

## Chapter 152

# Záznam

Na stránce Fairlight je možné nahrávat do jedné nebo více stop, vstřícné pracovní postupy tak rozmanité, jako jsou editory zaznamenávající hlasové nebo dočasné zvukové efekty, zvukoví inženýři zaznamenávající vyprávění, ADR nebo foley jako součást procesu dokončování zvuku, hudební studia nahrávající orchestry pro hudební výsledek nebo garážové kapely nahrávající jejich nejnovější magnum opus. Zatímco DaVinci Resolve je komplexním postprodukčním prostředím pro kino a video, stránku Fairlight lze použít pro jakoukoli aplikaci pro nahrávání zvuku, kterou máte, od knih na pásku, přes živou hudbu až po hrané filmy a televizi. Tato kapitola popisuje poněkud stručné základy záznamu zvuku na stránce Fairlight. Mějte na paměti, že se jedná o nedokončenou práci, a že komplexní možnosti nahrávání dřívějších verzí Fairlightu budou v průběhu času migrovat do DaVinci Resolve.

# Contents

<b>Setting Up to Record</b>	3181
Patching Inputs	3181
Arming Tracks	3182
Choosing Where to Record Audio Clips To	3182
User-Selectable Input Monitoring Options	3182
<b>Recording Using the Onscreen Controls</b>	3183
<b>Recording and Editing Multiple Takes Using Layering</b>	3183
<b>Recording VSTi Instruments</b>	3184

# Nastavení nahrávání

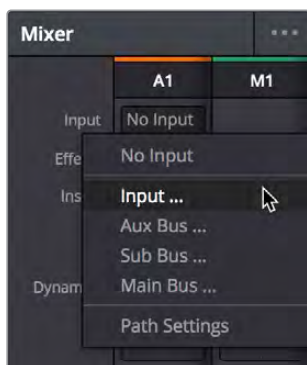
V závislosti na tom, jak je vaše pracovní stanice nastavena, je možné na stránce Fairlight současně nahrávat na více stop. Kolik skladeb můžete zaznamenat, závisí zcela na tom, jaký hardware máte k dispozici. Tato část popisuje proces nahrávání do stop na stránce Fairlight.

## Správa vstupů

Než budete moci cokoli nahrávat, musíte použít okno Patch Input / Output k propojení dostupného zvukového vstupu se stopou. Pokud váš počítač nemá nic jiného, jsou k dispozici vstupy vaší pracovní stanice pro připojení jakéhokoli zvukového zařízení nastaveného jako výchozí zvukový vstup v systému ke stopě, na kterou chcete nahrávat.

Chcete-li otevřít okno Patch Input / Output, proveďte jeden z následujících úkonů:

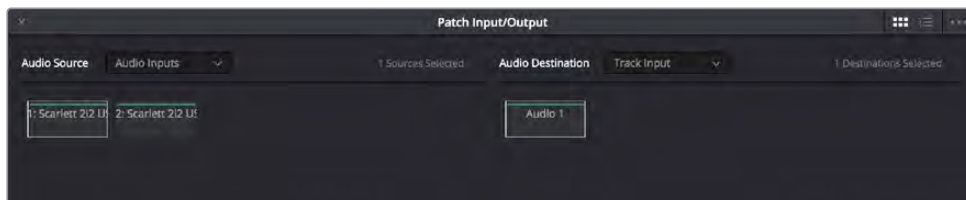
- › Vyberte Fairlight > Patch Input/Output.
- › Klikněte na nabídku Input v horní části pruhu kanálu stopy, na kterou chcete nahrávat, a vyberte Input.



Rozbalovací nabídka Input vám umožňuje otevřít okno Patch Input / Output s vybranou stopou

Propojení zdroje zvuku do cíle zvuku:

- 1 Ujistěte se, že je nabídka Audio Source nastavena na Audio Inputs a nabídka Audio Destination je nastavena na možnost Track Input.
- 2 Vpravo klikněte na audio input, který chcete propojit, aby byl zvýrazněn.
- 3 Vlevo klikněte na audio destination, který chcete opravit, aby byl také zvýrazněn, pokud již není. V tomto zjednodušeném příkladu je kanál 1 Scarlett 2i2 připojen k Audio 1, což je jediná stopa na Timeline.



