

Akademia Górniczo-Hutnicza im. St. Staszica w Krakowie

Techniki multimedialne w informacji turystycznej, Ćwiczenie 3

DaVinci Resolve

Ustawienia projektów

Tomasz Bartuś

Wyłącznie do użytku wewnętrznego AGH

<http://home.agh.edu.pl/bartus>
06.11.2025 11:05:00

Wprowadzenie

DaVinci Resolve wykorzystuje metodę przechowywania projektów, która zamiast konwencjonalnego zapisywania opartego na folderach wykorzystuje system bazy danych. Bez wchodzenia w szczegóły techniczne, zasadniczo to podejście centralizuje wszystkie Twoje projekty, dzięki czemu zarządzanie i wyszukiwanie są bardziej wydajne. Jest to szczególnie przydatne dla tych, którzy zajmują się wieloma projektami jednocześnie. Baza danych przechowuje nie tylko projekty, ale także pliki pamięci podręcznej (tymczasowe wstępnie renderowane pliki wideo), media i ustawienia.

Szczególnie istotną kwestią w zarządzaniu projektami *DaVinci Resolve* jest wydajność pracy związana z fizycznymi zasobami komputerów. Optymalizacja plików projektów w programie *DaVinci Resolve* to kluczowe rozwiązanie dla użytkowników pracujących na słabszych komputerach. Funkcja **proxy**¹ umożliwia tworzenie mniejszych, bardziej wydajnych wersji plików wideo, które odciążają procesor i pamięć podczas edycji. Dzięki temu można płynnie pracować z materiałami wysokiej jakości, unikając zacięć i spadków wydajności. Po zakończeniu edycji program automatycznie wykorzystuje oryginalne pliki o pełnej rozdzielczości do finalnego renderowania, co gwarantuje najwyższą jakość eksportu. To praktyczne narzędzie sprawia, że *DaVinci Resolve* staje się dostępne nawet dla mniej wydajnych konfiguracji sprzętowych.

1. Dane

1.1. Otwórz projekt AGH.

2. Miejsce przechowywania projektów *DaVinci Resolve*

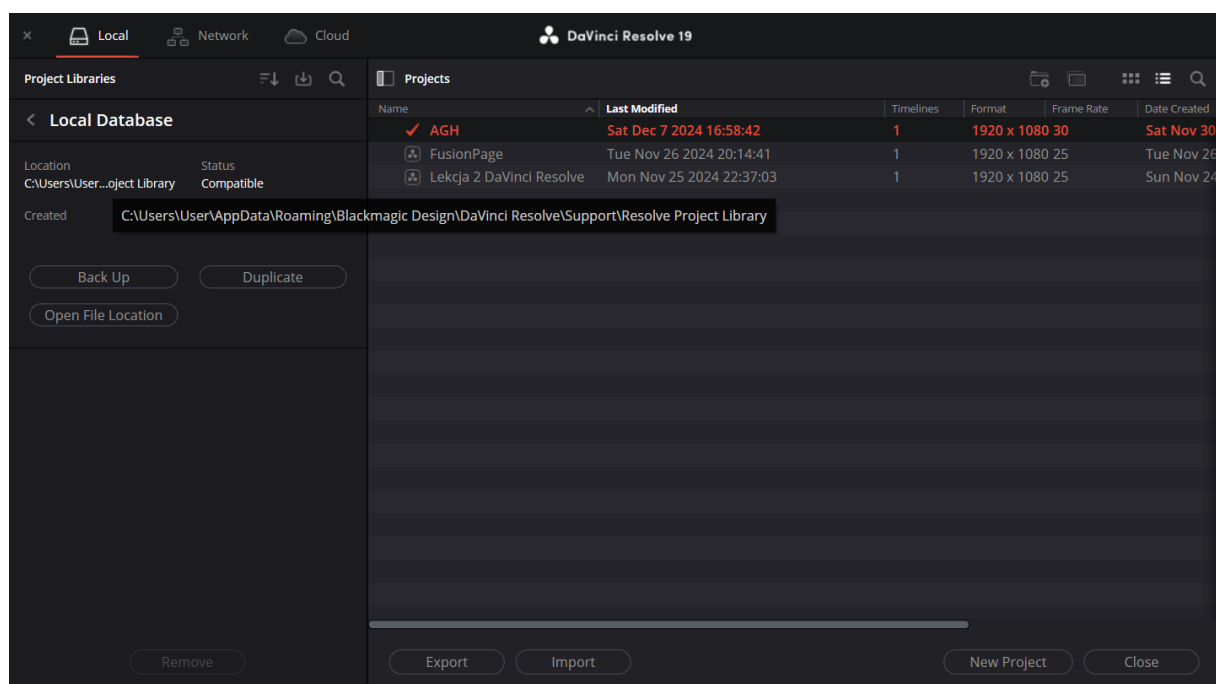
Tab. 1. Domyślne lokalizacje plików projektów *DaVinci Resolve* w różnych systemach operacyjnych

