

Akademia Górniczo-Hutnicza im. St. Staszica w Krakowie

Techniki multimedialne w informacji turystycznej, Ćwiczenie 2

DaVinci Resolve

Import surówki

Tomasz Bartuś

Wyłącznie do użytku wewnętrznego AGH

<http://home.agh.edu.pl/bartus>
12.12.2024 11:26:00

Wprowadzenie

W tej części ćwiczenia zajmiemy się zaimportowaniem surowych materiałów multimedialnych do projektu.

1. Dane

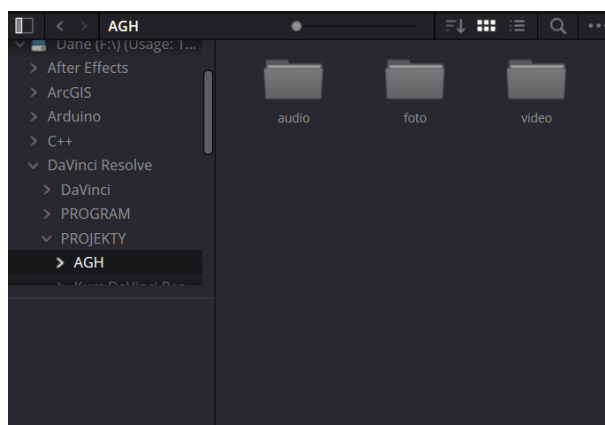
- 1.1. W ostatnim ćwiczeniu pobrałeś dane ćwiczeniowe na dysk komputera. Jeśli tego nie zrobiłeś, wróć do ćwiczenia 1 i pobierz dane.

Dane są uporządkowane w trzech folderach: `\audio\`, `\foto\` i `\video\`.

Podstawową zasadą pracy z danymi audio-video jest backup. Dotyczy to w takim samym stopniu surowych danych jak i plików projektowych. W przypadku naszego ćwiczenia nie jest to konieczne bo zawsze będzie można po raz wtóry pobrać archiwum z plikami surowymi. Jednak w Twoich projektach będziesz musiał o tym pamiętać.

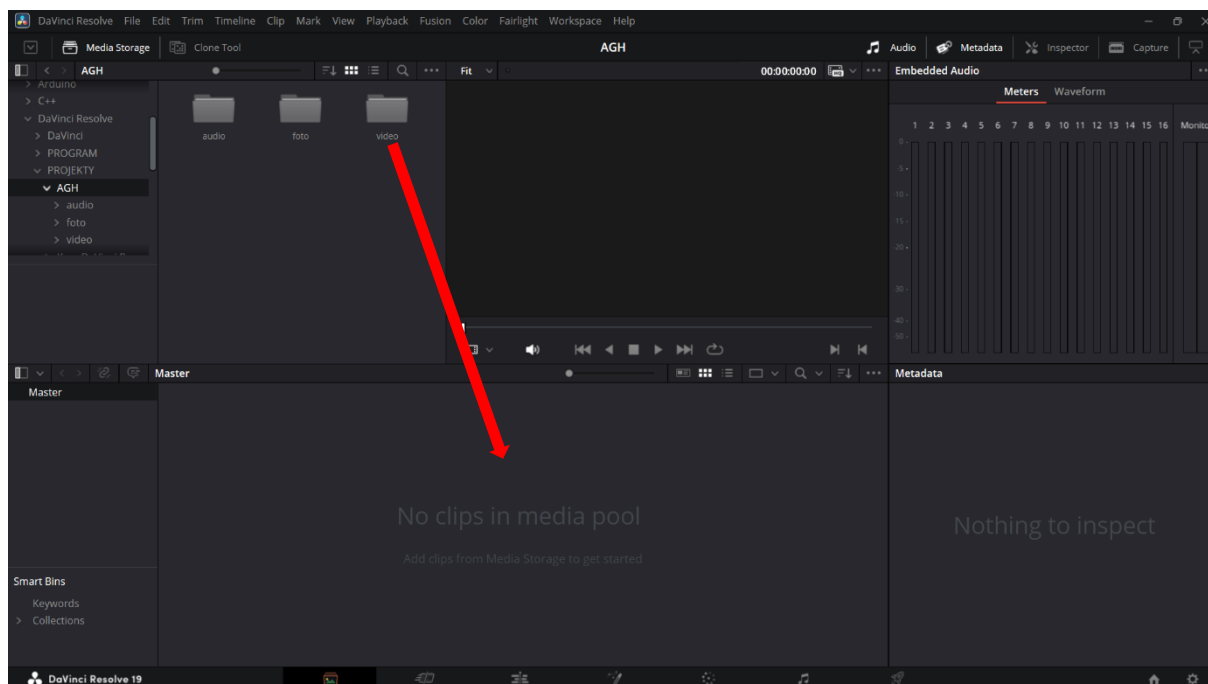
2. Import plików surowych do projektu

- 2.1. Otwórz projekt AGH.
- 2.2. Przejdź do modułu *Media*.
- 2.3. Korzystając z okna znajdującego się w lewym górnym narożniku aplikacji wyszukaj folder z danymi projektowymi ([Ryc. 1](#)).



