

RESOLUME Учебное пособие(русский мануал)



Содержание:

- Введение
 - Что может Resolume
 - Что нового в 6 версии?
 - Установка Resolume
 - Регистрация
 - Регистрация без интернета
- https://dmx-512.ru/manuals/resolume_6/resolume_6_manual_1#ustanovka_resolume

Введение

Добро пожаловать в мир **Resolume**!

Это руководство разделено на несколько основных разделов:

После краткого раздела об установке программного обеспечения (Это будет лишь краткий обзор, так как установка очень проста и бесппроблемна), мы перейдем к делу в учебном пособии Quickstart.

После того, как ваши шаловливые ручки доберутся до **Quickstart**, мы рассмотрим на все особенности Resolume подробно.

Resolume 5 может делать все то, что и ранние версии, об особенностях данной версии вы узнаете из раздела об управлении Resolume.

И, конечно же, ваша аудитория не может видеть, что вы делаете без вывода видеосигнала на внешний источник. О чем это мы - **Quickstart Resolume** ?

Как отправить клип на воспроизведение в один клик, светодиодные экраны и отображение проекции, и о более продвинутых вещах можно узнать из глав по работе с расширенным входом и выходом, получить советы по работе с управлением DMX и DMX Output LED .

Наконец, есть дополнительная информация, содержащаяся в Приложениях, в том числе по оптимизации компьютера для Resolume, подготовке медиаконтента для Resolume, каталоге приложений, и, по умолчанию список горячих клавиш Key Mapping.

Что мы можем сделать с Resolume?

Resolume-это инструмент для исполнения аудиовизуальных работ. Он позволяет проигрывать видео, аудио и аудиовизуальные клипы, смешивать их друг с другом, применять к ним эффекты и вывести результаты своей работы вживую или записать.

Многие ви-джеи используют **Resolume**. Они смешивают видеоклипы, чтобы сопровождать музыку. Они могут не использовать звуковые функции Resolume, но они обязательно будут работать с настройками видео-микширования и использовать эффекты видео. Эффекты2

Другие используют **Resolume** для аудио-визуальных представлений, используя функцию сопоставления BPM для синхронизации клипов друг с другом , а затем наслаивая их , чтобы создать полную аудио-видео композицию.

Большинство людей используют Resolume для живых выступлений, но он так же может быть полезен для многих других проектов , которые имеют дело с аудиовизуальным контентом. MIDI , DMX и опция «*Open Sound Control*» делает его пригодным и для для скриптовых шоу и инсталляций.

Иногда это просто интересно поэкспериментировать с клипами и эффектами, и посмотреть, что происходит!

Что нового в 6 версии?

Если вы привыкли работать с Resolume 3 или 4, переход на новую версию будет очень простым.

Вы сможете загрузить ваши композиции, созданные в Resolume 3 и Resolume 4 и проиграть их. Интерфейс практически идентичен, так что вы будете чувствовать себя как дома.

Конечно, добавлены несколько новых мощных функций, и они описаны ниже. Вот их краткий список:

Отмена/повтор в расширенный выход (Undo/redo in Advanced Output) Зум в расширенный выход (Zoom in Advanced Output) Вставить маски для срезов (Input masks for slices) Поли слои (Poly slices) Выход DMX (DMX Output) Редактор приборов (Fixture editor) Встроенная поддержка семейства Native (Native Spout support) Выход на blackmagic устройства (Output to Blackmagic device)

Установка Resolume

Мы уверены, что вы готовы начать, поэтому будете рады узнать, что процесс установки очень прост. Просто скачайте соответствующий файл с сайта Resolume, запустите установочный файл и следуйте инструкциям.

Из-за графического ускорения, используемого приложением Resolume, оно имеет свои

Системные требования. Пожалуйста, проверьте страницу спецификаций на сайте с минимальными требованиями для каждой версии продукта.

Регистрация

Скачанный Resolume сначала будет работать в демо-режиме. Логотип Resolume будет появляться на выходе видео и роботизированным голосом напоминать вам, какое программное обеспечение вы используете. Это единственное ограничение демо-версии. Вы сразу можете использовать все возможности Resolume и не ограничены ничем, кроме этого.

Для того, чтобы выйти из демо-режима и начать пользоваться Resolume по-настоящему, вам будет необходимо купить лицензию на нашем интернет-магазине или у одного из наших официальных представителей. Когда вы сделаете это, вы получите серийный номер.

