plików wideo, bo tę czynność najlepiej wykonywać w panelu *Edit*, lecz o wstępną selekcję poprzez łatwe oznaczanie klipów. Oczywiście nie jest to obowiązkowa czynność, ale jeśli ktoś lubi mieć porządek i chce sobie już na etapie importowania plików wstępnie je przyciąć, to jest to przydatna funkcja. Aby tę czynność wykonać, należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na wybranym klipie. Powinien on być wtedy obramowany na pomarańczowo (rysunek 2.18).



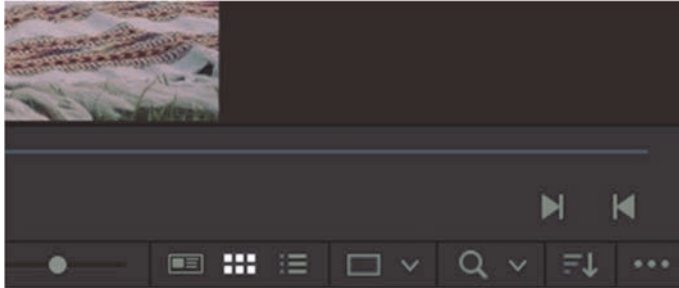
RYSUNEK 2.18. Wybrany klip

Tym sposobem dany klip pojawi się w odtwarzaczu wideo w prawym górnym rogu (rysunek 2.19).



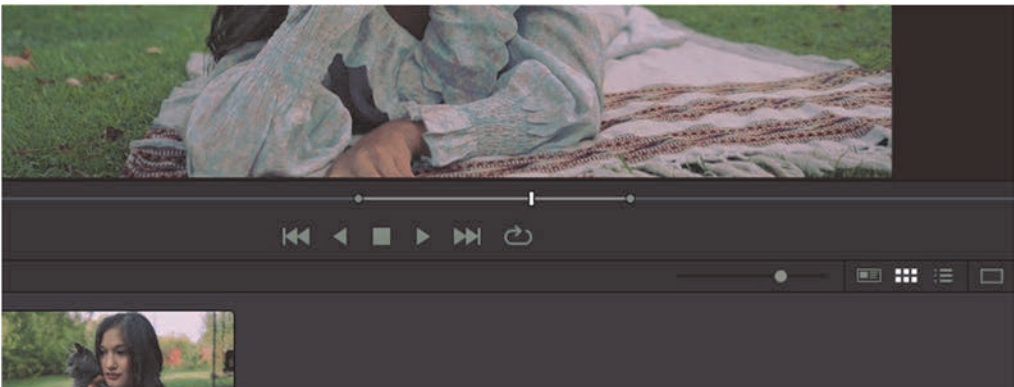
RYSUNEK 2.19. Klip w odtwarzaczu

Aby przyciąć klip, należy zaznaczyć na linii odtwarzania wejście i wyjście. Można to zrobić za pomocą skrótów klawiszowych *I* (od ang. *in*) i *O* (od ang. *out*) lub dwóch ikonek znajdujących się w prawym dolnym rogu odtwarzacza (rysunek 2.20).



RYСУNEK 2.20. Przyciski Mark In oraz Mark Out

Gdy zaznaczymy wejście i wyjście klipu, dany obszar na linii odtwarzacza zostanie podświetlony (rysunek 2.21).

