

Audion Media Tools — руководство

[English](#) · [О программе](#) · [Консольная команда](#) · [Операции](#) · [Замеры](#)

Содержание

- [Окно](#)
- [Порядок работы](#)
- [Источник и Назначение](#)
- [Нарезка: плеер и клавиши](#)
- [Разделы](#)
- [Железо](#)
- [Журнал и отчёты](#)
- [SETTINGS и ABOUT](#)
- [Правила безопасной работы](#)
- [Техническая часть](#)

Как работать: окно, порядок запуска операции, Источник и Назначение, нарезка с плеером, журнал и отчёты.

Окно

- **Заголовок:** название и версия; посередине — версии того, чем работает программа: yt-dlp, Deno, mpv, FFmpeg и драйвер видеокарты; справа — СЕРВИС, язык (RU / EN), светлый или тёмный вид, SETTINGS и ABOUT.
- **Лента разделов:** АУДИО, КОДИРОВАНИЕ, УПАКОВКА, НАРЕЗКА, ЧАСТОТА, ЦВЕТ, СКАЧАТЬ — под каждым названием строка о том, что он делает.
- **Форма** слева: режимы раздела, потом блоки полей — сначала пресет, затем то, чем его можно поправить. Над формой — ЗАПУСТИТЬ, ↶ (вернуть пресет режима) и КОМАНДА.
- **Источник и Назначение** справа, с кнопками папок.

- **Журнал** под ними: что говорит прогон — цветами той программы, которая говорит, и с родной строкой хода FFmpeg.
- **КОМАНДА** внизу: строка для своей команды.

У каждого раздела и режима своя форма, и она помнится между запусками. Общие на всё окно — только кодер и декодер: это выбор машины, а не задачи.

Порядок работы

1. Выбрать Источник и Назначение — или оставить **input** и **output** .
2. Открыть раздел и режим.
3. Выбрать пресет.
4. Поменять только то, что нужно.
5. Нажать КОМАНДА — журнал покажет, что именно уйдёт в FFmpeg, и ничего не запустится.
6. Прогнать первый файл.
7. Запустить папку.

Пресет задаёт готовую основу, поля ниже переопределяют её точно. Флажки не включают скрытых действий, если пресет их не задал.

Шаги 5 и 6 не пропускают на новой операции. Ошибка в параметрах на одном файле стоит секунд, на папке — часа.

Источник и Назначение

кнопка	что делает
папка	выбрать папку с исходниками (или папку для результата)
файл	один файл как Источник: операция пройдёт только по нему
история	прежние пути, закреплённые первыми
закрепить	держат этот путь первым в истории
открыть	открыть папку в Проводнике; один файл показывается выделенным
СБРОСИТЬ	вернуть оба пути на папки программы, input и output ; файлы не трогаются
СПИСОК	имена файлов Источника в журнале, с вложенными папками

кнопка	что делает
СВЕДЕНИЯ	что ffprobe знает об Источнике: таблица файлов или все звуковые потоки
В ИСТОЧНИК	сделать результат Источником следующей операции: Источник очищается в Корзину, затем в него переносится Назначение
ОЧИСТИТЬ	содержимое Источника, Назначения или обоих — в Корзину; сами папки остаются, окно сначала спросит

Путь можно и вписать, и перетащить в окно. Пустое поле — папка программы.

Источник обходится рекурсивно, и результат повторяет его структуру:

```
Назначение\<операция>\<пресет>\<как в Источнике>\<имя файла>.<ext>
```

`input\Day1\clip.mov` и `input\Day2\clip.mov` не сваливаются в одну плоскую папку и не спорят за имя.

Нарезка: плеер и клавиши

Точки реза находят в плеере mpv — кнопка **Открыть в плеере** в разделе НАРЕЗКА — и переносят в поля кнопкой **Взять А и В** или по одной: **Отметить IN**, **Отметить OUT**. Клавиши работают **в окне плеера**, не в программе.

Файл выбирается стрелками по бокам от его имени; кнопка рядом говорит, что знает о нём ffprobe. Режется один файл за раз: у дублей одной папки разные точки реза.

