

RESOLUME Учебное пособие(Resolume обучение) часть 2



Клипы

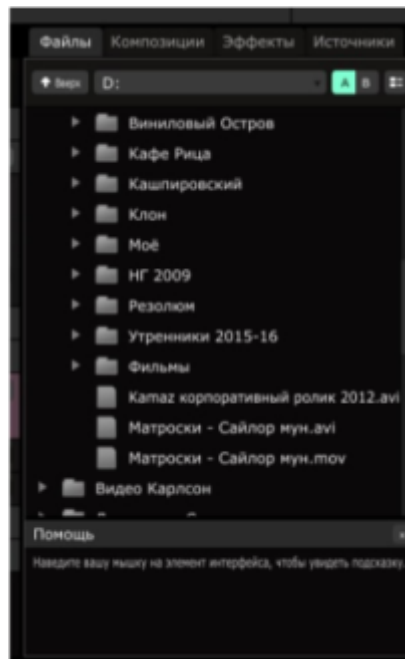
Клипы - это настоящие гайки и болты Resolume. Без клипов мы не имели бы никакого содержания, чтобы бросить на экраны и колонки.

Клип может состоять из видео части, аудио части или обоих. Видео часть может быть так же представлена какой-нибудь картинкой, а не видеофайлом.

Клипы также могут содержать аудио или видео источники, которые генерируют контент на лету (сигналы с плат видео аудио-захвата).

Загрузка контента

Перед тем, как получать удовольствие от работы с Resolume, вам необходимо загрузить в него контент. Вы можете сделать это путем перетаскивания файлов из вашего браузера, но гораздо проще это сделать с помощью встроенного браузера Resolume.



Вы найдете браузер в правой части экрана, на вкладке «Файлы».

Основная часть браузера позволяет просматривать папки, дважды щелкнув их. Нажмите на пути в верхней части, чтобы показать список корневых дисков в вашей системе.

С помощью кнопок А и В можно переключаться между двумя местами в вашей файловой системе.

Рядом с кнопками А и В есть переключатель, который позволяет показать или скрыть уменьшенные изображения для медиа-файлов - очень полезно, когда не можете вспомнить, как называли тот фантастический клип, который вы сделали вчера вечером после трех дорожек снежка! Также вы можете дважды щелкнуть имя клипа, чтобы просмотреть его в окне предварительного просмотра, чтобы быть действительно уверенным, что эта невообразимая хрень и есть тот самый клип.

Загрузка контента в этом случае заключается всего лишь в перетаскивании его на слот в полосах канала. Вы можете перетащить звуковой файл, видеоклип или файл образа на один и тот же слот, чтобы сделать комбинированный клип. Если вы сделаете это, Resolume автоматически транспонирует видео к длине аудио, чтобы сделать аудио-видео клип.

Есть несколько советов в Приложении 2 данного руководства, которые помогут вам подготовить контент для Resolume, так что бы получить максимальную отдачу от мощности процессора вашего компьютера.

Управление Клипами

После того как клипы были добавлены в Деку вы можете перемещать их, нажав и перетаскив название клипа под миниатюрой каждого клипа. Если перетащить клип поверх уже добавленного клипа, они поменяются местами.

Если вы хотите скопировать клип, перетащите клип на новую позицию и затем, удерживая нажатой клавишу *Ctrl* (*Alt* на Mac), отпустите кнопку мыши - копия клипа будет создана. Вы также можете использовать стандартные сочетания клавиш, такие как вырезать и вставлять команды *Ctrl-C*, *Ctrl-X* и *Ctrl-V* (*CMD-c*, *CMD-x* и *CMD-V* на Mac).

СОВЕТ! Вы можете сдвигать несколько клипов и копировать / вставить несколько клипов одновременно!