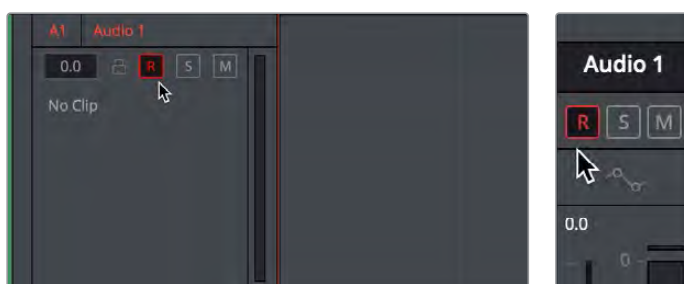
Výběr zdroje a cíle pro propojení

- 4 Klikněte na tlačítko Patch v dolní části okna a vaše nastavení nahrávání bude propojeno

- 5 Pokračujte v krocích 2 a 3, dokud nepropojíte všechny vstupy, ze kterých chcete nahrávat, na všechny stopy, na které chcete nahrávat. Můžete nalepit tolik vstupů na tolik stop, kolik je váš systém nastaven, aby vyhovoval. V tomto příkladu jsou k dispozici dva zdroje zvuku, ale k prvnímu kanálu je připojen pouze mikrofón, takže je připojen pouze ten jediný.
- 6 Až skončíte, zavřete okno.

## Aktivace stopy

Chcete-li nahrávat na stopu, musí být aktivována. Měli byste si uvědomit, že je nemožné aktivovat stopu, která nebyla propojena jako první, proto se ujistěte, že jste opravili zdroj zvuku, ze kterého chcete nahrávat, na stopu, na kterou chcete nahrávat jako první. Pak je zapnutí této stopy stejně jednoduché jako kliknutí na tlačítko R v ovládacích prvcích záhlaví stopy nebo v pruhu kanálu pro danou stopu v Mixeru.



(Vlevo) Tlačítko pro zapnutí v záhlaví stopy,  
(Vpravo) tlačítko pro zapnutí v pruhu kanálu

Jakmile je stopa aktivována, jste připraveni nahrávat.

## Volba místa, kam se mají nahrávat zvukové klipy

Proces nahrávání na stránce Fairlight vytváří nové klipy a generuje další média na disku. Můžete určit umístění na disku, do kterého chcete tyto nahrávky uložit, otevřením panelu Capture a Playback v Project Settings a pomocí tlačítka Browse, které se nachází pod polem „Save clips to“, můžete vybrat nové umístění (složku s názvem výchozího umístění je „Capture“ na disku).

Chcete-li zvolit, kam se nové klipy, které jsou vytvořeny, umístí do fondu médií, jednoduše otevřete Media Pool a vyberte libovolný Bin v seznamu Binů, nebo vytvořte nový Bin a vyberte jej, pokud chcete své nahrávky umístit na své vlastní místo.

## Uživatelé volitelné možnosti monitorování vstupu

Podnabídka Fairlight> Input Monitor Style představuje pět možností, kterými se řídí způsob sledování vstupů během nahrávání.

- › **Input:** Uslyšíte pouze vstup živého signálu; n kdy neuslyšíte obsah souvisejících stop.
- › **Auto:** Když je pro záznam zapnuta jedna nebo více stop, uslyšíte živý vstupní signál; při přehrávání uslyšíte obsah každé stopy.
- › **Record:** Živý vstupní signál uslyšíte pouze během aktivního nahrávání, což znamená, že tlačítko Record bylo stisknuto, zatímco je pro záznam zapnuta jedna nebo více stop. Neslyšíte vstupní signál, zatímco jsou stopy pouze zapnuté.
- › **Mute:** Nic neslyšíte
- › **Repro:** Během nahrávání uslyšíte pouze to, co bylo právě nahráno, přehráno ze stopy. Jinými slovy, neposloucháte živý vstup, ale kontrolujete, co se právě nahrávalo, jak se nahrává.

