

KOLORSPIN FILM

KONRAD WALACHNIEWICZ

INSTRUKCJA PRZYGOTOWANIA PROJEKTU DO KOREKCJI BARWNEJ

Standardy techniczne i workflow współpracy (v. 1.0)

Niniejszy przewodnik pomoże Ci przygotować montaż do procesu konformowania (zgodności) w programie DaVinci Resolve. Terminy techniczne zostały wyróżnione.

W większości przypadków zaleca się korzystanie z Workflow na plikach źródłowych (**Source Media**) zamiast metody „**Baked Master**” (Flat Quicktime).

Workflow na plikach źródłowych (Source Media)

Metoda zalecana – daje pełną kontrolę nad oryginalnym materiałem.

1. Zduplikuj sekwencję i nadaj jej opisowy przyrostek, np. „_do_koloru”.
2. Usuń grafiki oraz wszelkie inne elementy, które nie wymagają korekcji barwnej.
 - Wyjątek: Jeśli finalny eksport ma nastąpić z DaVinci Resolve – w takim przypadku pozostaw te elementy bez zmian.
3. Zredukuj ścieżki wideo do jak najmniejszej liczby – zazwyczaj wystarczą 1-2 ścieżki. Po zakończeniu tego procesu na osi czasu nie powinny znajdować się żadne klipy ani kontrolki, których nie widać w finalnym, zablokowanym montażu (locked cut).
4. Połącz zbędne cięcia (Through edits), chyba że są one użyte do oddzielenia zmian prędkości (speed ramps) lub re-kadrowania (re-position).
5. Upewnij się, że wszystkie klipy multicam zostały „spłaszczone” (flattened), a wszelkie sekwencje zagnieżdżone (nested sequences) lub klipy złożone (compound clips) zostały zastąpione oryginalnymi ujęciami źródłowymi.
6. Zastąp pliki proxy lub transkodowane klipy oryginalnym materiałem źródłowym (RAW/Log).
7. Usuń wszystkie puste ścieżki wideo.
8. Usuń wszystkie klipy i ścieżki audio.
9. Skopiuj wszystkie media źródłowe na dysk roboczy.
 - Konieczne tylko wtedy, gdy grading odbywa się na innym systemie niż montaż.

10. Wyeksportuj plik XML lub AAF sekwencji. Jeśli pracujesz w DaVinci Resolve wyeksportuj archiwum projektu (Project Archive).
 11. Wyeksportuj plik podglądowy (Offline Reference) w natywnej rozdzielczości (ProRes LT lub DNxHD). Służy on do weryfikacji poprawności montażu po imporcie do Resolve.
-

Workflow na „Baked Masterze” (Flat Quicktime)

Metoda stosowana, gdy montaż pochodzi z zewnętrznego programu (Premiere, FCPX, Avid) i jest już całkowicie zamknięty.

1. Zduplikuj sekwencję i nadaj jej przyrostek „_do_koloru”.
2. Upewnij się, że rozdzielczość sekwencji odpowiada docelowej rozdzielczości renderu.
3. Upewnij się, że klipy całkowicie wypełniają kadr (brak czarnych pasów po bokach lub na górze/dole).
4. Upewnij się, że sekwencja nie zawiera przejść (dissolves) ani innych efektów przejścia.
5. Jeśli Twój projekt zawiera przejścia (np. przenikanie), najlepiej dostarczyć go bez nich, a ja dodam je z powrotem po gradingu, lub skorzystaj z metody Source Media
6. Sfinalizuj wszelkie zbliżenia i re-kadrowania (zooms/repos), ponieważ zostaną one „wypalone” w pliku.
7. Usuń grafiki i napisy (chyba że finalny eksport robisz z Resolve).
8. Usuń wszystkie filtry i LUT-y.
9. Zredukuj ścieżki wideo do minimum (1-2 ścieżki).
10. Zastąp pliki proxy oryginałami.
11. Usuń puste ścieżki wideo oraz całe audio.
12. Wyeksportuj plik XML, EDL lub AAF.
13. Wyeksportuj plik master w najwyższej jakości (np. ProRes 4444 XQ) w natywnej rozdzielczości.

Ograniczenia tego modelu pracy:

- Brak możliwości modyfikacji przejść (dissolves) i efektów.
 - Rozdzielczość końcowa jest ograniczona do rozdzielczości dostarczonego pliku Quicktime, niezależnie od rozdzielczości oryginałów.
 - Wszelkie nałożone na siebie warstwy/kompozycje zostaną pokolorowane jako jeden, płaski element.
-

Słowniczek pojęć

- NLE – program do nieliniowego montażu wideo (np. Premiere Pro, DaVinci Resolve, Avid, Final Cut Pro).
 - Through edit – niepotrzebne cięcie dzielące jedno, ciągłe ujęcie.
 - Repo – skrót od „reposition”, odnosi się do ujęć, w których zastosowano cyfrowe powiększenie (zoom) lub przesunięcie kadru (pan).
 - Locked Cut – finalna wersja montażu, w której nie będą już wprowadzane żadne zmiany czasowe (rytm, długość ujęć).
-

Przydatne linki

  [How to Export or Import XML files in Premier Pro 🔥](#)

 [How to Export and Import Project ARCHIVES in Davinci Resolve](#)