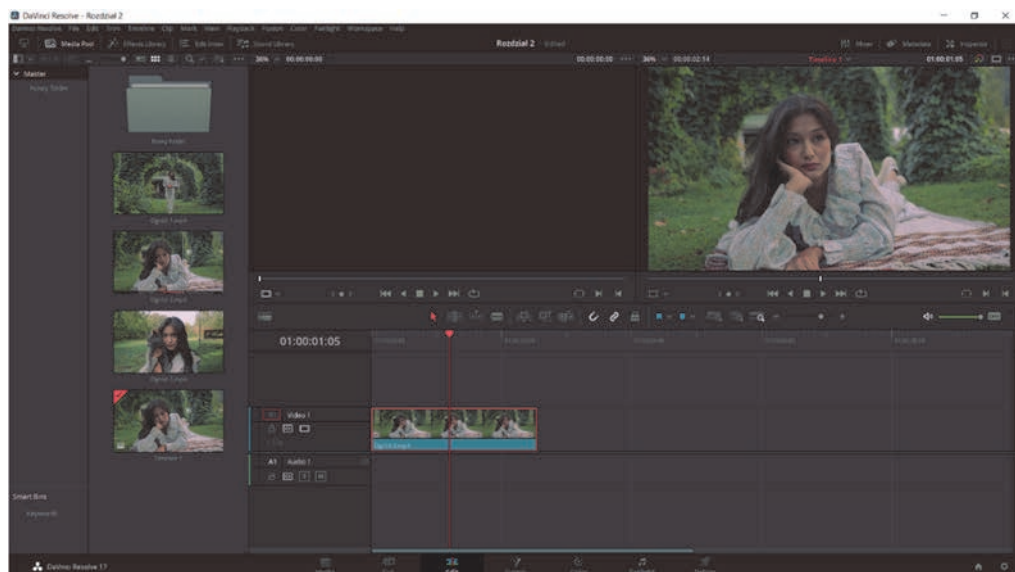


RYСУNEK 2.21. Podświetlony obszar na linii odtwarzacza

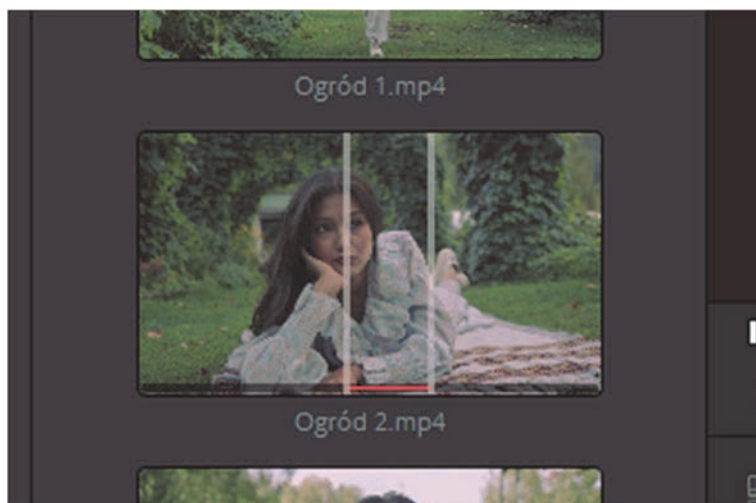
Po tym zabiegu wciąż możemy podejrzec oryginalną długość pliku. Różnica polega na tym, że jeśli zaznaczyliśmy w ten sposób klip i umieścimy go na osi czasu w panelu *Edit*, czyli w głównym obszarze roboczym (o którym będzie jeszcze mowa), to doda się on skrócony tak jak zaznaczyliśmy (rysunek 2.22).

Ponadto klipy, które wcześniej były tak wstępnie skrócone, można rozpoznać po miniaturce. W zakładce *Media Pool*, w panelu *Edit*, widzimy, że na klipie w miejscu skrócenia przebiegają dwie pionowe białe linie (rysunek 2.23).

Tym sposobem wiemy, jak wstępnie skrócić klipy. Jest to funkcja opcjonalna, ale przy dużej liczbie plików może okazać się pomocna do ich uporządkowania..



