

达芬奇转代理教程

谜一样的剪辑师

转代理，简单来说就是把拍摄好的大档视频文件通过转码的方式生成出来。数量一样，时间长短一样并且名称也一样的小档文件。

在剪辑的时候，我们用这些小档文件来剪，电脑负担会更小，等剪完之后，再把小档文件替换成大档文件进行调色，做特效，这个大转小，小转大的过程，就是**套底**。

等所有调色调完、特效都做完之后，把这些大档文件返回给我们剪辑，剪辑替换原来的粗剪文件，并且把时间线也设置成大档文件的分辨率进行最终的输出，这个就叫**回批**。

【补充②】

好，短短十几秒，可能已经让很多同学明白**套底和回批**是个什么玩意啊，今天的知识点比较密集，然后大家最好是全程看，省得错过一些重要的步骤，这一次聊的这个转代理的过程，学完之后肯定是一劳永逸的，建议大家全程看啊。

首先我们要知道转代理这个过程，有时候是我们剪辑做，但是有时候是 Dit 来做，分谁来做的的话就看你的项目大或者小，如果小项目请不起 Dit，那就肯定是剪辑来做这件事了。

其实转代理，是所有的剪辑都要会的，大家可以看一下屏幕上我写这个内容，这个是我每一次做项目都会专门给 Dit，让 Dit 去按照我这个条件去转码的。



首先第一个就是**格式和编码分辨率**。先说 1920*1080, 不管他拍的是什么样的画幅比例, 如果现场拍摄的画面不是常规的 16:9, 那就需要 Dit 一样给我输出 1920*1080, 并且加上遮幅, 然后编码最最最常用的 prores422proxy。



然后说一下色彩还原 Rec709。因为我们现场拍摄的时候, 很多时候都是用 Log 拍, 都是带灰度的, 但是我在做剪辑的时候, 需要看到更直观的东西。所以我需要 Dit 把色彩还原成 Rec709, 然后另外不用烧录信息的画面。