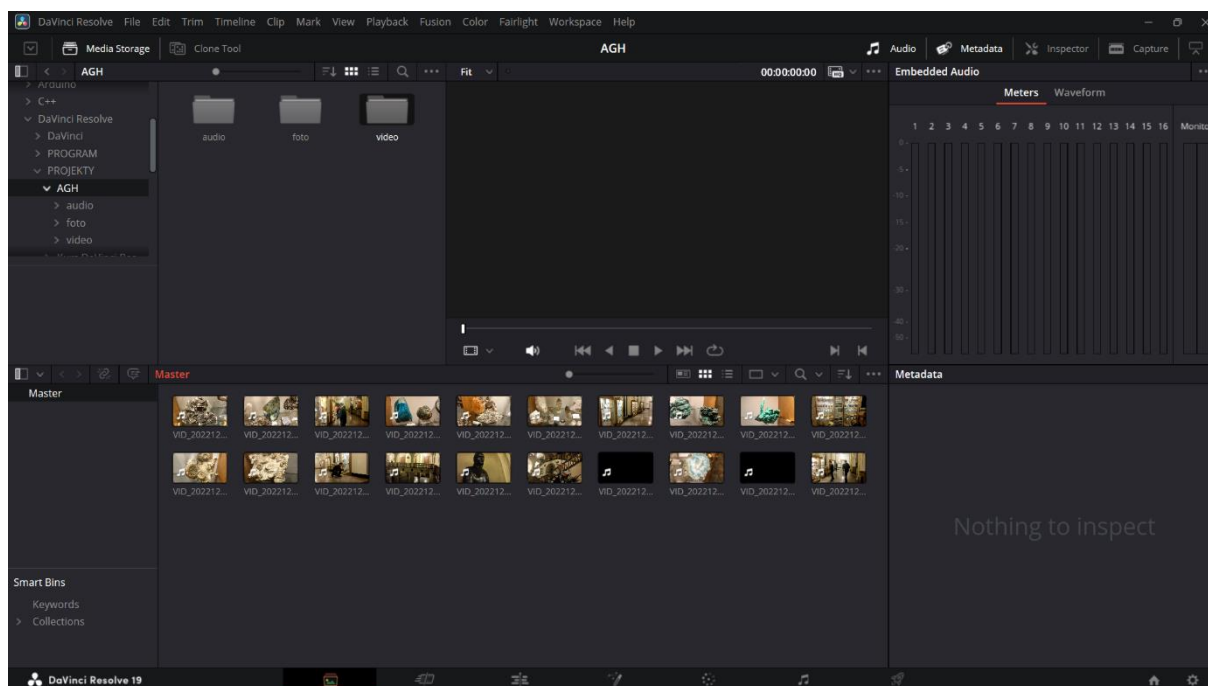
Ryc. 1. Okno modułu *Media* z wybranym folderem z danymi projektowymi

- 2.4. Zaznacz folder `\video\`, a następnie przeciągnij go do obszaru *Media Pool* znajdującego się w dolnej części okna aplikacji ([Ryc. 2](#)).