## Nahrávání pomocí ovládacích prvků na obrazovce

Můžete nahrávat kdekoli chcete na aktuálně aktivovanou stopu nebo stopy umístěním přehrávací hlavy tam, kde chcete zahájit nahrávání. Tímto způsobem můžete nahrávat do konkrétních oblastí vašeho programu, když nahráváte hlasové komentáře, zvukové efekty, foley nebo jiná časovaná vystoupení, která musí zapadat do konkrétní oblasti úpravy.

Zahájení nahrávání:

- 1 Umístěte playhead tam, kde chcete zahájit nahrávání.
- 2 Klikněte na tlačítko Záznam v ovládacích prvcích přenosu. Nahrávání okamžitě začíná a nahrávaný materiál okamžitě začne kreslit křivku v reálném čase, což vám poskytne okamžitou zpětnou vazbu, že vstup, který nahráváte, je správně připojen nebo není, stejně jako místo, kde se nahrává aktuálně aktivovaný stopový materiál.

Chcete-li zastavit nahrávání, proveďte jednu z následujících akcí:

- › Klikněte na tlačítko Stop v ovládacích prvcích přenosu.
- › Stiskněte mezerník.

## Nahrávání a úpravy více vrstev

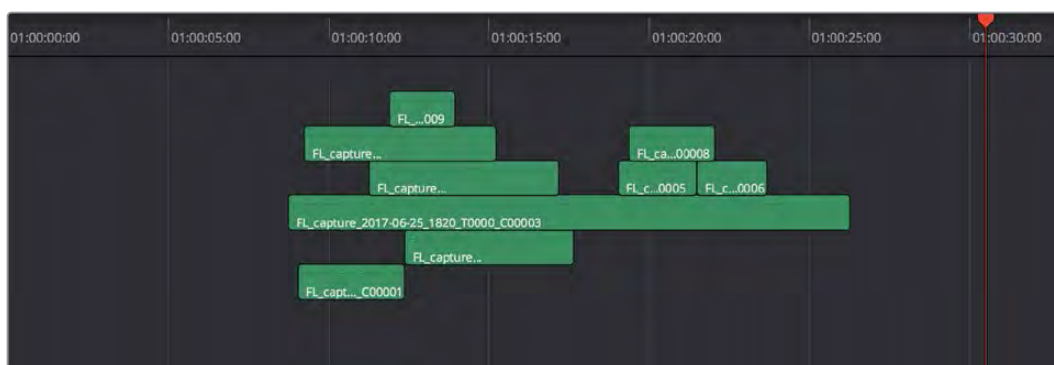
Existují dva způsoby, jak můžete zaznamenat více nahrávek. Můžete je buď nahrávat jeden po druhém, postupně, a poté je později upravovat. Máte však také možnost zaznamenat více nahrávek do stejné oblasti timeline, jeden na druhého, a současně zachovat každou nahrávku pomocí vrstvení stopy.

Na následujícím snímku obrazovky bylo zaznamenáno několik nahrávek přes stejnou část timeline, včetně některých částečných nahrávek k opravě konkrétních frází v zaznamenávaném komentáři. Když to uděláte, výsledek vypadá jako řada střihů a přepsaných klipů, přičemž naposledy zaznamenané segmenty jsou ty, které se přehrávají přes dříve zaznamenané segmenty.



Překrývající se nahrávky s vypnutými vrstvami zvukové stopy

Pokud však zvolíte View > Audio Track Layers, uvidíte, že všechny vaše nahrávky byly skutečně zachovány prostřednictvím svislé hromady překrývajících se zvukových klipů.



Překrývající se nahrávky se zapnutými vrstvy zvukové stopy, zobrazující vrstvení ve stejné stopě

Vrstvení zvukových klipů v DaVinci Resolve znamená, že nejvyšší překrývající se klipy v a takto vrstvený zásobník ztlumí zvuk překrývajících se klipů, které jsou v zásobníku níže.

Pomocí vrstvení je snadné upravovat nejlepší segmenty nejlepších záběrů při zachování všech ostatních záběrů, jednoduše přidáním úprav a přeskupením klipů do stohu, takže nejlepší části budou nahoře.