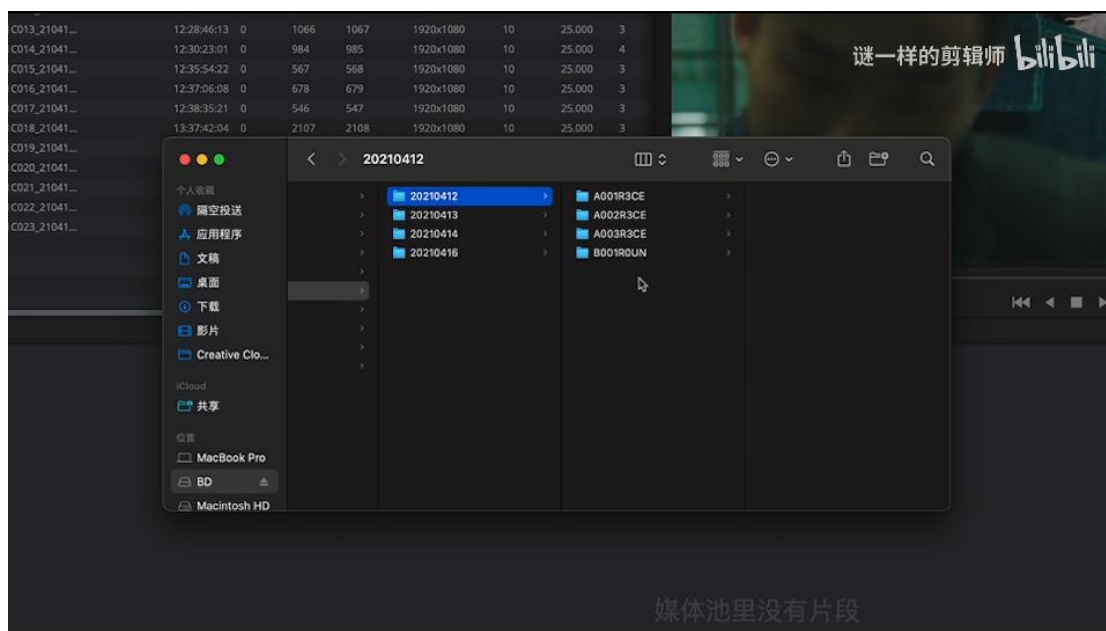


烧录信息这个事，我随便拽一个素材给大家看，在【时间线】这个窗口，大家可以看到【工作区】，这个下拉菜单有一个【数据收录】。当我点开之后，这个地方我可以对当前素材进行加我想要加的信息，我们一般常用的是【录制时间码】【源时间码】还有【源片段名】。我们可以单选当前这个内容，对它进行x, y轴的位移，每一个都可以单独进行调整，可以把它挪到一个不会干扰到画面信息的位置。

但是我为什么要求不要烧录信息到画面呢？先说一下数据烧录的作用，是在我们剪完之后，调色和特效人员是需要拿着这个时间码去对的，因为他怕错帧，怕数据偏移。所以烧录信息对他们来讲是一个依据，但是对我们剪辑来讲，这个有时候是个灾难，特别是在做一些快剪类型的片子，如果有时间码，会是一个很大的视觉干扰。而且有的人把这个时间码做的贼大，所以在我做项目的时候，特别是在做广告项目的时候，我都会要求不要烧录信息到画面上。不需要做这件事，因为小项目十分钟以内，这个片子其实你很容易就能检查出来对错，但是只要是做电影项目，这个所有的时间码是一定会加的，但这个时间码是尽量小，要比现在还要小一倍还多，大概是这样的一个情况。

然后再说下一个，我这个要求里面，代理文件需要合板声音。说到这个合板声音的内

容，就要进入到我们下一个环节了，就是需要先把素材进行导入。你可以在达芬奇的一个面板，然后在左上角你可以找到你原始素材盘的位置，然后去找到相应的文件，拖到媒体池里，拖到媒体池里的话，就相当于你是把素材放在达芬奇这个软件里头了。



我们可以看到这个工程叫《重逢》，这个片子一共拍了四天，2021年的四月十二、十三、十四，还有十六，一共是这四天。然后每一天的文件夹里面都会有几张卡拍摄，比如说12日一共是拍了四张卡，A001-A0033，还有个B001。13号是拍了九张卡，A004-A007，B002-B006。

每个文件夹里都会有很多条素材，当我们有这么多素材的时候，应该怎么去转？现在也跟大家说一个我自己转码的方式，我不会按每一个文件夹去转，因为素材它没有重名的，所以我就把所有的文件全都给拖到媒体池里，煮成一锅粥，等转完码之后，我再去把那些代理文件，分成和这个文件夹一样的名字去放【补充①】。原始素材的文件夹长什么样的，代理文件出来之后，也要有一个这样的克隆的文件夹。转码的时候就是一次性转完，反正没有重名，也不用怕覆盖，一次转就好了。