Если у вас есть серийный номер, выберите вкладку «Arena»> «Настройки»> «Регистрация». Введите ваш серийный номер в текстовое поле и нажмите кнопку «зарегистрировать». Resolume использует Интернет, чтобы сверить ваш серийный номер с базой данных регистрации Resolume. Как только это будет завершено, Resolume будет полностью зарегистрирован и аудио и видео напоминания не будет. После этого, для запуска Resolume больше подключения к интернету не требуется.

Регистрация без интернета

Вы можете зарегистрироваться Resolume без подключения к Интернету.

Для этого выберите вкладку «Arena»> «Настройки»> «Регистрация», затем нажмите на кнопку «Офф-лайн регистрация». Запишите код, показанный в окне. Теперь вам нужно использовать компьютер, который имеет подключение к Интернету, чтобы посетить:

www.resolume.com/register

Вам потребуется ввести ваш серийный номер и код, которые вы отметили. Тогда сайт Resolume будет генерировать файл с вашим регистрационным ключом. Надо перенести этот файл на компьютер, на который вы установили Resolume.

Теперь выберите опять вкладку «Arena»> «Настройки»> «Регистрация» > «Офф лайн регистрация» > «файл Регистрации». Найдите в окне перенесенный файл и нажмите «открыть». Resolume будет полностью зарегистрирован.

Перерегистрация

При необходимости повторной установки операционной системы или если вы купили новый компьютер, убедитесь, что вы удалили свою регистрацию.

Чтобы удалить свою регистрацию Resolume с компьютера, переходим на вкладку Регистрации в настройках и нажимаем на кнопку «Отменить регистрацию». Это позволит удалить ваш серийный номер из компьютера.

Убедитесь, что вы подключены к интернету, когда вы перерегистрируетесь. Resolume затем может отправить сообщение на сервер регистрации, что ваш серийный номер не зарегистрирован и готов к использованию на другом компьютере.

Если ваш компьютер был украден или поврежден, что хреново само по себе, черт побери, вы все еще можете использовать Resolume, когда получите новый компьютер. Просто войдите в вашу учетную запись в нашем магазине, чтобы обновить регистрацию.

Учебное пособие Quickstart

Итак, вы установили Resolume , давайте посмотрим, что он может делать.

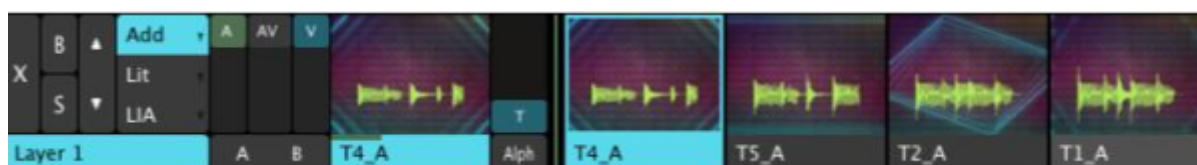
Запустите приложение Resolume. Появится интерфейс Resolume. Он может показаться сложным на первый взгляд, но не волнуйтесь – все в нем имеет свой смысл.

СОВЕТ!: смените язык интерфейса на ваш родной (по умолчанию стоит английский). Это можно сделать, нажав вкладку «View» («Вид») в верхнем меню, затем «Language» («Язык») , и в выпадающем списке выбрать свой язык. Ну или оставить английский если вы так привыкли. Программа перейдет на другой язык после перезагрузки.

Первый запуск приложения начинается с демо-композиции. Композицией является то, что мы называем полной установкой Resolume - каждая композиция может включать в себя наборы клипов, запрограммированных эффектов и все других параметров, которые необходимы для работы.

Триггеры (кнопки) клипов

Ниже строки меню, вы увидите набор горизонтальных строк, каждая из которых имеет некоторые элементы управления слева и набором миниатюр. Каждая миниатюра - **отдельный клип**.



Нажмите одну из миниатюр. Клип начнет проигрываться. Обратите внимание, что эти клипы синхронизированы с BPM(удары в минуту) настройкой, так что клип не может начать играть мгновенно - он будет ждать начала следующего такта. Не волнуйтесь, если вы хотите запустить клипы мгновенно, вы можете настроить это, но сначала о главном.

После нажатия на миниатюру вы должны увидеть проигрывание клипа на Мониторе выхода(окно располагается на интерфейсе программы слева) и услышать звук клипа. Если вы не слышите звука, проверьте громкость. Вы можете управлять проигрываемым клипом, нажав на вкладку «Клип».