System	Lokalizacja
Windows	C:\Users\[Nazwa użytkownika]\AppData\Roaming\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\Resolve Projects Library\
macOS	/Users/[Nazwa użytkownika]/Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/Support/Resolve Projects Library/

2.1. Aby zlokalizować położenie plików projektowych przejdź do menu *File > Project Manager*.

Twoje projekty są przechowywane w bazach danych wymienionych tutaj (**Ryc. 1**). Możesz również zobaczyć ścieżkę pliku dla lokalizacji bazy danych.

¹ Pliki proxy to pliki niskiej jakości, które są kopiami materiałów wejściowych wysokiej jakości używanych podczas ostatecznego renderowania filmu.

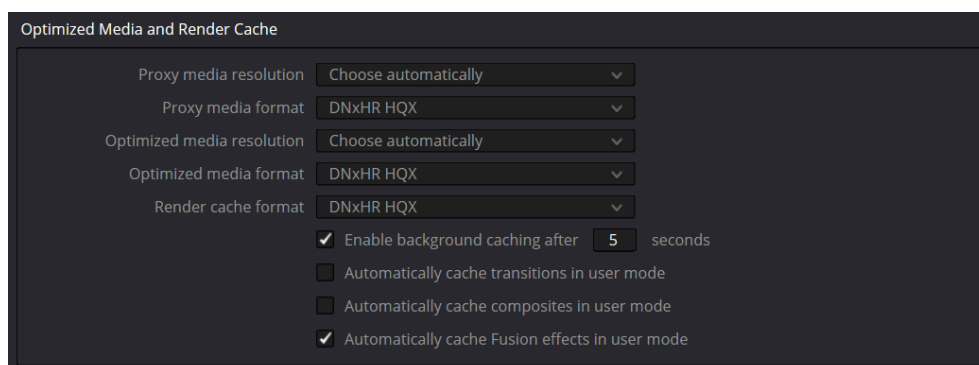


Ryc. 1. Project Manager - położenie bazy danych

- 2.2. Jeśli domyślna lokalizacja została zmieniona, możesz skorzystać z funkcji ręcznego wyszukiwania w systemie operacyjnym, Należy wtedy szukać plików z rozszerzeniem `.drp`, który jest formatem plików dla projektów *DaVinci Resolve*.

3. Ustawienia plików proxy

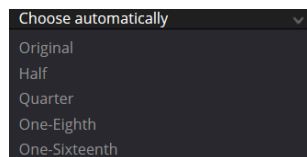
- 3.1. Aby znaleźć ustawienia plików proxy kliknij przycisk *Project Settings* (ikona koła zębatego) w prawym dolnym rogu okna aplikacji.
- 3.2. Przejdź do zakładki *Master Settings*, a następnie *Optimized Media and Render Cache* (Ryc. 2).