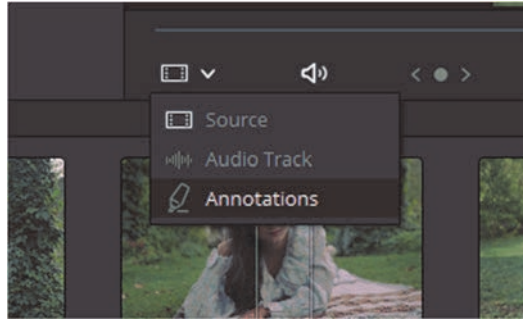
RYСУNEK 2.22. Skrócony plik dodany na oś czasu



RYСУNEK 2.23. Plik z zaznaczonym obszarem

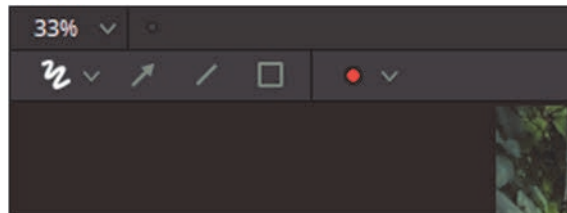
2.4. Przydatne funkcje

Bardzo przydatne są funkcje umożliwiające oznaczanie klipów już na poziomie panelu *Media*. Aby dodać adnotację na klipie, należy wybrać opcję *Annotations*, klikając na ikonie w lewym dolnym rogu odtwarzacza (rysunek 2.24).



RYSUNEK 2.24. Opcja Annotations

Wówczas w lewym górnym rogu odtwarzacza pojawiają się nowe opcje. Możemy wybrać narzędzie do rysowania i kolor (rysunek 2.25).



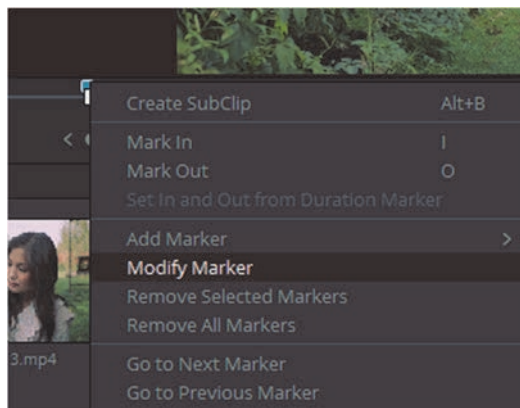
RYSUNEK 2.25. Opcje tworzenia adnotacji

Mamy możliwość w wybranej klatce filmu zaznaczyć jakiś obszar (rysunek 2.26).



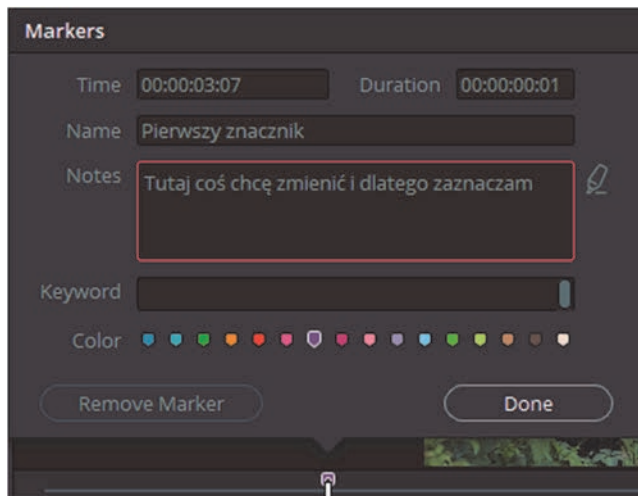
RYSUNEK 2.26. Obszar narysowany narzędziem adnotacji

Jest to użyteczna funkcja, jeśli chcemy coś zapamiętać i wykorzystać w późniejszej edycji. Gdy coś zaznaczymy, automatycznie w tym miejscu tworzy się marker, czyli znacznik, który jest przypisany w danym czasie. Możemy go edytować, aby np. nadać mu nazwę czy zamieścić opis. W tym celu należy kliknąć na markerze prawym przyciskiem myszy i wybrać opcję *Modify Marker* (rysunek 2.27).