Во второй колонке справа внизу будет вкладка «Воспроизведение». Деления этой вкладки являются битами, на данный момент это правильно.

Вы можете использовать кнопки вперед, назад и пауза для запуска и остановки клипа. Вы можете также захватить движущийся синий клин и непосредственно скроллить клип – офигеть!

Обратите внимание, что если баловаться с этим, клип перестанет быть синхронизирован с BPM - темп будет правильным, но будет вне фазы. Вы можете синхронизировать его снова,

нажав миниатюру клипа - он снова начнет проигрывание в начале следующего такта.

Чтобы совсем отключить синхронизацию этого клипа по BPM просто нажмите

на кнопку «BPM» и выберите из выпадающего меню закладку «Временная шкала»

Микширование (Mixing)

Игра один клип весело, но микширование клипов - вот где начнется настоящее веселье. Каждый из горизонтальных рядов триггеров представляет собой отдельный слой. Каждый слой может играть один клип за один раз.

Попробуйте нажать другую миниатюру на том же слое, что и тот, который уже играет. Вы увидите, что в начале следующего бара, а выходная картинка будет меняться, чтобы играть новый клип.

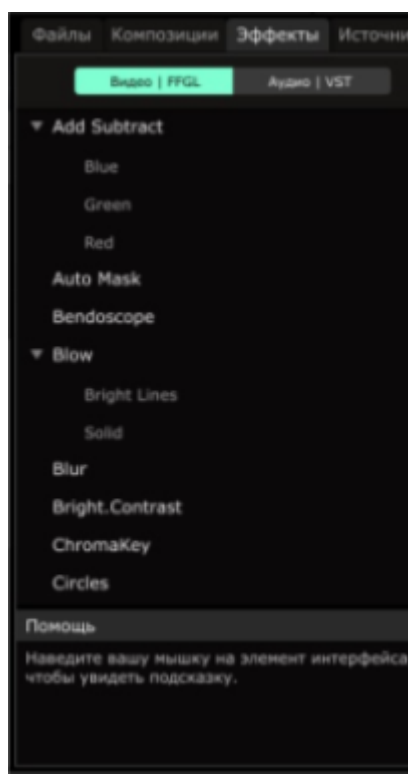
Теперь попробуйте нажать клип из другого слоя. На этот раз, старый клип будет продолжать играть, а новый клип будет смешиваться с ним.

Посмотрите на панель слева от миниатюр. Есть два вертикальных ползунка, обозначенных «A» и «V». Попробуйте сдвинуть их вверх и вниз на слое, которые вы играете. Вполне логично, что «A» слайдер заглушает звук слоя. «V», слайдер делает то же самое для видео. Вы можете использовать «AV» ползунок для одновременного управления аудио и видео



Эффекты (Effects)

Итак, у нас проигрываются несколько клипов. Давайте поработаем с ними, используя



некоторые эффекты. На правой стороне интерфейса есть вкладки - «Файлы», «Композиции», «Эффекты» и «Источники». Выберите вкладку «Эффекты».

Нажмите на вкладку - выпадет список эффектов. Это видео эффекты, которые включены в Resolume. Вы можете просмотреть звуковые эффекты, нажав на кнопку «Audio | VST».

Выберите эффект (я рекомендую «Bendoscope») и перетащите его влево, где есть вкладка, которая называется «Композиция»(вторая колонка слева внизу). Когда курсор будет на правильном месте, подсказка сообщит вам: «Перетащите сюда эффект или маску» (или когда загорятся четыре цветных угла вокруг вкладки)

Вы сразу увидите, что выход видео стал обработан эффектом.

Теперь посмотрим на то место, куда вы вставили эффект. Вы увидите, что есть два слайдера управления «Bendoscope». Все видео эффекты имеют ползунок управления «Прозрачность» - он используется для смешивания обработанного видео с оригинальным.

Большинство эффектов также имеют дополнительные параметры, которые можно контролировать. «Bendoscope» имеет один - «Divisions», который изменяет количество «лучей» искажения. Попробуйте сдвинуть этот ползунок влево и вправо, чтобы увидеть, какой эффект он имеет на выходе видео. Вы можете добавить больше эффектов путем перетаскивания их из вкладки «Эффекты». Каждый эффект имеет один выход перед другими эффектами, поэтому Вы можете объединить множество эффектов, чтобы сделать что-то красивым (ну или смешать все в кучу видео мусора!!!)