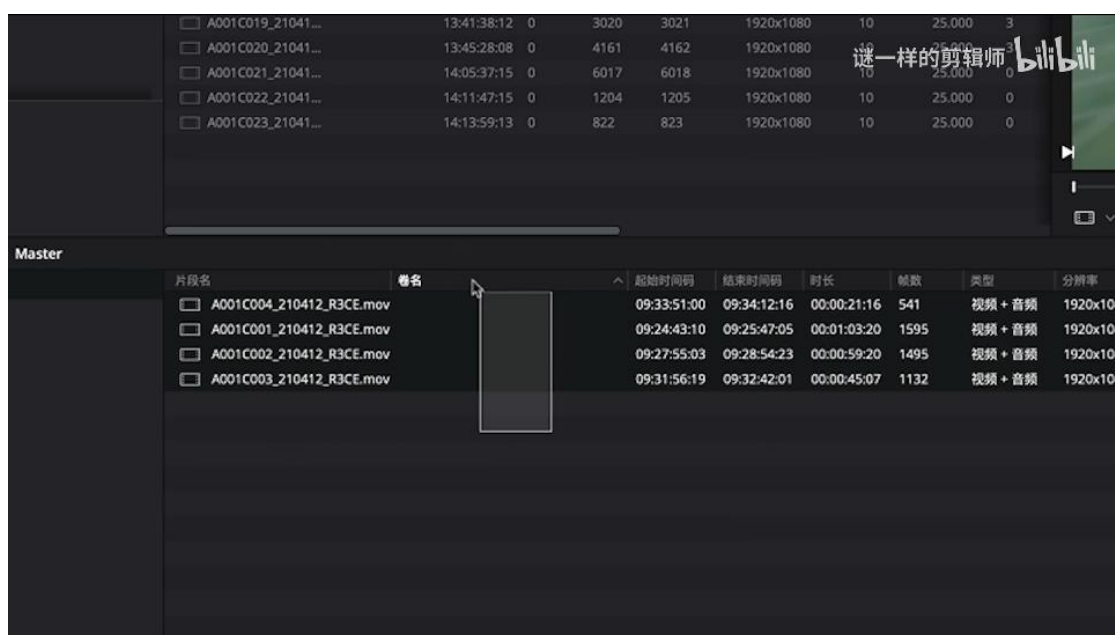
我现在先拿四个文件来进行一个演示，反正大家知道这四个文件就代表了刚才所有的

那些文件，当你把文件放到了媒体池当中，就开始真正进入到了我们转代理的第一步。导入素材之后，你需要对这些素材进行一个设置，怎么设置呢？

你需要去到右下角【设置】，首先，你要检查你的**时间线帧速率**，是不是跟你拍摄的素材，还有最终我们片子需求的帧速率，是不是一样的。如果你一开始把素材往里面拽的时候，他有可能会提示你，是否将你的工程的帧速率改成和你素材一样，我们一般都会点【是】。因为我们现场拍摄的这个素材是 25 帧的，这个拍摄就意味着我们这个片子最终是用 25 帧作为成片输出的；如果你在现场拍的是 24 帧，那我们一般成片也是 24 帧。

然后你会看到时间线分辨率 1920*1080 这个没问题，因为我要输出的代理文件格式就是 1920*1080。

然后，我们去到【常规选项】，我们看到第一个的是【套底选项】的面板，当中有一个【协助使用的卷名来自】打上对勾，然后将【内嵌在源片段文件中】点亮，然后【保存】。这个选项其实就是给素材上一个保险，我们看看有没有上上去，因为有的素材这样上不去，我们看一下它的【列表形式】，看到这四个素材后面这个卷名的位置是空的。