Ryc. 2. Opcje Optimized Media and Render Cache

Opcja **Proxy Media Resolution** pozwala określić rozdzielczość w jakiej zostaną wygenerowane pliki proxy, czyli zoptymalizowane wersje oryginalnych materiałów wideo. Użytkownik może wybrać proporcje rozdzielczości (np. **1/2** lub **1/4**, **1/8** i **1/16** origi-

nalnej rozdzielczości), co bezpośrednio wpływa na wydajność pracy w programie (Ryc. 3).



Ryc. 3. Opcje Proxy Media Resolution

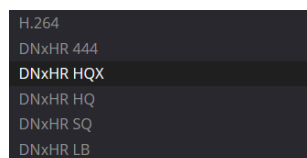
- **1/4 rozdzielczości** – pliki są mocno skompresowane, co zapewnia maksymalną płynność podczas edycji ale z mniejszym poziomem szczegółowości podglądu.
- **1/2 rozdzielczości** – pliki proxy zachowują większą szczegółowość ale mogą być nieco bardziej obciążające dla komputera.

Opisywana opcja jest szczególnie przydatna w przypadku pracy z materiałami w wysokiej rozdzielczości, takimi jak 4K czy 8K, gdzie wydajność słabszego sprzętu mogłaby być niewystarczająca. Ustawienie odpowiedniej rozdzielczości proxy pomaga znaleźć balans między jakością podglądu a płynnością działania programu.

3.3. W opcji *Proxy media resolution* ustaw docelową rozdzielczość plików proxy na *Chose automatically*.

Opcja **Proxy Media Format** pozwala określić format plików proxy (Ryc. 4). Użytkownik może wybrać pomiędzy różnymi kodekami wideo:

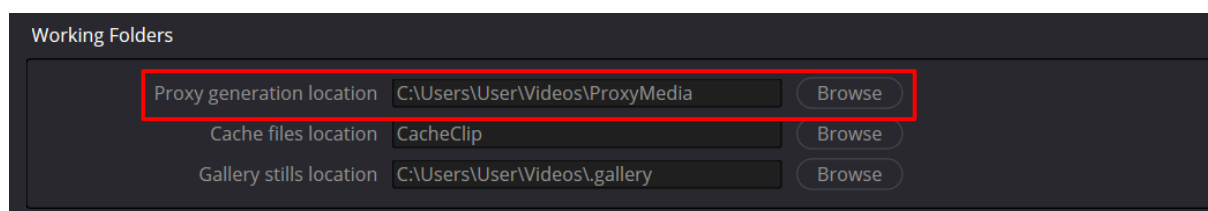
- **ProRes** (na macOS) lub **DNxHR** (na Windows) – profesjonalne kodeki, które zapewniają wysoką jakość obrazu przy zachowaniu stosunkowo niskich wymagań sprzętowych. Są idealne do pracy z bardziej wymagającymi projektami.
- **H.264** lub **H.265** – kompresja o mniejszym rozmiarze pliku, ale wyższe obciążenie sprzętu podczas dekompresji. Opcja ta jest mniej popularna w środowisku proxy, ponieważ jest bardziej wymagająca dla procesora.



Ryc. 4. Opcje Proxy Media Format dla Windows

Ogólnie im niżej na liście tym wymagania stawiane komputerowi są mniejsze (lżejsze będą pliki proxy).

- 3.4. Pracując w systemie Windows z listy dostępnych opcji wybierz **DNxHR SQ**.
- 3.5. Przejdź do sekcji *Working Folders* (Ryc. 5).



Ryc. 5. Sekcja ustawień *Working Folders*

Opcja **Proxy Generation Location** (Ryc. 5) określa lokalizację na dysku, w której będą zapisywane wygenerowane pliki proxy. Dzięki temu użytkownik ma pełną kontrolę nad miejscem przechowywania zoptymalizowanych plików. Ustawiając tę opcję, warto wybrać lokalizację na nośniku o wysokiej prędkości zapisu i odczytu, zwłaszcza gdy pracujemy z dużymi projektami w wysokiej rozdzielczości. Domyślnie program zapisuje pliki proxy w folderze systemowym, ale użytkownik może dostosować tę lokalizację według własnych potrzeb.