Další informace o vrstvení zvuku naleznete v kapitole 148, „Úpravy základů na stránce Fairlight.“

## Nahrávání pomocí nástrojů VST

DaVinci Resolve 15 představil podporu nástrojů VSTi pracujících s připojenými MIDI kontroly ke spouštění zvuků nástrojů, které lze živě zaznamenat na zvukové stopy časové osy. Toto je zamýšleno k použití pro načtení sampleru VSTi s foley zvuky, jako jsou kroky nebo údery, takže tyto zvuky můžete provádět v reálném čase a zaznamenat výsledek do jiné stopy, zatímco sledujete umělce, jak kráčí nebo tlouče v úpravě, i když chybí nahrávací stánek s foley jámami a rekvizitami.

Na druhou stranu, pokud jste hudebník, nic vám nebrání v načítání hudebních nástrojů VSTi různých druhů pro přehrávání a používání stránky Fairlight jako vícestopého rekordéru. DaVinci Resolve nemá funkci sekvencování MIDI, ale můžete nahrávat živé přehrávání přímo na časovou osu pomocí vrstveného zvuku ke správě více záběrů pro pozdější opětovné úpravy. Vsadím se, že jste si nikdy nemysleli, že budete nahrávat hudbu v DaVinci Resolve ...



Do stopy časové osy byl vložen nástroj VST  
(v tomto případě vzorek Serato)

Povolení ovladače MIDI v systému macOS:

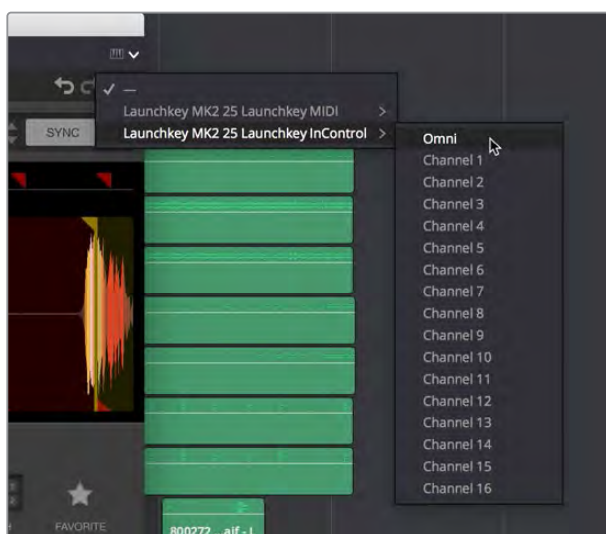
- 1 Pokud běží DaVinci Resolve, ukončete jej před připojením MIDI kontroleru a nastavením.
- 2 V systému MacOS použijete nástroj Audio Midi Setup k výběru výstupního hardwaru a výběru konfigurace reproduktorů, které budou ve vašem systému k dispozici. Ve Finderu jej otevřete pomocí Spotlightu a vyhledejte Audio MIDI Setup.
- 3 V Nastavení zvuku MIDI zvolte Window > Show MIDI Studio. Zobrazí se okno s ikonami všech připojených MIDI kontrolérů. Řadič by měl zobrazovat ikonu. Pokud tomu tak není, možná budete muset nainstalovat ovladače.
- 4 Vyberte ikonu vašeho ovladače a zapněte tlačítko „Enter test MIDI setup mode“ (vypadá to jako malá klávesnice), abyste otestovali, zda je vaše klávesnice připojena k počítači. Pokud ano, vypněte to.

Další informace o nastavení MIDI v různých systémech najdete v Průvodci konfigurací DaVinci Resolve, který je k dispozici na webu na stránce podpory Blackmagic Design na:

<https://www.blackmagicdesign.com/support/family/davinci-resolve-and-fusion>.

Chcete-li nastavit stránku Fairlight pro nahrávání nástroje VSTi pomocí vzorkovače:

- 1 Otevřete DaVinci Resolve 15.
- 2 Ujistěte se, že máte na časové ose k dispozici alespoň dvě zvukové stopy, jednu pro nástroj, na který budete hrát, a jednu, na kterou chcete nahrávat. Tento příklad k tomu použije stopy A4 a A5.
- 3 Otevřete Knihovnu efektů, najděte vzorkovač VSTi, který jste nainstalovali do systému, a přetáhněte jej do záhlaví stopy stopy, kterou chcete použít k přehrávání, například stopu A4.  
Masivně vybavené kombinace sampler / synth, jako jsou Native Instruments Kontakt a Steinberg Halion, jsou všudypřítomné a užitečné, pokud chcete konkrétně namapovat kolekci zvukových efektů na konkrétní klávesy nebo pady a vytvořit opakovaně použitelné víceúčelové nástroje. Efektivnější samplery, které zdůrazňují automatické dělení zvukových klipů, jako je Serato Sample (Windows a macOS) nebo Image Line Slicex (pouze Windows), však mohou udělat kratší práci se specializovanější úlohou načítání záznamů zvukových efektů knihovny (nebo vlastních nahrávek, které vytvoříte) s více kroky, údery, stisknutí klávesnice, šustění hadříků nebo jiné foley aktivity a jejich rychlé rozdělení do individuálně hratelných samplů, které můžete spustit pomocí padů nebo klávesnice.
- 4 Když se zobrazí okno rozhraní VSTi, otevřete nabídku MIDI v pravém horním rohu okna VSTi a vyberte správný MIDI kanál z podnabídky vašeho MIDI ovladače. Pokud jste vybrali správný MIDI kanál, měl by nástroj začít reagovat na klávesy nebo pady na vašem ovladači.



Enabling MIDI control

- 5 Dále nakonfigurujete nástroj VSTi, který používáte k přehrávání zvukových efektů, které chcete použít pro Foley (ruchy). V tomto příkladu se zásuvný modul Serato Sample VSTi používá k automatickému rozdělení záznamu kroků z jedné z mnoha knihoven zvukových efektů Sound Ideas.  
Protože VSTi, který jste přidali, je opraven na Insert této stopy (pokud se podíváte na Mixer, měli byste vidět, že je na kanálu povoleno tlačítko I, na kterém je nástroj připojen), Send je PRE the Instrument. To znamená, že je třeba propojit výstup Track této stopy se vstupem Track jiné stopy pro nahrávání nástroje.
- 6 Zvolte Fairlight> Patch Input / Output pro otevření okna Patch Input / Output, poté nastavte rozbalovací nabídku Source na Přímé sledování a rozbalovací nabídku Destination na Track Input. Klikněte na Audio 4 na levo a Audio 5 na pravo a klikněte na tlačítko Patch; toto vás nastaví na přehrávání zásuvného modulu VSTi na stopě A4 a záznam jeho výstupu na stopu A5.  
Pamatujte, že po připojení stopy přímo ze stopy nástrojem na stopu, na kterou nahráváte, musíte také zapnout „Direct Output“ pro danou stopu v nastavení cesty pruhu kanálu této stopy v Mixu.
- 7 Otevřete Mixer (je-li to nutné), klikněte na rozbalovací nabídku Input v horní části pruhu kanálu, který zobrazuje nástroj VSTi, který používáte, a zvolte Path Settingsy. Když se zobrazí okno Path Settings, klepněte na tlačítko ON pro Direct Output a poté zavřete okno Path Settings.  
V tuto chvíli můžete začít nahrávat.

Přehrávání a nahrávání nástroje VSTi:

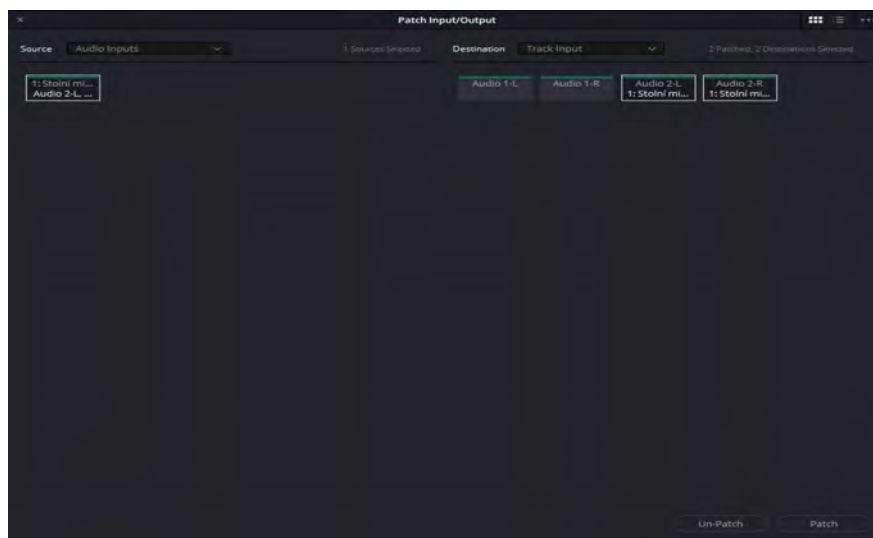
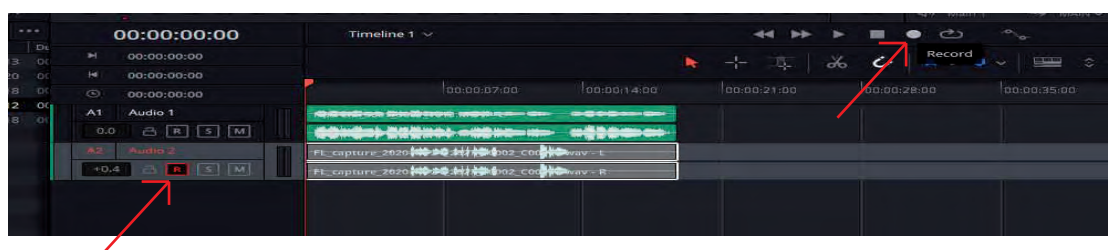
- 1 Klikněte na tlačítko Record Arming na stopě, na kterou nahráváte (v tomto příkladu A5), přesuňte přehrávací hlavu na místo, kde chcete zahájit nahrávání, a poté kliknutím na tlačítko Record spustíte nahrávání.
- 2 Při přehrávání videa z vašeho programu spustíte podle potřeby pomocí MIDI ovladače zvukové efekty. Po dokončení klikněte na tlačítko Stop. V případě potřeby můžete pomocí vrstvení trasy zaznamenat více záběrů, dokud nedosáhnete správného načasování. Po dokončení můžete nástroj odebrat ze stopy, na které je od té doby všechen nahraný zvuk, to je vše co potřebujete.



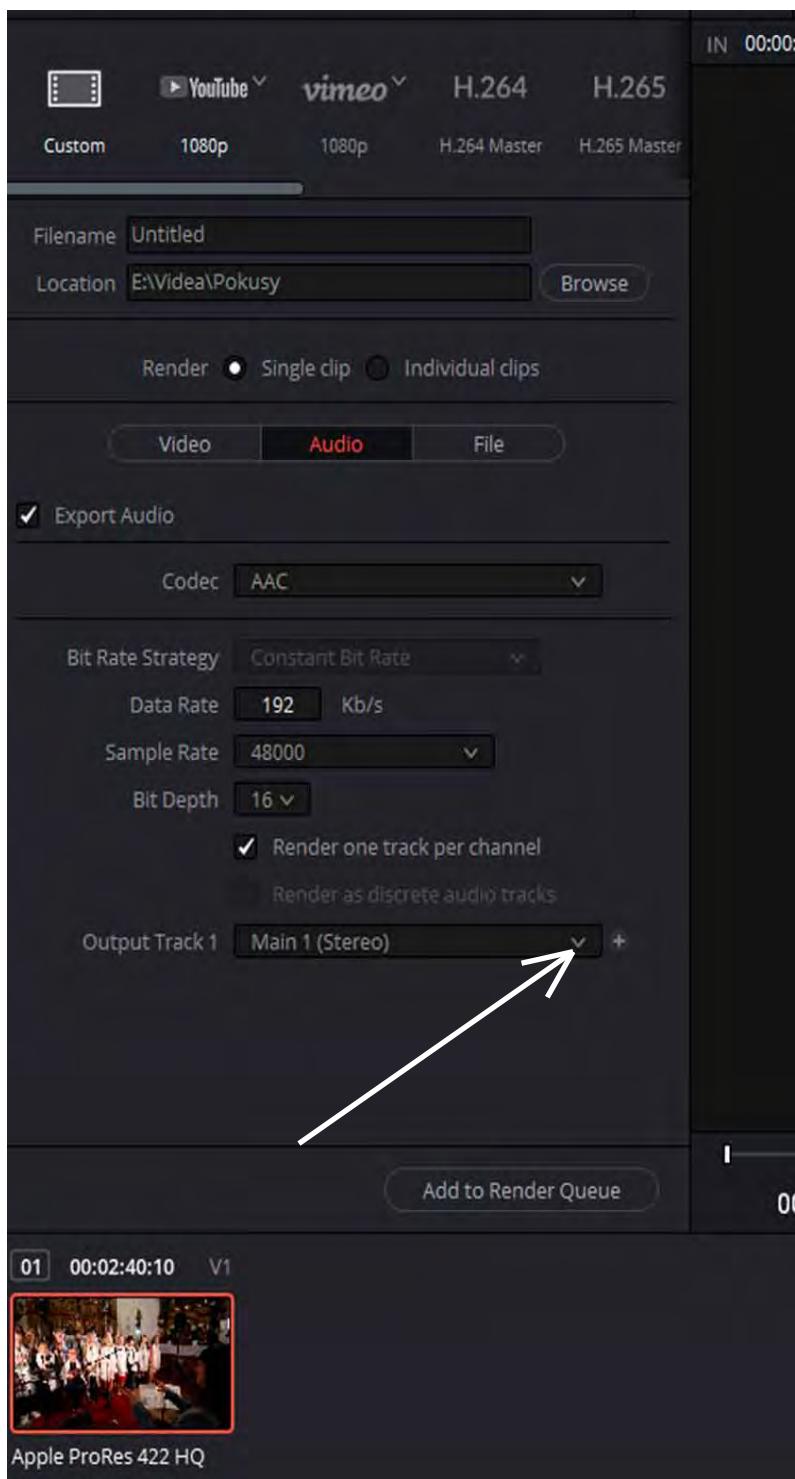
## Přímé přidání komentáře k filmu přes mikrofon