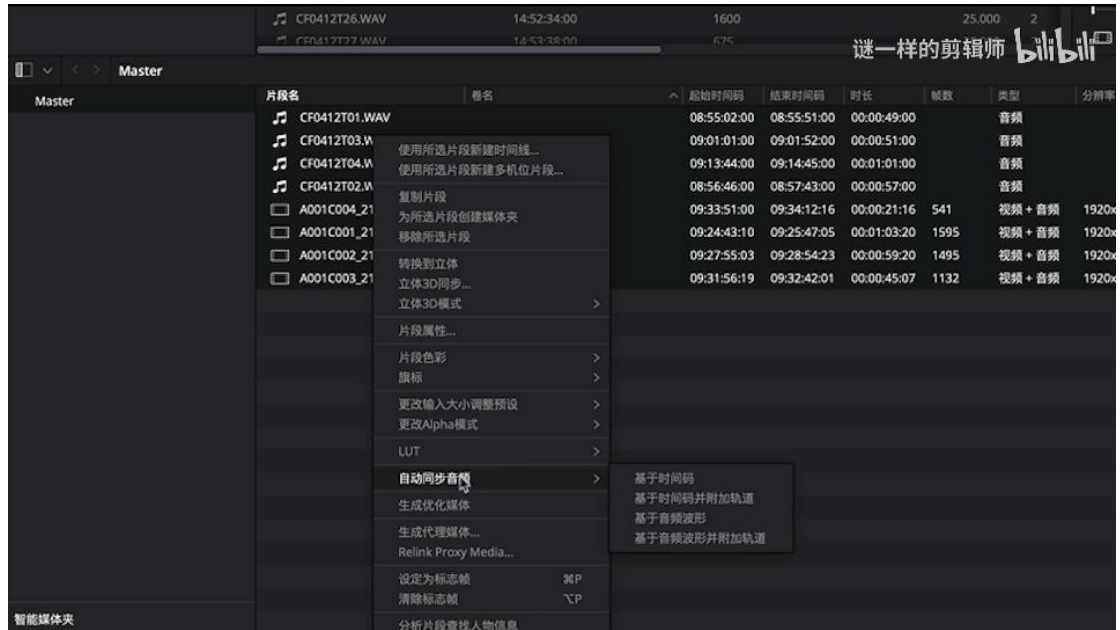
这个也不用担心，我们可以再换一种方式给它上上去，选中这些素材，然后右键点【片段

属性】，这个面板打开之后，大家会看到这个默认是在【名称】这个栏上，下面【设置卷名使用】我们先打上对勾，去掉【内嵌源片段元数据】，选择第一个【源片段文件路径名称】对勾，现在点 ok。你会看到，这个素材的卷名这个位置，就出现了一个新的内容。

必须要说一下，如果你用了一些其他的相机或者小相机拍摄的内容，比如说索尼、佳能拍完的文件，他的名称是 C001 或者是你自己随便起的名，如果挂不上这个卷名，应该怎么办呢？给大家做一个简单的演示，比如我现在导入一个手机拍的文件，我就可以在这个素材上右键找到【片段属性】，然后直接点这个【源文件名】就好了。你就会看到卷名这个位置，和前面名字是一样的。

做这件事的目的，我要跟大家说，就是在我们套底的过程当中，防止发生错位现象，并且防止发生重名现象导致的素材连错。只要你把卷名打上之后，乱七八糟的问题就基本上不会发生了。

这个时候就必须得说到一件事，就是我们合板，在这个地方是需要合板的。在我们常规的剧组里面，都是视频和声音分开录制的。他们中间有一个纽带，就是时码器。时码器会统一声音、视频设备的时间码。虽然分开录的，但是你可以把它们统一放到达芬奇里，进行一个时间码同步。所以我们就需要把所有的音频也跟视频放在一块，都放在这个媒体池里，来进行这个操作。



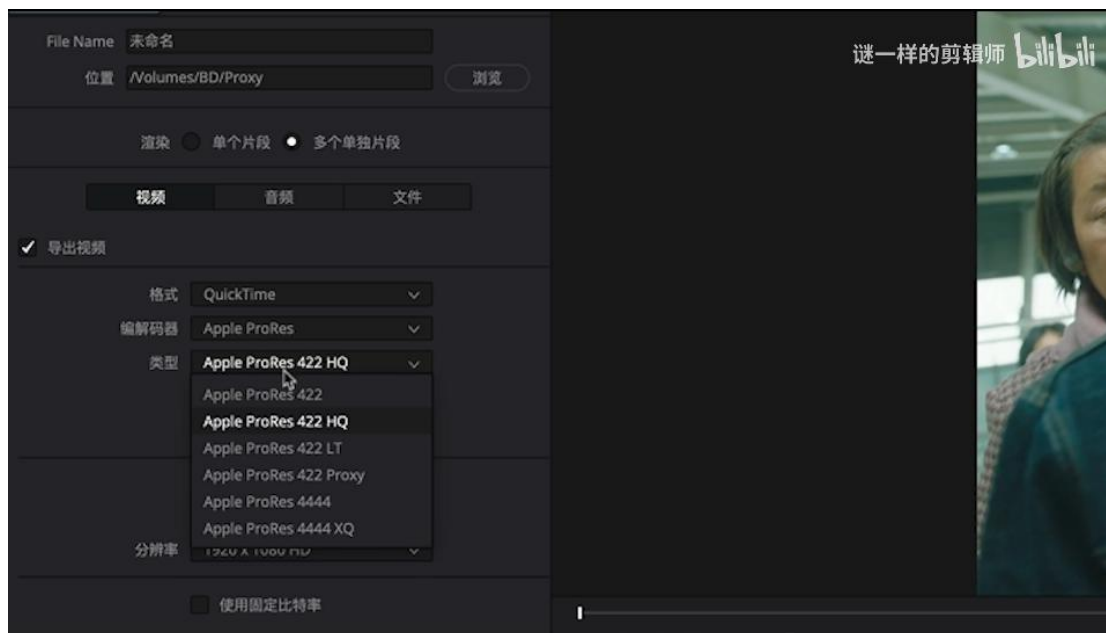
我们要找到 Dit，找他拿到所有的声音文件，比如我们看到声音文件夹里 0412 里的前四条，也是和视频文件夹的前四条素材能合在一起的。这四条就是原始的 Wav 的文件，我们把视频跟音频素材全选，然后右键，右键的下面会找到一个【自动同步音频】，有四个选项，【基于时间码】，【基于时间码并附加轨道】，【基于音频波形】，【基于音频波形附加轨道】。很简单，我们选择第一个。导入文件之后，我们进入到第三个面板【剪辑面板】。来到这个窗口之后，我们把所有素材放到时间线上，只需要全选，拖动下来就好。然后这个面板我们就用完了，直接去到最后面一个导出面板。