Плеер пишет в последнюю строку. **+** за ней добавляет следующую, когда в последней взяты точки, и сбрасывает А и В в плеере — следующий кусок ищется с чистого листа. В ОСТАВИТЬ и ВЫРЕЗАТЬ каждая строка — отдельный вариант в своём файле: `_keep01`, `_cut02`; строки могут пересекаться, справа от OUT — длительность куска. В РАЗДЕЛИТЬ у каждой точки одно поле, кнопки плеера — **Взять А** и **Отметить здесь**, и точка берётся только дальше предыдущих. Набрать точку руками можно всегда: цифры подряд с часов, разделители ставятся сами, недобранное дополняется нулями — `000128` становится `00:01:28,000`; просто секунды тоже годятся. **▲▼** в поле меняют секцию, где стоит курсор: часы, минуты, секунды или кадр (у звука — миллисекунду); без курсора — секунды; удержание ускоряет шаг. Точки переносятся, только если плеер показывает файл, выбранный в разделе; после стрелок нажмите **Открыть в плеере**.

Дюжина клавиш, которыми делается вся работа:

клавиша	что делает
Пробел	играть или пауза
, .	шаг ровно в один кадр назад и вперёд
← →	перемотка на 5 секунд
Shift+← Shift+→	точно на секунду назад и вперёд
Shift+↓ Shift+↑	точно на пять секунд
↓ ↑	на минуту назад и вперёд
Home	в начало файла
l	поставить точку A ; второе нажатие — точку B ; кусок между ними играет по кругу
Ctrl+l	снять точки A и B
b	играть назад
n	вернуться к воспроизведению вперёд
[]	медленнее или быстрее на 10 % — на скорости 0,25 слышно каждый слог
Backspace	вернуть обычную скорость
s	снимок кадра рядом с исходным файлом

l — это и есть рез: поставили A и B, послушали петлю, и если точка неверна — подвинули её **,** и **.**, нажали **l** снова.

Разница между ← и Shift+← важна. Обычная перемотка прыгает на 5 секунд и показывает ближайший кадр; **Shift** — точная, ровно на секунду, и попадает в кадр. Для поиска точки реза нужна вторая.

b и **n** — свои у этой программы: в обычном mpv на **b** висит подавление полос, здесь оно переопределено (`config\mpv\input.conf`).

Полный список — все 197 привязок с командами плеера — в `tools\MPV_HOTKEYS_RU.md`.
Список снят с самого плеера ответом `input-bindings`, а не переписан из интернета.

Подробности нарезки — рабочий цикл, три действия, точность, отказы — в `tools\TRIM_RU.md`;
что с чем совместимо при резе — в `tools\TRIM_MATRIX_RU.md`.

Разделы

раздел	о чём	подробно
АУДИО	извлечение, ресемплинг, громкость, упаковка; звук внутри видео без перекодирования картинки	<code>tools\AUDIO_WORKFLOWS_RU.md</code>
КОДИРОВАНИЕ	FFV1 и x264 без потерь, ProRes и DNxHR, x264/x265/AV1, профили заливки	<code>tools\ENCODING_PIPELINES_RU.md</code>
УПАКОВКА, ЧАСТОТА, ЦВЕТ	смена контейнера, частота кадров, таблицы цвета, HDR в SDR	<code>tools\REMUX_FPS_LUT_RU.md</code>
НАРЕЗКА	покадровая и по ключевым кадрам; звук без потерь (WAV, FLAC, ALAC) — по сэмплу, сжатый — по своим пакетам без перекодирования или по сэмплу в режиме «Точно»	<code>tools\TRIM_RU.md</code>
СКАЧАТЬ	ссылка, плейлист или список, профили формата, разрешение, субтитры, cookies	<code>tools\YOUTUBE_DOWNLOAD_RU.md</code>
СЕРВИС	что за железо, что оно умеет, проверка профилей, установщики	<code>tools\HARDWARE_DIAGNOSTICS_RU.md</code>

Каждое поле, вариант и пресет с подсказкой: [Операции](#).