Если вы хотите удалить эффект из клипа, просто нажмите на крестик справа от названия эффекта. Вы можете временно отключить эффект, нажав на «В» (байпас). Так же можно сохранить понравившиеся настройки эффекта на вкладке «Пресеты»

Поиграйте!

Сейчас самое время поиграться с Resolume. Проиграть несколько клипов, добавить некоторые

эффекты; посмотреть, что происходит.

Полезной особенностью является окно помощи в нижнем правом углу интерфейса. Оно показывает краткие подсказки о том, как использовать то, на что мы наводим курсор мыши.

В следующем разделе руководства мы рассмотрим подробно все особенности Resolume, так что если вы столкнетесь с чем-нибудь, что вам непонятно, всегда можно посмотреть сюда.

Рабочий процесс в Resolume

Композиция представляет собой полную схему Resolume с наборами клипов, присвоенных им аудио и видео эффектами, настройками параметров и отображения управления.

Переключение между композициями занимает некоторое время, поэтому обычно собирают все нужное для работы в одну композицию. В противном случае, вы будете нуждаться в других видео и аудио источниках, для использования их при переключении композиций.

Клипы в композиции разделены на деки для легкого доступа к клипам. Переключение деки происходит быстро и не прерывает воспроизведение, так что вы можете переключаться между деками во время воспроизведения.

Каждый клип сидит в определенном слое. Только один ролик из каждого слоя может играть одновременно. Слои могут быть смешаны друг с другом в различных способах для создания окончательной видео-композиции. Клип может состоять из видеофайла, аудиофайла или их обоих. Он может также содержать источник (плагин, который генерирует аудио или видео –сигналы от плат захвата видео, аудио и т.п.). Клип также включает в себя множество параметров, которые могут быть изменены, чтобы повлиять на порядок воспроизведения, его внешний вид и звучание. Эффекты могут быть добавлены как к композиции в целом, так и к конкретному слою, отдельному клипу или вставлены на пустой клип. При добавлении к композиции, эффект будет наложен на все, проигрываемое в этой композиции. Если он будет добавлен к слою, он применяется ко всему тому, что играет в этом слое. При добавлении в клип, эффект применяется только к конкретному клипу. Пожалуйста, повнимательней

Параметры

Многие параметры Resolume управляются ползунками. Для использования любого из них, нажмите в области слайдера и перетащите значение влево или вправо.

Если вы хотите установить параметр на определенное значение, нажмите на числовое значение, введите новое значение и нажмите «Ввод».

СОВЕТ! Для того, чтобы установить параметр обратно в значение по умолчанию, щелкните правой кнопкой мыши на ползунок или на название параметра.

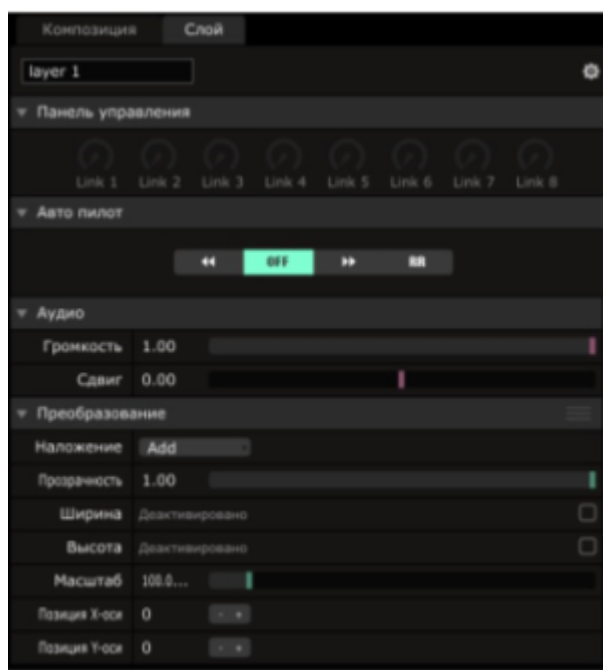
Параметрами можно управлять автоматически. Мы рассмотрим это в последнем разделе, посвященном управлению Resolume.

Композиция

Композиция представляет собой одно целое. При сохранении композиции, все настройки Resolume сохраняются вместе с ним.

Опция верхнего меню «Композиция»> «Настройки» позволяет задать имя, описать её состав и задать выходное разрешение. Вся обработка в композиции будет происходить при таком разрешении.