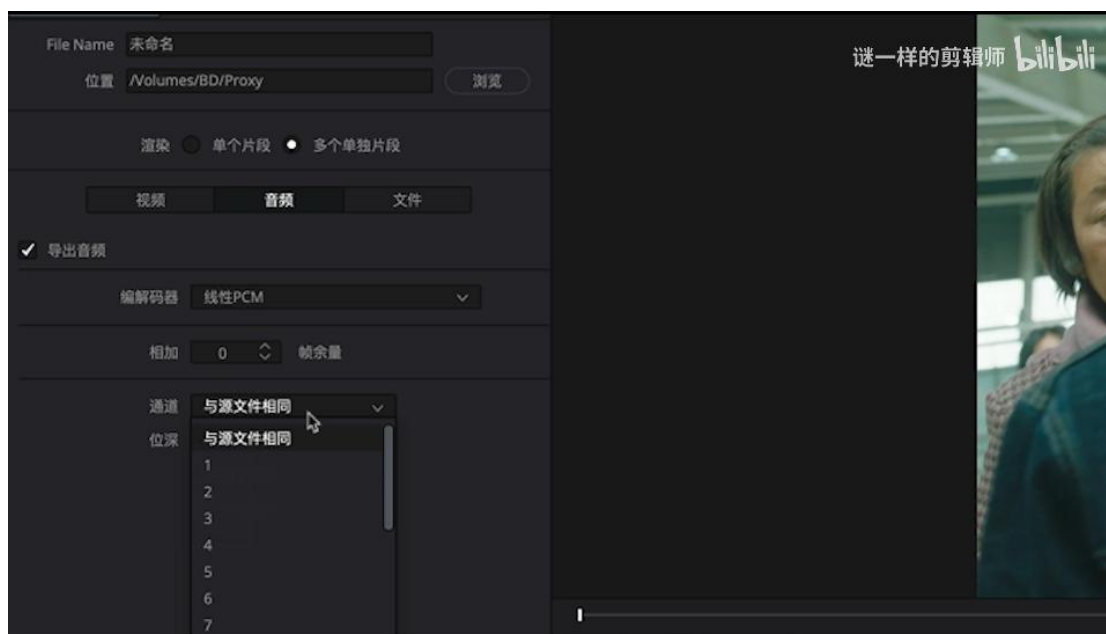
这个窗口就是导出窗口，我们主要看的是左边的窗口。进入到这个窗口之后，只需要选择几个点，然后我们就可以导出，非常简单，非常方便。