- 3.6. Utwórz w folderze danych projektu podfolder `\ProxyMedia\` na generowane pliki proxy (Ryc. 6).

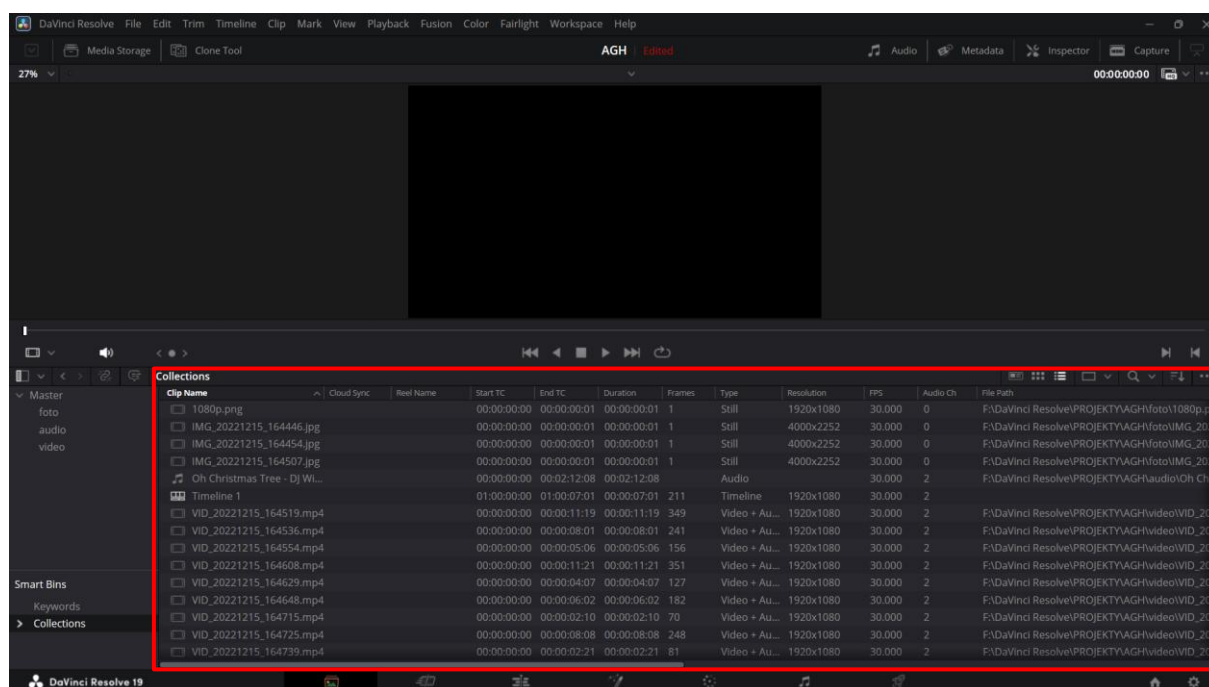
audio	07.12.2024 12:02	Folder plików
foto	07.12.2024 14:00	Folder plików
ProxyMedia	07.12.2024 15:36	Folder plików
video	07.12.2024 14:02	Folder plików

Ryc. 6. Folder `\ProxyMedia\` utworzony w folderze projektowym `\AGH\`

- 3.7. Ustaw utworzony folder jako domyślne miejsce przechowywania plików proxy.
- 3.8. Aby zachować zmiany naciśnij przycisk *Save*.