СОВЕТ! Первый раз при запуске Resolume 4 и 5, вам будет предложено , если вы хотите импортировать любые композиции из Resolume 3. Таким образом, все ваши предпочтения в работе по-прежнему с вами. После первого запуска, даже открыв новую композицию, вы всегда сможете найти эту функцию в меню «Композиция».



Выпадающее меню (для его появления нажмите на шестеренку справа от названия) обеспечивает те же параметры, что и вкладка «Композиция» в верхнем меню. **Панель управления** - используется для быстрого доступа к параметрам, если вы их много используете. Пожалуйста, обратитесь в раздел, посвященный панели управления для получения дополнительной информации.

Аудио эффекты - Если вы применили какие - либо звуковые эффекты, они появляются здесь.

Громкость - Это контролирует глобальную громкость композиции. Обнуление этого параметра будет означать, что звук не выводится.

Сдвиг - Это панорамирование звука между левым и правым каналами.

Mask - Если вы создали маску, она будет отображаться здесь. Вы можете использовать кнопки В и Х соответственно для отключения и удаления. Используйте кнопку I , чтобы инвертировать её.

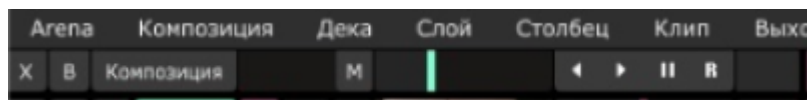
Видеоэффекты - Если вы применили какие - либо видео эффекты, они будут отображаться здесь.

«**Преобразование**» > «**Прозрачность**»- Это видео эквивалент регулятора громкости. С обнулением этого параметра видеовыход всей композиции будет переведен в черный экран.

Масштаб - Масштаб вывода видео.

Поворот X, поворот Y, Z Поворот – Управление положением вашего вывода видео в пространстве по трем осям.

Глобальный контроль композиции



Располагается на интерфейсе сразу под верхним меню. С помощью этих элементов управления можно быстро извлечь (X) или отключить (B) все слои в композиции. Кроме того, вы можете весь вывод видео перевести в черный экран фейдером «M».

Нажмите кнопку «**Композиция**», чтобы увидеть (и услышать) предварительный просмотр на выходе.

Глобальная скорость и контроль направления

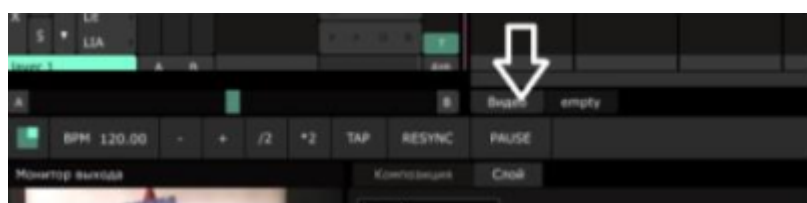
Управление глобальной скоростью и направлением позволяет быстро изменить скорость воспроизведения и направление проигрывания для всех клипов, которые в настоящее время играют. Поэтому, когда музыка вдруг останавливается, или меняется её темп, вы можете на это соответственно реагировать изменением видео. Кроме того, вы можете изменить направление, в котором они играют (вперед или назад), а также установить их воспроизведение в случайном режиме.

СОВЕТ! Щелкнув правой кнопкой мыши на кнопку , вы можете контактно контролировать направление. Таким образом, каждый клип, который вы включаете автоматически будет установлен в этом режим воспроизведения. Если щелкнуть правой кнопкой мыши на кнопку R, , и каждый клип, который вы включите будет установлен на случайное воспроизведение, независимо от того, как это было установлено ранее.

Обратите внимание , что глобальный контроль скорости не имеет никакого эффекта на BPM-синхронизированные клипы. Для получения дополнительной информации о контроле направления и BPM-синхронизированы клипах, прочтите раздел о Контроле воспроизведения .

Вы можете найти глобальные скорости и направления управления, выбирая «Вид» → «Показать Параметры проигрывания слоя» и они появятся в верхней левой части интерфейса.

Деки



Каждая композиция может содержать несколько дек, которые вы можете использовать для

управления аудио-видео клипы и источников.

Деки доступны через набор кнопок чуть ниже слоёв клипов. Каждая Дека может быть поименована по-разному. При выборе деки, все клипы из этой деки будут отображаться в их слоях.