大家跟着我来，第一个我们要选择的是【位置】，我们需要把这些代理文件输出到哪个位置。点一下【浏览】，找到要输出的位置，就是我要放到代理文件夹，然后在这个里面我写 Proxy。当然，如果是你们自己要放的话，肯定是要放到工程文件夹里，我现在就是做一个演示。然后就先保存。

然后，下面【渲染】这个位置，我要选择【多个单独片段】。这个很重要，一定要这么选。比如说原始素材是 100 条，我们导出来也是 100 条。

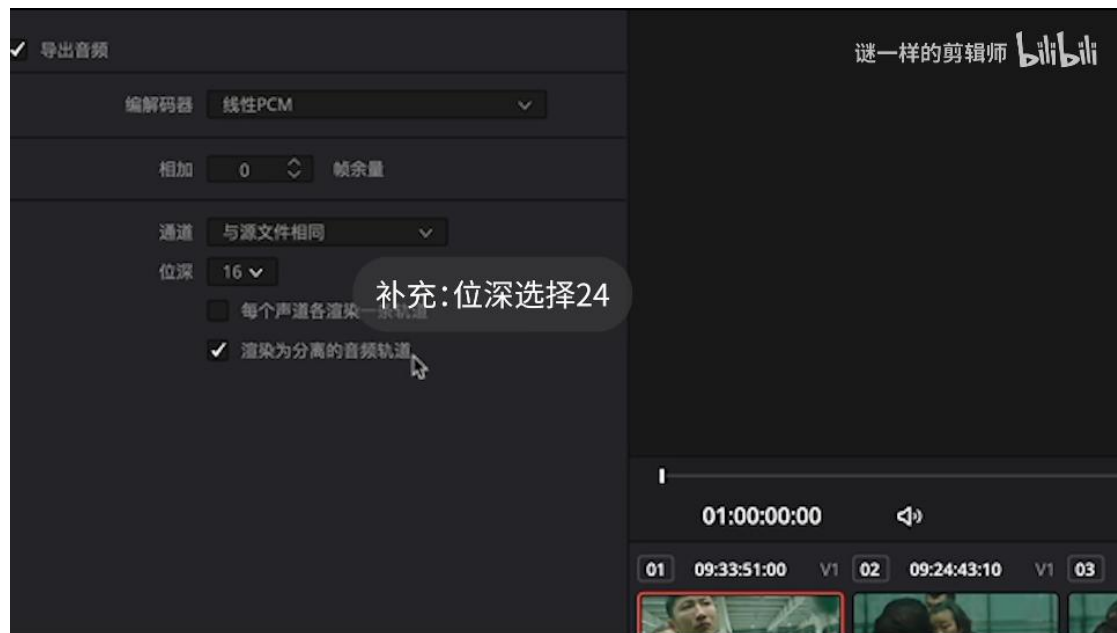


选择【导出视频】窗口，格式是 Quicktime 也就是 Mov。【编解码器】的话，我们就要选择 Apple ProRes。【类型】选择,Apple ProRes 422 Proxy。



然后【音频】，音频的话这个地方要注意。通道，这个位置一定要选择【与源文件相同】。因为我们正常的拍摄当中，可能一个人身上就有一个麦克风，所以经常性的我们会看到素材下面挂着五、六条轨道。因为一条轨道是这个人的，另外一条轨道就是另一个人的声音。可能也会有同时现场比如说五、六个人，或者是只有两个人，但是剩下的是有环