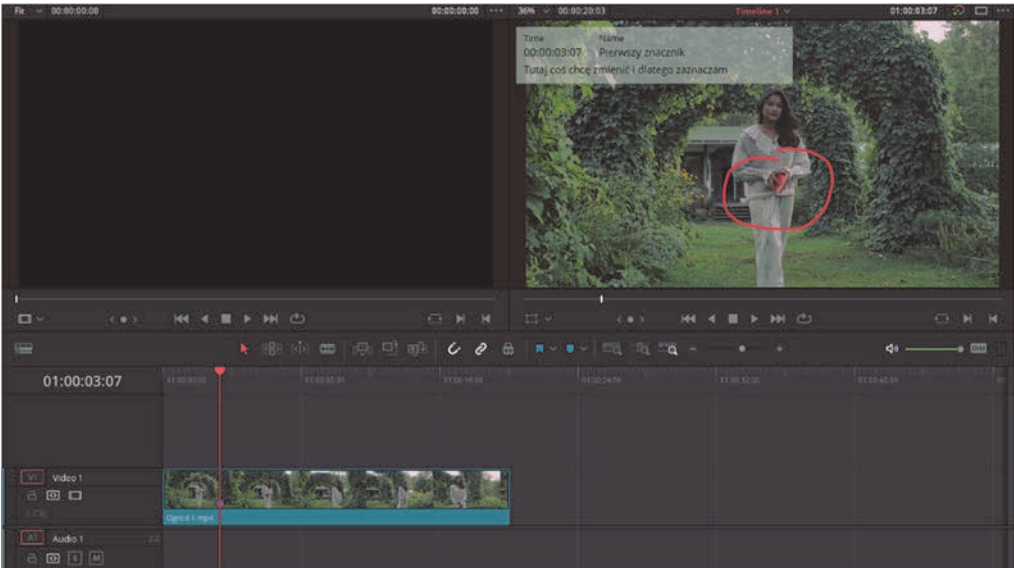
RYСУNEK 2.27. Opcja modyfikacji markera

Pojawia się okienko edycji markerów, w którym możemy m.in. zmienić nazwę, dodać opis czy zmienić kolor znacznika (rysunek 2.28).



RYСУNEK 2.28. Okienko edycji markera

W bardzo prosty sposób zaznaczyliśmy część klipu. Ten marker jest oczywiście widoczny podczas normalnej edycji w panelu *Edit* (rysunek 2.29).

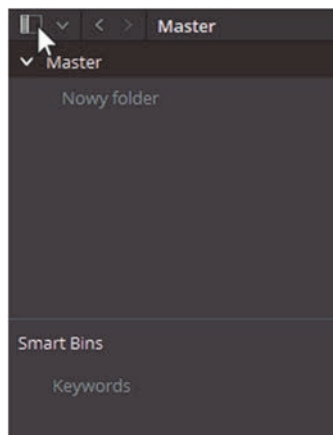


RYSUNEK 2.29. Marker widoczny również w innym panelu niż Media

Dzięki temu łatwo i szybko będziemy wiedzieć, co, gdzie i dlaczego zaznaczyliśmy.