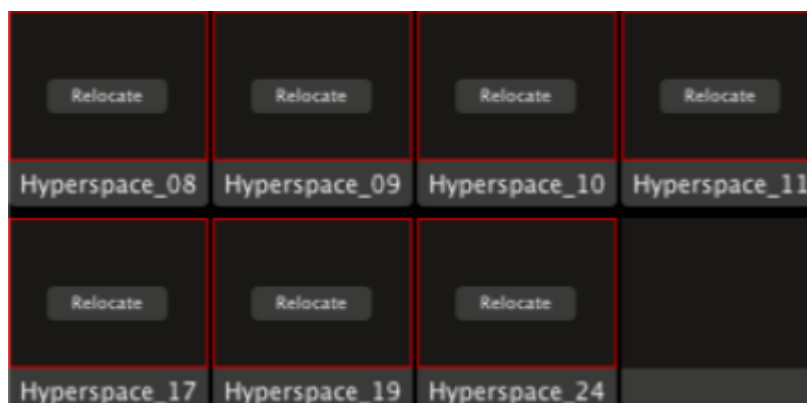
При перемещении аудио клипа прямо из браузера на видеоклип, они сольются, чтобы стать аудиовизуальным клипом. При перемещении аудио-клипа к пустому слоту, он просто будет оставаться аудиофайлом, и ведет себя, как и любой другой клип.

Для того, чтобы объединить аудио и видео клипов после того, как было добавлены в Деку, удерживайте «**shift**» при перемещении аудиоклипа на видеоклип.

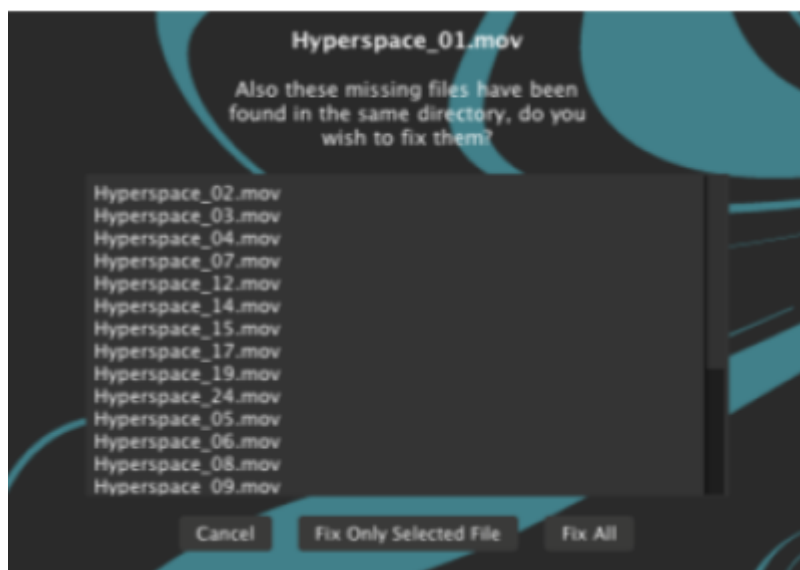
Чтобы найти местоположение клипа на вашем компьютере, вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши на названии клипа, и использовать опцию, чтобы показать в системном браузере.

Переподключение клипов

Если вы переместили ваши исходные файлы в другое место на вашем компьютере, случайно или намеренно (например, при переключении ноутбуков или реорганизации), Resolume выдает сообщение об ошибке, для которых отсутствуют файлы.



Вы можете восстановить файлы, и указать Resolume на новое место их хранения.



Воспроизведение клипов

Запустить клип просто, надо кликнуть на его эскиз в полосе слоя. Вы также можете организовать содержание Композиции так, чтобы клипы, которые должны микшироваться друг с другом были все в одном столбце (столбец представляет собой вертикальный ряд клипов). Тогда вы можете играть их все одновременно, активируя столбец, используя кнопку «Столбец» в верхней части колонны.

СОВЕТ! Вы можете также использовать клавиши со стрелками на клавиатуре, чтобы переключать активацию клипов. Левая и правая стрелка вызовет клипы слева и справа от текущего воспроизводимого клипа. Удерживая «shift» на клавиатуре используйте клавиши со стрелками для перемещения по палубе, и нажмите клавишу «enter» для запуска.