Новая Дека может быть создана с помощью «Дека»> «Новый» или «Вставить». «Новый» добавляет новую Деку в конце списка дек, «Вставить» добавляет еще одну слева от выбранной деки. Вы также можете копировать Деку.

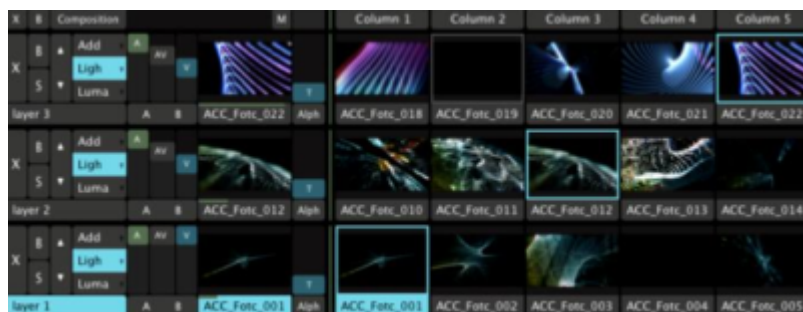
Заккрытие Деки удалит её из интерфейса, но её содержимое останется нетронутым и будет оставаться частью композиции. Она будет оставаться закрытым до тех пор, пока снова не открыть её.

Очистка Деки удаляет все её содержимое, но держит её открытой. Последующее удаление Деки удалит её в полном объеме.

Вы можете переименовать Деку, дважды щелкнув по её имени.

Слои

Слои являются ключом к смешиванию клипов друг с другом. Каждый слой может играть один клип за один раз.



Композиция может иметь любое количество слоев (хотя заметим, что большое количество слоев будут означать, что компьютер будет значительно загружен их обработкой).

Новые слои могут быть добавлены с помощью «Слой»> «Новый» или «Вставить». «Новый» добавляет новый слой в верхней части полос слоев, а опция «Вставить» добавляет новый слой ниже выбранного слоя.

Для того, чтобы выбрать слой, щелкните область, которая отображает имя слоя (например, как на картинке Layer 1). Текущий выбранный слой будет подсвечен синим цветом.

Свойства и эффекты для выбранного слоя будут показаны на вкладке слоя в нижней части экрана. Слой также будет показан на мониторе предварительного просмотра, если он активен.

Слой можно остановить, нажав кнопку X в дальнем левом углу полосы слоя. Это остановит любой клип, который играет на нем.

Слой может быть временно скрыт, нажав на кнопку B (Bypass).

Слой может быть выделен, нажав кнопку S (Solo).

Вы можете изменить положение слоев с помощью двух кнопок вверх и вниз.

Смешивание и составление композиций

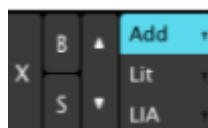
Смешивание аудио воспроизводимого слоев очень просто. Просто используйте A (Аудио) ползунок для регулировки громкости каждого слоя.



Смешивание видео может быть тоже простым - используя V (Video) бегунок можно заставить исчезать видео слоя из видеотрансляции.

Тем не менее, есть некоторые забавные вещи, которые вы можете сделать с видео. Во-первых, есть много способов, чтобы комбинировать видео, и многие из этих способов дают разные результаты в зависимости от того, в каком порядке расположены смешиваемые слои

Композиция слоев в Resolume начинается с нижней части стопки слоев. Затем он перемещается вверх по стеку, накладывая каждый слой по очереди, в соответствии с режимом смешивания выбранного слоя и его прозрачности.



Режимы смешивания обеспечиваются методами, которые используются для выполнения смешивания. Некоторые из них включены в Resolume, другие могут быть добавлены в качестве плагинов. Они выбираются из списка слева от прозрачности и уровнем ползунков. Каждый слой может иметь три режима плавных переходов, видимых для быстрого доступа, так что вы можете быстро выбрать между вашими тремя любимыми режимами наложения, без необходимости прокрутки всего списка. Выбранный в данный момент режим будет подсвечен синим цветом.

СОВЕТ! Есть один быстрый способ смешивания видео, которое дает хороший результат: надо положить черно-белый клип в верхнем слое, а цветные ниже. Затем устанавливаете режим наложения верхнего триггера на «50 Маск». Теперь цветной клип будет виден только в белых частях черно-белого клипа на выходе видео.

Большинство сочетаний режимов используются в смешивании слоев, но некоторые из них на самом деле являются переходами. Например, в режиме смешивания куба, они будут вращаться внутрь и наружу, помещенные на каждой стороне куба.