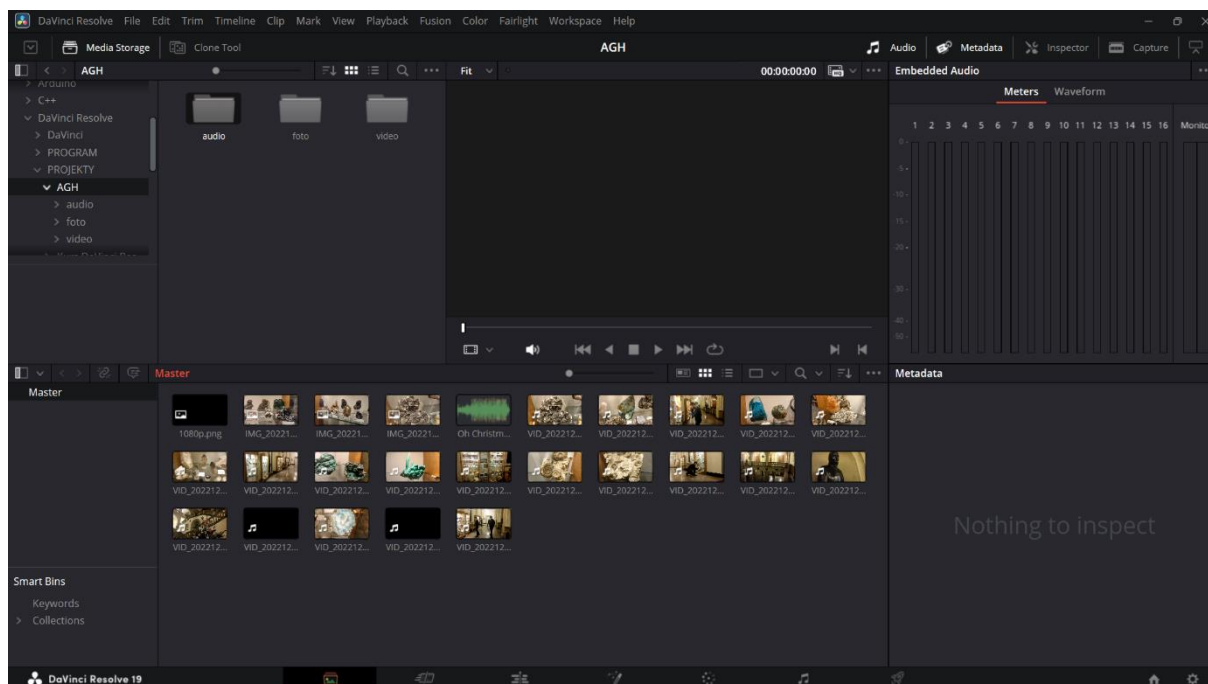
Ryc. 2. Okno modułu *Media* z pokazanym importem plików video do *Media Pool*

Jak widać, dane video zostały zaimportowane do projektu (Ryc. 3).



Ryc. 3. Okno modułu *Media* z zaimportowanymi danymi wideo

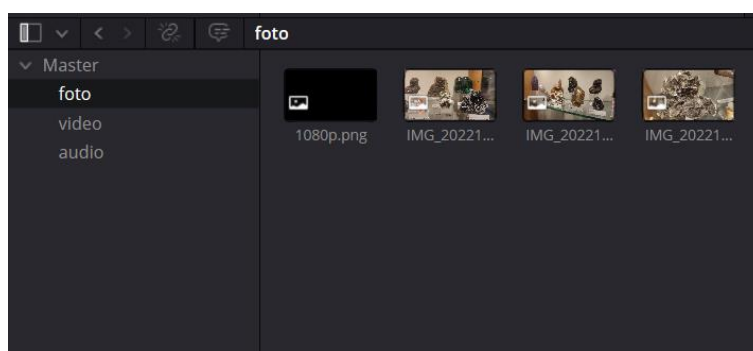
- 2.5. Kliknij na poszczególne pliki aby obejrzeć w podglądzie co zawierają.
- 2.6. W analogiczny sposób zaimportuj do projektu dane z folderów \audio\ i \foto\ (Ryc. 4).



Ryc. 4. Okno modułu *Media* z zaimportowanymi wszystkimi danymi projektu

Zaprezentowany sposób importu materiałów jest skuteczny ale nie jest najlepszy, bo nie zachowuje struktury katalogów porządkującej materiały projektu. Zobaczmy teraz jak to zrobić lepiej.

- 2.7. Aby usunąć zaimportowane pliki z projektu, zaznacz je, a następnie naciśnij klawisz *Del* lub *Backspace*.
- 2.8. Jeszcze raz zaznacz trzy foldery z danymi: `\audio\`, `\foto\` i `\video\`, a następnie przeciągnij je do okna *Master* (Ryc. 5).



Ryc. 5. Fragment okna modułu *Media* z zaimportowanymi plikami projektu z zachowaniem struktury folderów

Teraz zaimportowane pliki projektowe są uporządkowane w folderach `\audio\`, `\foto\` i `\video\`, co pozwala na lepsze zarządzanie projektem. Im większy będzie projekt, nad którym pracujecie, tym ważniejsze będą wszelkie sposoby porządkowania danych surówki.