Тем не менее, есть несколько вариантов того, что происходит, когда клип или столбец запускается.

Бит снейп

Вы можете использовать опцию «Бит снейп», чтобы настроить начало воспроизведения клипа с начала следующего такта, 1 деления(бита), 2 деления, и так далее до начала следующего такта. Это особенно полезно для аудио-видео музыкальных клипов.

В большинстве музыкальных программ эта функция называется «квантайзером»

Вы можете установить «Бит снейп» вариант для всей композиции через верхнее меню «Композиция» > «Бит снейп» и выбрать нужное вам значение из выпавшего списка

Вы также можете установить «Бит снейп» для отдельного клипа. Выберите в верхнем меню «Клип» > «Бит снейп». Если вы установите параметр клипа на «Композиция определена», он будет использовать все настройки Композиции.

Стиль триггера

Обычно, когда вы нажимаете на клип, он начинает играть и продолжает до тех пор, пока не будет очищен слой или не начнется воспроизведение другого клипа в той же строке. Через настройки «**Стиль триггера**», вы можете использовать режим фортепиано, где слой автоматически очищается, когда вы уберете палец с кнопки мыши (или MIDI клавиши, или кнопки клавиатуры, если вы используете отображенные элементы управления)

Вы можете установить «Стиль триггера» для всей композиции через «**Композиция**» > «**Тип запуска клипа**».

Вы можете установить «**Стиль триггера**» и для отдельного клипа, выбрав его, а затем с помощью верхнего меню «**Клип**» > «**Стиль триггера**».

Цель Клипа

По умолчанию, при нажатии кнопки клипа он играет на своем слое. Вы также можете установить клипы, чтобы играть в активном слое (этот подход будет знаком пользователям Resolume 2.x) или даже использовать следующий доступный слой.

Вы можете изменить эту настройку как для всей композиции «Композиция» > «Цель клипа», так и для отдельных клипов («Клип» > «Цель»)

Режим клипа «Свободный слой» выглядит особенно забавно, если используется с фортепианным режимом «Стиль триггера» (см. Выше)

Вы можете играть аккорды клипов с клавиатуры или устройства MIDI - каждый из них будет отображаться до тех пор, пока он выбран. Очевидно, что вам потребуется столько слоев, сколько вы хотите играть одновременно клипов (но наверное не больше 11, потому что у нас есть 10 пальцев и нос, почему я не кальмар!).

Игнорировать колонки триггера

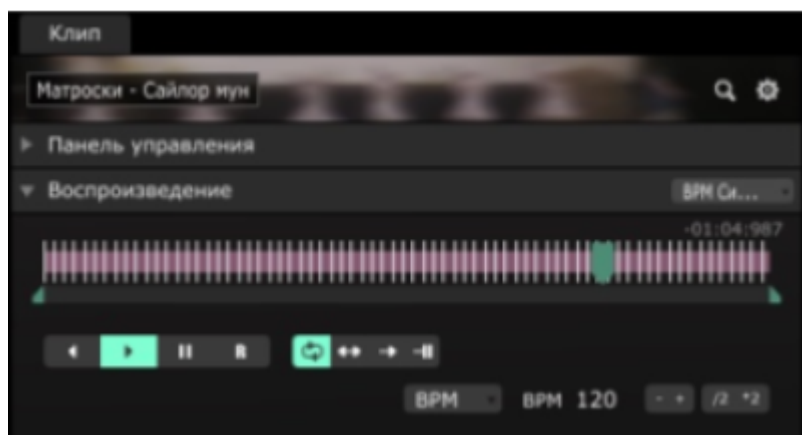
Эта опция в меню «Клип» и «Слой» позволяет так сказать, «замкнуть» клип или весь слой, так что когда вы вызываете другой столбец, этот конкретный клип не заменяется и продолжает играть.