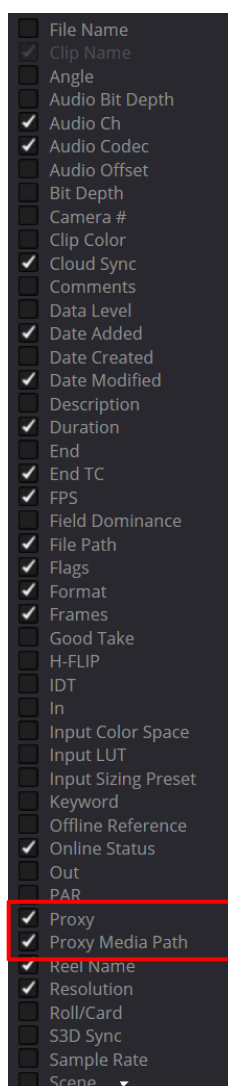
4. Generowanie plików proxy

- 4.1. W głównym oknie aplikacji przejdź do zakładki *Media* (Ryc. 7).



Ryc. 7. Widok aplikacji w zakładce *Media*; wybrane informacje okna *Collections*: Clip Name – nazwa klipu, Duration – czas trwania, Resolution – rozdzielczość; FPS – liczba ramek/sekundę

- 4.2. Kliknij ppm w pasek nagłówków *Collections*.
- 4.3. Zaznacz widoczność kolumn *Proxy* i *Proxy Media Path* (Ryc. 8).



Ryc. 8. Definiowanie dodatkowych kolumn okna *Collections*

W *Media Pool* pojawiły się dwie nowe kolumny *Proxy* i *Proxy Media Path* (Ryc. 9).

Clip Name	Cloud Sync	Reel Name	Start TC	End TC	Proxy
1080p.png			00:00:00:00	00:00:00:01	None
IMG_20221215_164446.jpg			00:00:00:00	00:00:00:01	None
IMG_20221215_164454.jpg			00:00:00:00	00:00:00:01	None
IMG_20221215_164507.jpg			00:00:00:00	00:00:00:01	None
Oh Christmas Tree - DJ Wi...			00:00:00:00	00:02:12:08	
Timeline 1			01:00:00:00	01:00:07:01	
VID_20221215_164519.mp4			00:00:00:00	00:00:11:19	None
VID_20221215_164536.mp4			00:00:00:00	00:00:08:01	None
VID_20221215_164554.mp4			00:00:00:00	00:00:05:06	None
VID_20221215_164608.mp4			00:00:00:00	00:00:11:21	None
VID_20221215_164629.mp4			00:00:00:00	00:00:04:07	None
VID_20221215_164648.mp4			00:00:00:00	00:00:06:02	None
VID_20221215_164715.mp4			00:00:00:00	00:00:02:10	None
VID_20221215_164725.mp4			00:00:00:00	00:00:08:08	None
VID_20221215_164739.mp4			00:00:00:00	00:00:02:21	None

Ryc. 9. Dodana kolumna *Proxy*

Kolumna *Proxy* pokazuje czy dla danego klipu utworzony został plik proxy, zaś *Proxy Media Path* pokazuje ścieżkę do tego pliku.

- 4.4. Aby utworzyć w naszym projekcie pliki proxy zaznacz w *Media Pool* wszystkie pliki w folderze `\Video\`, a następnie kliknij na nich ppm. Z menu kontekstowego wybierz opcję *Generate Proxy Media* (Ryc. 10).



Ryc. 10. Menu kontekstowe plików w *Media Pool*; ramką zaznaczono opcję generowania plików proxy

Generowanie plików może potrwać kilka minut.

Po utworzeniu plików proxy, w *Media Pool*, w oknie *Collections* w kolumnie *Proxy* pojawiły się rozdzielczości wygenerowanych plików proxy, a w kolumnie *Proxy Media Path* ścieżki do wygenerowanych plików.

Aby wygenerowane pliki proxy mogły zacząć być używane przez program musimy sprawdzić jeszcze jedno ustawienie.