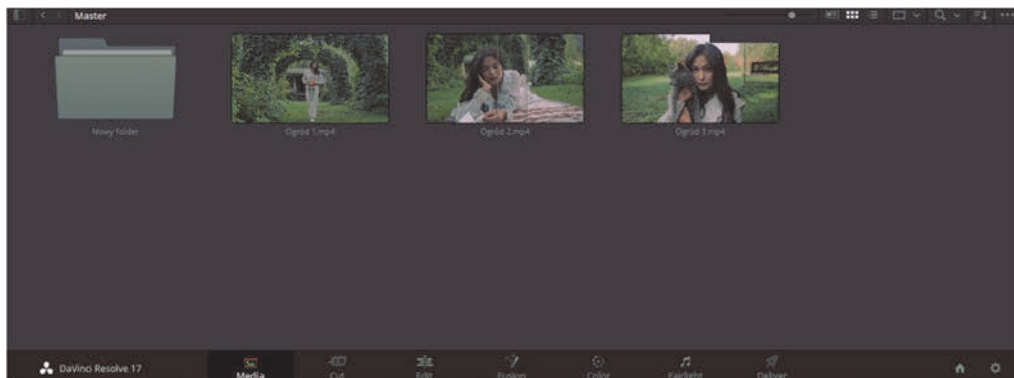
2.5. Pozostałe okienka

Poznajmy teraz pozostałe okienka i funkcje dostępne w panelu *Media*. Pierwszą, niezwykle prostą możliwością jest ukrycie okienka *Bin List*, które pokazuje aktualnie dodaną strukturę folderów w projekcie. Wystarczy kliknąć ikonkę znajdującą się po lewej stronie tego okna (rysunek 2.30).



RYSUNEK 2.30. Chowanie okna Bin List

Tym sposobem mamy więcej miejsca w głównym oknie na podgląd plików (rysunek 2.31).



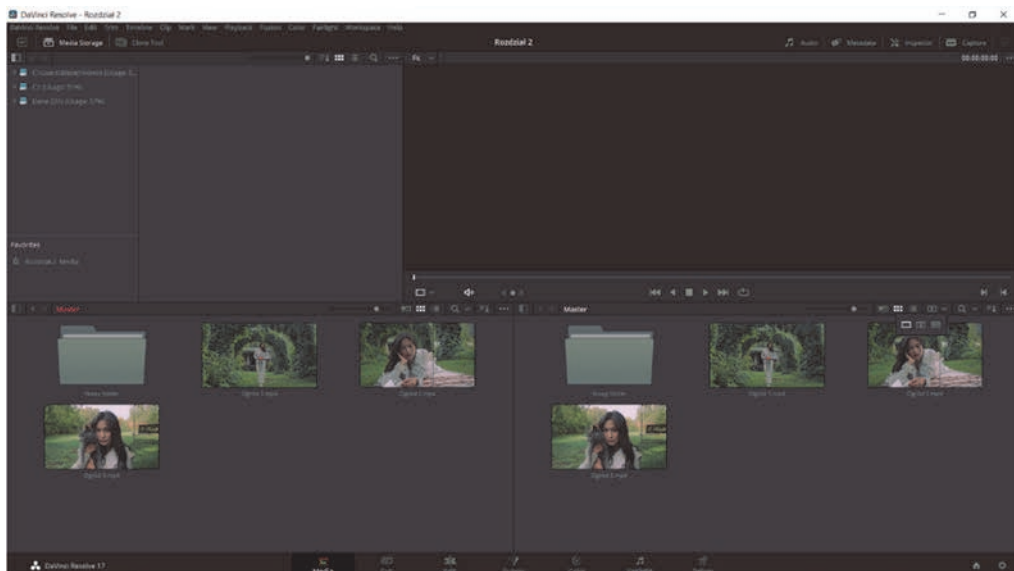
RYSUNEK 2.31. Duże pole Master

Możemy również aktywować bardzo przydatną funkcję wyświetlania plików, a mianowicie podwójny podgląd. W tym celu należy przejść do ustawień widoku po prawej stronie i wybrać ikonę w postaci dwóch prostokątów (rysunek 2.32).



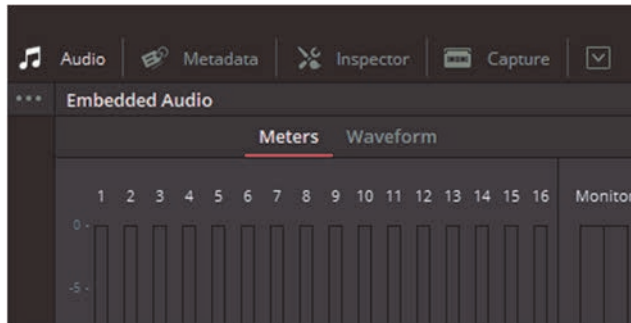
RYSUNEK 2.32. Zmiana podglądu plików

Gdy mamy więcej plików i folderów, możemy przeglądać kilka jednocześnie (rysunek 2.33).