Для получения дополнительной информации о том, что некоторые из режимов наложения это переходы, проверьте список ниже.

Во всех последующих описаниях «**слой**» означает слой, и что режим применяется к «входу» означает комбинированное видео всех нижних слоев, что составляют выход видео

«**50 Маск**» - Этот режим смешивания будет маскировать выходной сигнал на основе яркости слоя. Независимо от черного цвета в слое, он станет прозрачным на выходе. Независимо от белого цвета в слое, будет оставаться видимым на выходе.

«**50 Add**» и «**50 Lighten**» Эти режимы очень полезны , когда AV клипы смешиваются. Аудио и видео фейдеры могут быть использованы вместе: когда они тусклые, переведите их вверх, и услышите звук из всех слоев и увидите комбинированное видео из всех слоев.

«**Add**» - Смешайте видео на 50%, слой будет добавлен к входу. При 0%, будет показан только вход; на 100% будет показан только выход.

«**Alpha**» - Простой эффект перехода. Вместо него как правило лучше использовать «Add» или «Lighten» , поскольку этот режим , как правило, приводит к тусклому виду выхода. Тем не менее, когда ваш контент имеет альфа - канал, предпочтительно использовать его.

«**Luma Key**» - Ползунок прозрачности используется в качестве порогового значения. Пиксели в слое, которые темнее , чем пороговое значение, не показаны. Пиксели, которые ярче проявляются при полной прозрачности.

«**Screen**» - хороший эффект перехода, который обычно дает яркий выход , когда слой и входной сигнал объединены.

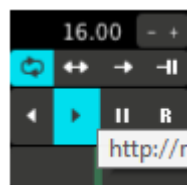
«**Shift RGB**» - эффект перехода , который тянет с трех сторон красную, зеленую и синюю составляющие канала на выходе, а затем совмещает их в новое изображение.

«**Fade to White**» - Переходы от выхода до полного белого к слою. Полезно, чтобы войти в новый слой со вспышкой!

Это всего лишь несколько примеров, лучше всего попробовать каждый режим смешивания самостоятельно и смотреть, что они делают. Также поэкспериментировать с различными типами контента, потому что некоторые режимы смешивания лучше работают с определенными типами контента. Например «Burn» и «Lighten» хорошо работают с видео-контентом, в то время как «Add» и «Luma Key» отлично обрабатывают более абстрактные клипы.

Установите три любимых режима смешивания слоев и вперед!

Параметры воспроизведения слоя



Это быстрый доступ к воспроизводимым клипам. Вы можете быстро изменить скорость воспроизведения или настройку BPM клипа, а также изменить направление воспроизведения и режим воспроизведения. Также у вас есть доступ к ползунку клипа. Это знакомый способ работы для пользователей Resolume 2. Преимуществом его является то, что у вас есть хороший обзор над тем, что делают ваши клипы, и вы можете изменить все мгновенно, без необходимости выбирать клип.

СОВЕТ! Наведите курсор на ползунок одного из клипов в управлении соем и пошевелите ваше колесо прокрутки. Смотри мама, я скроллю!

Элементы управления слоем транспорта можно найти, выбрав «Вид»> «Показать параметры проигрывания слоя», и они будут показаны справа от предварительного просмотра миниатюр.

Автоматические переходы в слое

Они позволяют автоматически добавить переход, когда вы запускаете новый клип в слое. Таким образом, вы можете плавно переходить из одного клипа в слое в другой в том же слое. Просто выберите, как долго должен длиться переход вертикальным ползунком (от 0 до 10 секунд), и выбрать любой режим перехода из выпадающей вставки.

Для описания доступных переходов, посмотрите на список режимов наложения выше. Все режимы смешивания также доступны в виде переходов, кроме «**50Lighten**» и «**50 Mask**». Если вы действительно не можете принять решение о любимом переходе, есть также всемогущий «Random», что вставляет другой переход каждый раз при пуске нового клипа.

Переходы авто слоя можно найти, выбрав «**Вид**» > «**Показать управление переходами клипов**», и они выйдут справа от предварительного просмотра миниатюр.

Кроссфейдер



Наряду с использованием собственных ползунков уровня прозрачности слоев, мы можем также микшировать слои между собой с помощью кроссфейдера.

Вы можете найти кроссфейдер, ниже полосы слоя, слева от кнопок выбора деки.