- 4.5. Przejdź do zakładki *Edit*.
- 4.6. W głównym menu programu rozwiń opcję *Playback* i sprawdź czy opcja *Use Optimized Media if Available* jest zaznaczona.

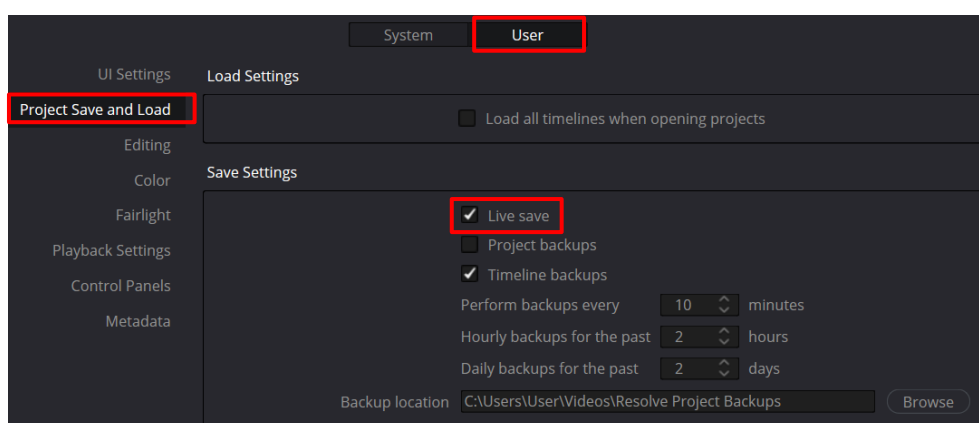
Podczas renderowania gotowego projektu istnienie plików proxy nie ma absolutnie żadnego znaczenia. Do tworzenia filmu będą wykorzystywane oryginalne pliki surówki.

Po wyrenderowaniu gotowego filmu pliki proxy nie będą już potrzebne i można je będzie usunąć. Trzeba to wtedy zrobić ręcznie w *Media Pool*. Zaznaczamy wtedy wszystkie pliki *Video* i z menu kontekstowego wybieramy *Unlink Proxy Media*. Po odlinkowaniu można pliki z folderu `\ProxyMedia\` usunąć ręcznie.

5. Ustawienia *Live save* oraz tworzenia kopii zapasowych

Skonfigurowanie automatycznego zapisywania projektu oraz tworzenia kopii zapasowych to świetny pomysł aby zapobiec utracie często wielu godzin pracy.

- 5.1. Aby dostosować ustawienia automatycznego zapisywania i kopii zapasowych, kliknij w menu głównym opcję *DaVinci Resolve*, a następnie *Preferences*.
- 5.2. Następnie kliknij kartę *User* i przejdź do zakładki *Project Save and Load* (Ryc. 11).



Ryc. 11. Opcje użytkownika aplikacji

- 5.3. Upewnij się, że opcja pole obok opcji *Live save* jest zaznaczone. Dzięki temu *DaVinci Resolve* będzie automatycznie zapisywać Twoją pracę w trakcie jej wykonywania.
- 5.4. W folderze projektowym `\AGH\` utwórz podfolder `\Backups\` (Ryc. 12).

audio	07.12.2024 12:02	Folder plików
Backups	07.12.2024 15:51	Folder plików
foto	07.12.2024 14:00	Folder plików
ProxyMedia	07.12.2024 15:36	Folder plików
video	07.12.2024 14:02	Folder plików

Ryc. 12. Folder `\Backups\` utworzony w folderze projektowym `\AGH\`

W przypadku swojego komputera backupy warto robić na inny fizyczny nośnik pamięci niż dysk projektów. W szczególności dobrym pomysłem jest wysyłanie ich do chmury.

- 5.5. W opcji *Backup location* zmień lokalizację plików kopii zapasowych na folder `\Backups\`.
- 5.6. Zachowaj zmiany przyciskiem *Save*.