Это особенно полезно при использовании одного клипа в качестве фона, или при использовании Resolume для записи видеоклипа, и вы хотите, чтобы продолжала играть одна звуковая дорожка, пока вы миксуете.

Контроль воспроизведения клипа

Итак, мы знаем, как включать проигрывание клипов, но это было бы немного скучно, если бы мы не имели никакого контроля над клипами после этого. К счастью, Resolume обеспечивает несколько способов управления клипами в процессе воспроизведения.

Обратите внимание на раздел «Воспроизведение» на вкладке клипа, тут мы можем изменить скорость и направление, в котором проигрывается клип.



Первое, что мы рассмотрим в разделе «Воспроизведение» является сам график. Мы можем им непосредственно, захватывая синий указатель, который перемещается вдоль нее и сдвинуть его в любую сторону. Это дает эффект, подобный ди-джейскому scratching .

Чуть ниже графика тоже есть кое-что полезное. Мы можем захватить и переместить маленькие синие указатели на его концах, чтобы установить точки входа и выхода клипа. Это отличная возможность для выбора частей длинных клипов для использования.

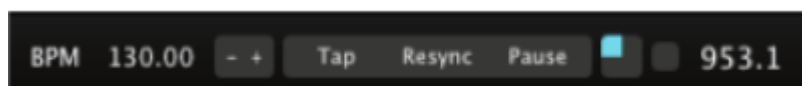
СОВЕТ! Вы можете использовать значок «увеличительное стекло» в правом верхнем углу (напротив названия файла), чтобы временно увеличить панель, что позволяет разместить указатели входа и выхода более точно.

В правом верхнем углу, вы можете увидеть текущее время клипа. При нажатии на этот номер указатель переключится в режим показа оставшегося времени.

У вас есть прямой контроль над скоростью (шагом) клипа. Вы можете просто использовать ползунок скорости, чтобы ускорить клип или замедлить его.

Но есть еще один очень мощный способ контролировать скорость клипа. Вы можете переключиться на него на выпадающей вкладке в верхнем правом углу секции «**Воспроизведение**» - «**BPM синхронизация**».

В режиме «**BPM синхронизации**» клип использует глобальный BPM (располагающийся на интерфейсе слева, под полосами слоев), чтобы контролировать скорость клипа.



Давайте кратко рассмотрим этот раздел.

Здесь вы можете установить BPM непосредственно с кнопок + и - или нажав цифровое значение BPM ввести новый. Вы также можете кликать на «Тар» вместе с темпом, чтобы установить BPM автоматически.

Лучший способ использовать функцию, это нажать на кнопку «Тар» несколько раз, чтобы установить темп, а затем нажать кнопку повторной синхронизации на первой срезе такта.

СОВЕТ! Если у вас возникли проблемы с поиском правильного BPM, держите глаза на синем квадрате, который двигается по часовой стрелке в сером квадрате (в правой части секции BPM). Если BPM установлена правильно, он должен попасть в левый верхний угол на каждом первом ударе такта. Если видно, что он выпадает из синхронизации, и всегда прибывает немного позже начала такта, надо немного увеличить BPM, нажав на кнопку «плюс» несколько раз, или нажать «минус», когда он прибывает рано. Это похоже на то, как как ди-джеи сводят свои композиции (а по сути это одно и то же), и после небольшой практики вы будете в состоянии набрать правильное значение BPM очень быстро.

Далее мы увидим, как мы можем использовать MIDI Clock для синхронизации темпа в Resolume с другими программами или оборудованием.

Таким образом, после этой настройки Resolume работает в правильной синхронизации BPM. Клипы, на которых установлен режим BPM синхронизации теперь будет играть на правильной скорости.

Для того, чтобы аудиовизуальные клипы работали правильно, вам нужно будет установить количество битов, что клип охватывает в разделе транспорта. Вы можете нажать на число и изменить его, используйте кнопки + и - или использовать кнопки 2 и /2 для быстрого умножения или деления значения на 2.