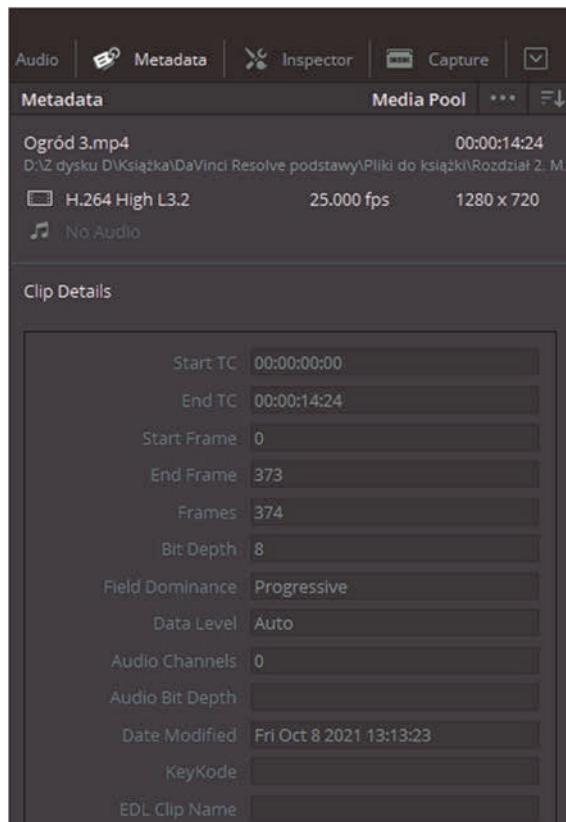
RYSUNEK 2.33. Aktywna opcja podwójnego podglądu

Kolejnym oknem wartym odwiedzenia jest zakładka *Audio*. Po wybraniu klipu możemy tam podejrzeć jego dźwięk na wykresach. W naszych plikach akurat nie ma dźwięku, więc nie ma żadnych informacji (rysunek 2.34).



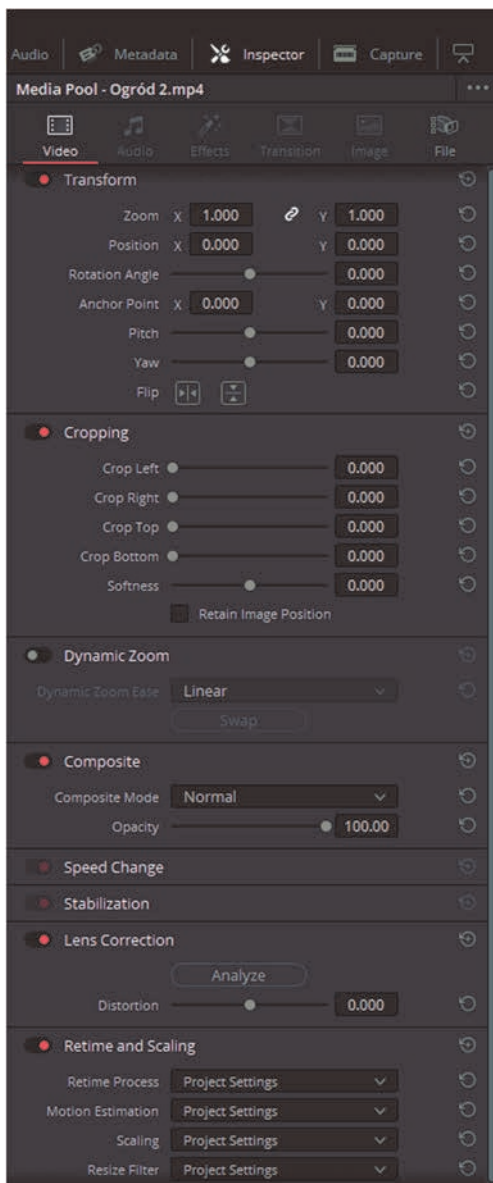
RYСУNEK 2.34. Zakładka Audio

Kolejna zakładka to *Metadata*. Zobaczymy tam wszystkie dostępne informacje o pliku (rysunek 2.35).