Ke stávajícím audiostopám přidáme další prázdnou Mono stopu ev. stereo máme-li zdroj stereo. Pokud požadujeme stereo stopu a máme pouze mono zvuk, pak musíme Nyní musíme zdroj - mikrofon nebo jiný propojit se s nově vytvořenou stopou pomocí Fairlight>Patch Input/Output. V otevřeném okně v podokně nastavíme Audio inputs, objeví se okénko s audio zdrojem (mikrofon), na něj klik a pak v podokně Destination nastavíme Track Inputs. Měly by se objevit všechny stopy. Klikneme na nově vytvořenou stopu (pokud je stereo tak oba kanály) a následně dole klikneme na Patch.

Nyní si vezmeme raději sluchátka, abychom neměli akust. vazbu, v záhlaví mikrofoní stopy klikneme na R. Playhead přesuneme na počátek a stikneme Rekord (kolečko vedle tlačítka Stop) a v ten moment se už nahrává zvuk i když je linka rovná. Dojedeme až do konce. Stikneme Stop a kliknutí vypneme R v záhlaví stopy. V ten moment se objeví nahraná vlna. Pokud budeme přes tuto stopu znovu nahrávat, pak původní stopa bude ve spod a nová nahraje přes ní. Obě stopy jsou použitelné, ale hrát bude vždy jen ta vrchní.



Pokud chcete automaticky ztlumit stopu s podkresem (hudba) během komentáře, Pak aplikujte na stopu s komentářem Dynamic- Audio a klikněte na Send v okně kompresoru. Kompresor nezapínat. Na stopu s podkresem také aplikujte Dynamic-Audio, ale kompresor zapněte, klikněte na Listen a nastavte Treshold a Ratio podle požadavku tlumení. Attack na cca 2-5ms, Hold je třeba vychytat podle stylu řečníka, ale minimum je 250ms, Release je podle toho jak rychle chcete návrat podkresu (hudby).



Pro renderování v MP4 H.264 použít toto nastavení. Lépe je to rederovat v Quick Time kontejner MOV a audio nastavit lineární PCM

Všechny stopy včetně Main musí být ve stejném formátu. Buď všechny Mono, nebo všechny stereo.

Nebo na všechny stopy provést LinkGroup, ale pak nebude fungovat ztlumení během komentáře, pokud jej máte řízen Dynamic Audio- Comresor. A tlumení lze uskutečnit jedině přes Keyframe-Fader.