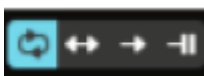
Используя панель BPM, раскрывающуюся слева от числа Битов, вы можете также настроить Resolume, как клип должен воспроизводиться, установив BPM непосредственно или попросить Resolume определить количество битов автоматически (Авто).

Секция транспорта также предоставляет некоторые дополнительные функции



С помощью этих кнопок можно установить направление проигрывания клипа или приостановить его.

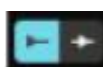
Можно использовать кнопку R для перехода случайных кадров в видео. Когда «Воспроизведение» стоит в режиме временной шкалы, его слайдер контролирует то, как часто клип будет переходить на новый кадр. При работе в режиме синхронизации BPM, клип будет переходить к случайному такту и продолжит игру оттуда. Это работает для всех аудио и видео клипов, что позволяет делать мгновенные ремиксы!



Используйте эти кнопки, чтобы включить постоянный перезапуск клипа с начала, пинг-понг (игра попеременно вперед и назад), играть один раз и остановиться, проиграть до конца и встать на паузу на последнем кадре.

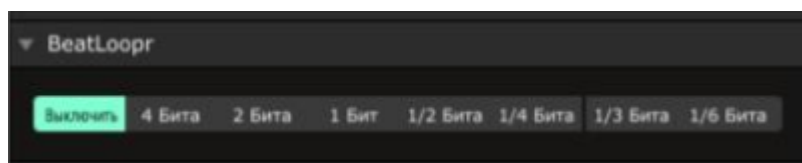
Режим «Играть один раз» полезен для единичного воспроизведения, который вы хотите включить в микс.

Режим «воспроизведение клипа один раз и сохранение последнего кадра на экране» выведет последний кадр клипа, подобно тому, как он работал в Resolume 2 и 3.



Эти кнопки доступны только в режиме временной шкалы «Воспроизведение». Используйте их, чтобы решить, что происходит, когда клип срабатывает. Первый вариант (по умолчанию) играет клип с самого начала. Второй вариант начинает воспроизведение с того места, в котором он был в последний раз.

Управление BeatLoopr

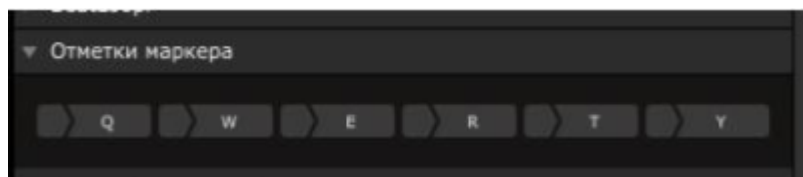


Если на клипе активен режим BPM, отображается секция BeatLoopr. Это позволяет автоматически создавать в Resolume петли клипа. Это отлично подходит для добавления немного больше разнообразия в ритм клипов, создавая странные вокальные комбинации или другие эффекты.

Чтобы использовать его, просто выберите один из вариантов - петля в клипе будет создана на соответствующее количество ударов. Потом просто нажмите на выбранную опцию еще раз или на кнопку выключения.

Это действительно просто!

Управление Отметками маркера



Вы можете использовать раздел «Отметки маркера», чтобы быстро перейти к любой части клипа, которая вам нравится.

Для того, чтобы установить точку разметки, щелкните меньшую часть слева от одной из кнопок. Она подсветится синим - это означает, что ключевая точка готова к использованию.

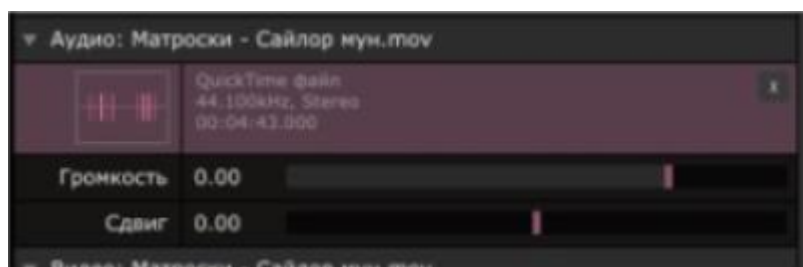
Теперь вы можете нажать на основную кнопку (или нажать соответствующую клавишу на клавиатуре), что бы обозначить, где установить точку.