Чтобы использовать кроссфейдер, сначала выберите слои, которые вы хотите использовать, нажав на кнопки A или B ниже ползунков A-AV-V на слоях. Вы можете выбрать столько слоев, сколько вы хотите использовать с кроссфейдером, но наиболее распространенный способ установить один слой A, а другой B.

Вы также должны установить ползунки A-AV-V для этих слоев на тех значениях, которые вы хотите, чтобы у них были на момент использования кроссфейдера.

Теперь вы можете использовать кроссфейдер для управления громкостью и непрозрачностью всех слоев, которые назначены на кроссфейдер. Когда кроссфейдер находится в точке A, слои, назначенные A будут слышно и видно. Когда кроссфейдер находится в B, то соответственно B слои будут слышно и видно.

Это дает нам очень простой способ контролировать прозрачность нескольких слоев одновременно. При нажатии на A или B в панели кроссфейдера изображение будет автоматически переходить между двумя слоями в течение 2 секунд.

Свойства слоя

Свойства для выбранного слоя отображаются на вкладке «Слой» (рядом с вкладкой «Композиция») в нижней части экрана.

Вы можете использовать текстовое поле в верхней части вкладки, чтобы изменить имя слоя.

Выпадающее меню справа от вкладки обеспечивает те же параметры, что и меню «Слой» в

верхней части экрана.

СОВЕТ! Включите вкладку «Преобразование», и установите ширину и высоту композиции. Таким образом, вам никогда не придется беспокоиться об ориентации изображения относительно экрана!

Панель управления - используется для быстрого доступа к параметрам, если вы используете много слоев. Пожалуйста, обратитесь к главе данного руководства об Панели управления, для получения дополнительной информации.

«**Авто пилот**» - Здесь вы можете контролировать последовательность для всего слоя. Посмотрите главу Автопилот для более подробной информации.

«**Аудио эффекты**» - Если вы применили какие-либо звуковые эффекты, они появляются здесь.

«**Громкость**» - Контроль громкости всего слоя. Это работает в сочетании с общей громкостью композиции и отдельными громкостями клипов.

«**Сдвиг**» - регулирование панорамой звука.

«**Mask**» - Если вы создали маску, она будет отображаться здесь. Вы можете использовать кнопки В и Х соответственно для перепуска и выгрузить его. Используйте кнопку I, чтобы инвертировать его.

«**Видео эффекты**» - Если вы применили к слою какие - либо видео эффекты, они будут отображаться здесь.

«**Blend Mode**» - Изменение текущего режима смешивания для слоя здесь, а также на полосе слоя (см. выше Микширование и составление композиции)

«**Прозрачность**» - Установите прозрачность слоя здесь, а также на полосе слоя.

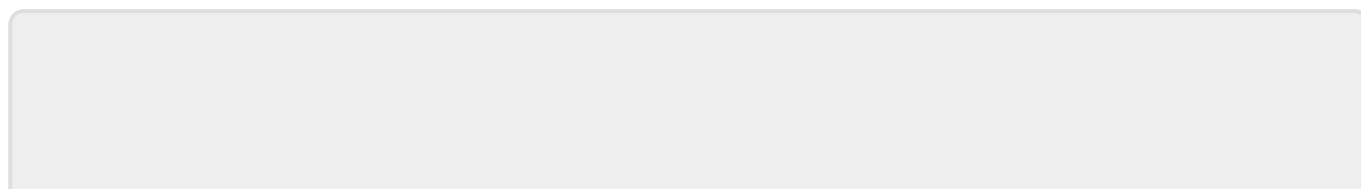
«**Масштаб**» - изменение масштаба изображения.

«**Ширина**», «**Высота**» - Если включено, любое содержание в этом слое будет масштабироваться на эту ширину и высоту в пикселях.

«**Позиция X**», «**Позиция Y**» - Подгон точного положения слоя, попиксельно

«**Поворот X**», «**поворот Y**», «**Z Поворот**» - Поворот плоскости изображения в соответствующих проекциях.

«**Якорь X**», «**Y Якорь**», «**Якорь Z**» - изменение положения поверхности, на которых рисуется слой, а также создание точки, вокруг которой вращается проекция, если вы используете какой - либо из параметров поворота.



From:

<https://dmx-512.ru/> - **DMX512.RU Управление светом**

Permanent link:

https://dmx-512.ru/manuals/resolume_6/resolume_6_manual_1?rev=1533343272



Last update: **2018/08/04 00:41**