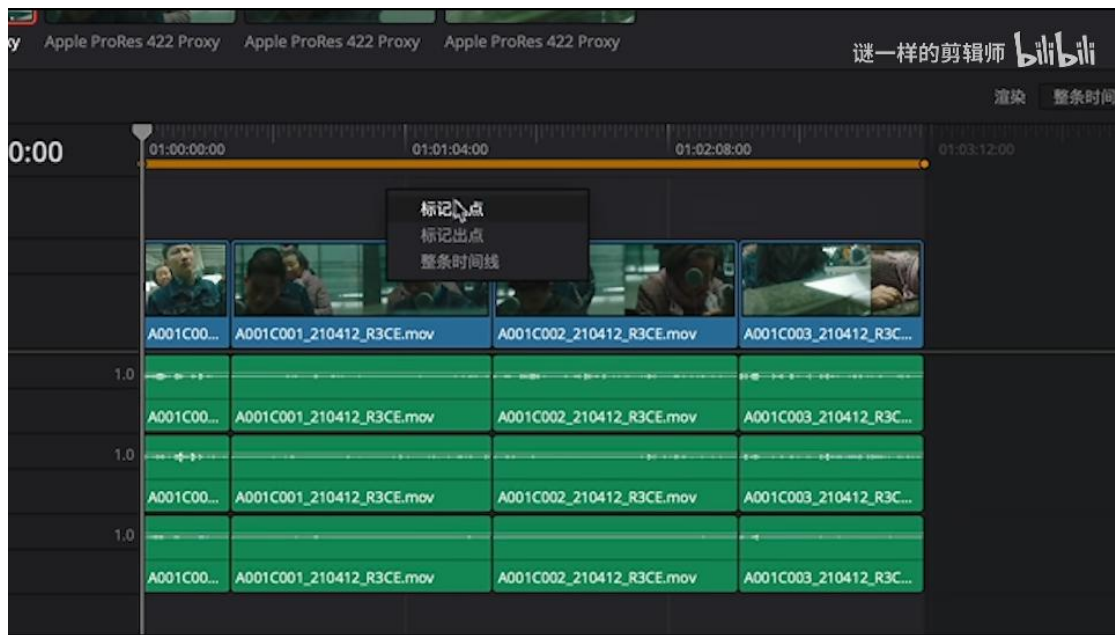
境音的收音的轨道。所以我们是需要把通道选成【与源文件相同】的。



并且，导出的音频选项应设置为 24Bit，因为录音机一般都是 24BIT，如果选择默认的 16，会对音频有损失。最后，我们要选择【渲染为分离的音频轨道】。

然后，看一下【文件】，文件这个面板，我们就选择【源名称】就好，导出来这个文件，它还是和之前大文件的名称是一样的。这样就设置完了。

我们有目的位置了。也有视频的格式，也有音频的格式，也有文件的源名称，把这些东西都设置完之后，我们就只需要点这个窗口最下面的【添加到渲染队列】。然后我们就可以看到渲染队列多出来一个作业。



已经渲染完，但是我跟大家说一点，刚才我忘了说，就在你导出之前，在你添加到渲染队列之前。一定要观察好，你的素材是否都框选上了，如果没有都框选上，我建议大家在这个区域，右键一下，选【整条时间线】，这样的话，能保证你所有素材都是框选到【入出点之间】了，这样才能导出所有的文件。

然后我们就来检查一下，我们导出的文件，它是怎么样的，是不是 ok，是不是我们需要的。大家知道有一个 Proxy 这样的文件夹，有四个文件。现在大家看到是完全四个一模一样的文件，然后音频的话也都是分开轨道的。

我们再去 Pr 面里边试试，素材已经放进来了，也都是没问题的，大家可以看到。但是大家一定不要忘了，在导入剪辑软件之前一定要先把这些文件进行分类，它的文件夹命名方式应该跟你的原始素材文件夹命名方式是一模一样的【补充①】。

今天的转代理流程就先讲到这儿了。希望这一期内容对你们有一些帮助，大家别忘了三连啊，那就先这样，希望你们工作能更顺利。

补充:

①关于代理文件夹的分类



“文件”设置下面有个“保留”。可以根据原素材的层级选择对应数字，这样转码后就不用分类，比如董北老师选择的这几条视频，“sucai”下面有三级目录，“保留”那里选3就可以了~

②关于“回批”

用代理素材剪，剪完了出XML给调色，调色根据XML能链接回原始文件，调完色后会出（一整条视频）或者出（XML带所有单条视频）给你，你用调色文件替换粗剪文件，工程也设置成最终分辨率，这一步就叫**回批**。然后，把字幕和包装、尾板什么的加好，就可以出片了。这就是职业流程。