Если вы хотите установить точки разметки точно, надо приостановить клип, перетащить маркер воспроизведения на то место, где вы хотите установить ключевую точку и, собственно установить её.

Вы можете сбросить существующую точку разметки просто щелкнув правой кнопкой мыши на меньшей части кнопки .

СОВЕТ! Режим «Отметки маркера» (описанный выше) автоматически выключится , если вы прыгаете к ключевой точке. Таким образом , вы можете очень легко создать кульминацию , используя «Отметки маркера» и «BeatLoop». Во время кульминационного момента в музыке просто продолжайте создавать все более короткие петли, пока ритм не опустится, а затем перейдите к ключевой точке, с которой вы хотите возобновить обычное воспроизведение.

Свойства Аудио



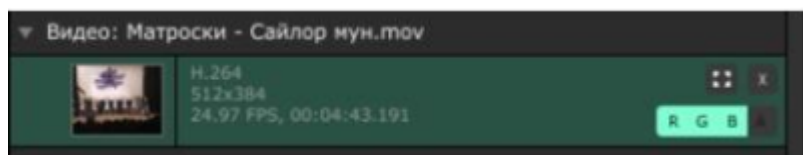
С разделом Аудио в свойствах клипа, мы видим те же параметры, что и в композиции и в слоях.

Вы можете установить громкость для каждого клипа отдельно. Это полезно для выравнивания громкости клипов, которые будут играть в слое. Также вы можете установить панораму (Сдвиг) для каждого клипа в отдельности.

Используйте кнопку X, чтобы удалить звуковую дорожку. Вы можете использовать это, чтобы удалить звуковую дорожку из видеофайла, если она не нужна, или вы хотите изменить её.

Свойства Видео

[Resolume](#), [инструкция](#), [обучение](#), [мануал](#), [резолум](#), [на русском](#), [уроки](#)



В вкладке Видео в разделе свойств клипа, вместе с информацией о видео части клипа, вы найдете некоторые полезные функции.

СОВЕТ! Перетащите видеоклип из браузера на синюю область видео. Это позволяет заменить содержимое клипа, но сохранить все эффекты и изменение параметров которые вы применили к бывшему содержимому!

Используется для быстрой подгонки размера изображения клипа к размеру текущей композиции. Это ужно когда ваш контент не всегда нужного размера (в идеале конечно лучше, когда контент предварительно был подогнан под нужный размер, но мы живем в неидеальном мире)

При нажатии на эту кнопку будет показано несколько вариантов, доступных для масштабирования: 1. Клип подогнан к ширине композиции, сохраняя пропорции клипа. 2. Клип подогнан к высоте композиции, сохраняя пропорции клипа. 3. Масштаб клипа подогнан по ширине и высоте композиции, искажая клип, когда это необходимо. 4. Клип в своем оригинальном размере.

Нажмите эту кнопку, чтобы удалить видео из клипа, оставляя нетронутыми аудио.

С помощью этих переключателей можно выбрать, какие будут использованы цветовые каналы из клипа. По умолчанию выбраны все три - красный, зеленый и синий. Альфа-канал будет работать, если ваш клип имеет альфа-канал.

СОВЕТ! Правильно используя различные комбинаций, которые возможны для цветов (R = красный, G = зеленый, B = синий, R + G = желтый, R + B = Фиолетовый, G + B = Голубой) , вы можете очень быстро раскрасить ваше видео в соответствии с освещением в зале.

Свойства Видео для клипа очень похожи на те же свойства для слоев:

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

Permanent link:
https://dmx-512.ru/manuals/resolume_6/resolume_6_manual_2

Last update: **2022/12/23 22:43**