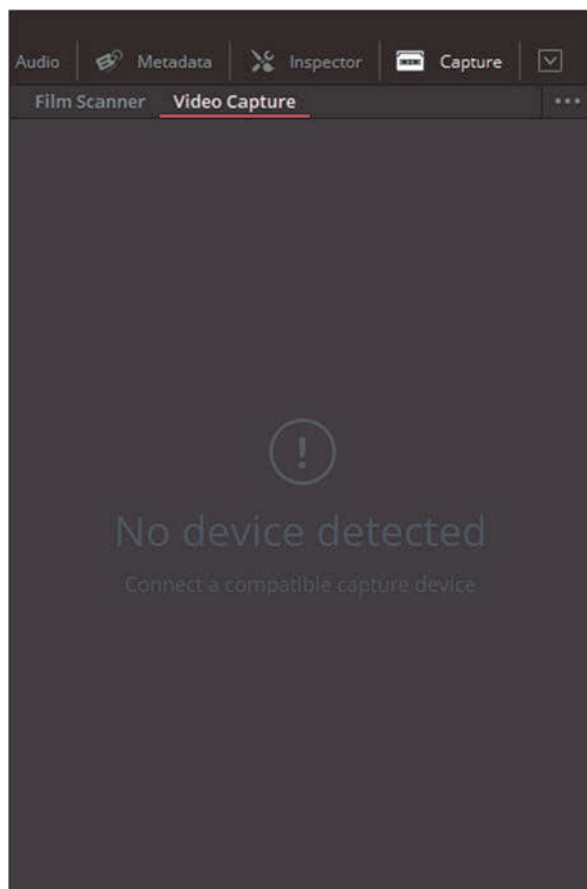
RYСУNEK 2.35. Zakładka Metadata

Następnie znajdziemy *Inspector*. Jest to identyczna zakładka jak ta, którą znajdziemy w panelu *Edit*. Omówię ją dokładniej w dalszych rozdziałach. Służy ona do edycji właściwości klipów (rysunek 2.36).



RYSUNEK 2.36. Zakładka Inspector

Ostatnim okienkiem jest *Capture*. Ta funkcja służy do przechwytywania obrazu bezpośrednio z podłączonych urządzeń. Ja akurat nie mam podłączonych żadnych urządzeń i myślę, że z tej funkcji korzysta się bardzo rzadko, tym bardziej w podstawowym zakresie (rysunek 2.37).



RYSUNEK 2.37. Zakładka Capture

**"Obserwacja jest
umierającą sztuką"**

~ Stanley Kubrick

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA
Helion 



Montuj filmy jak profesjonalista!

Program DaVinci Resolve to absolutny fenomen wśród oprogramowania służącego do montażu wideo. Równie chętnie bowiem korzystają z niego specjaliści z największych wytwórni filmowych Hollywood, jak amatorzy w zaciszu własnych domów. Dzieje się tak, ponieważ DaVinci oferuje szerokie możliwości, i to zarówno w wydaniu płatnym (Studio), jak i darmowym – prawdę mówiąc, wersje różnią się ledwie detalami.

Jeśli pracujesz lub planujesz pracę z plikami wideo, koniecznie przyjrzyj się DaVinci Resolve:

- Poznaj interfejs programu
- Naucz się zaciągać do niego pliki wideo i audio
- Opanuj najważniejsze zasady udoskonalania i podkręcania obrazu
- Obrabiaj dźwięk
- Montuj w całość obrazy z wielu kamer
- Ciesz się filmami, których nie powstydziliby się najsprawniejszy operator

Helion 



helion.pl



HELION SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
helion@helion.pl

Sprawdź nasze szkolenia!



AKADEMIA IT & BUSINESS

HELIONSZKOLENIA.PL

KOD KORZYŚCI
Sięgnij po więcej! ▶



ISBN 978-83-283-8901-4



9 788328 389014

INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU

Cena: 59,90 zł