СКАЧАТЬ. **ВСТАВИТЬ** у ссылки, у файла списка и у файла cookies берёт их из буфера обмена. **i** у ссылки показывает, какие форматы она предлагает, ничего не скачивая. Ссылке, которой нужен вход, — cookies браузера или файла; щит рядом запечатывает этот файл DPAPI для этой учётной записи Windows, и открытый файл больше не нужен.

ЦВЕТ. LUT лежат в папке **LUTs** программы. Кнопки у списка добавляют файлы (**.cube**, **.3dl**, **.lut**) или целую папку — они копируются в **LUTs** — и открывают папку.

Железо

Программа умеет выбирать между аппаратными путями NVIDIA, Intel и AMD, отдельными кодировщиком и декодировщиком AV1 и обычным процессором.

Перед первым запуском на новой машине — СЕРВИС → «Возможности оборудования».

Результат кладётся в кэш, и профили с аппаратным кодированием сверяются с ним. Отсутствие пути — нормальный ответ, а не поломка: значит нет драйвера или самого железа.

Журнал и отчёты

Журнал показывает строки прогона так, как их пишут программы: `[CMD]` — команда, с которой запущен FFmpeg, `[PROGRESS]` и под ней родная строка FFmpeg, `[OK]`, `[WARN]`, `[ERR]`.

Прогон открывается своим названием и консольной командой, которая его повторяет, и закрывается итогом со временем. Под журналом — операция, её время и итог; СТОП останавливает прогон, недописанный файл убирается.

Над журналом: LOGS — журналы прогонов, REPORT — их отчёты, CONFIG — настройки программы, дальше — скопировать журнал, очистить его и развернуть (ширина запоминается).

Каждая операция пишет `batch_report.md` и `.json`. АУДИО добавляет `audio_report.md` и `.json`: исходный поток, параметры входа, режим обработки, громкость, путь результата.

КОМАНДА внизу выполняет свою команду — в PowerShell 7 программы (PS) или в `cmd.exe` (CMD). Её строки идут в журнал, СТОП её завершает; во время операции команда ждёт своей очереди. Кнопки рядом: история (закреплённые первыми), путь к файлу в кавычках, папка, в которой идёт команда.

SETTINGS и ABOUT

SETTINGS: четыре вида (Audion Code Dark, Audion Vault Dark, Audion Dark, Audion Light), шрифт окна и шрифт терминала; КОМПОНЕНТЫ — версии yt-dlp, Deno, mpv, FFmpeg и 7-Zip с ОБНОВИТЬ или УСТАНОВИТЬ и ПРОВЕРИТЬ СЕЙЧАС для свежих выпусков; СИСТЕМА — процессор, видеокарта и её драйвер, память, какие кодеры FFmpeg прошли проверку, диск, и СКОПИРОВАТЬ — для сообщения об ошибке.

ABOUT: версия, папки программы, автор и состав программы с лицензией каждой части.

Правила безопасной работы

- Новая операция — сначала КОМАНДА, потом запуск.
- Большая папка — сначала первый файл.
- Перезапись не включают, не будучи уверенным в папке результата.

- Аппаратный путь — сначала проверить возможности оборудования.
- Цветовая таблица — сначала посмотреть, какой `.cube` выбран.
- Пачка скачивания — сначала проверить список ссылок.
- Очистка и В ИСТОЧНИК — внимательно посмотреть на папки: окно называет их, прежде чем спросить.

Техническая часть

Запуск

`Start.exe` открывает окно. Нет окружения Python или инструмента — его собирает `builder_main.cmd`.

Те же операции идут из консоли или сценария: `media_cli.cmd` — [Консольная команда](#).

Проверка после изменений

```
runtime\python.exe -m pytest -q -p no:cacheprovider tests system_core\tests
install\Build-App.cmd
```

Первое — движок (около пяти минут: обёртки и нарезки гоняют настоящий FFmpeg); второе проверяет окно, собирает его в `App\` и даёт собранной копии проверить себя. Что именно прогоняется перед выпуском — [список проверок](#).

Подсказки

У каждого поля, варианта и пресета есть подсказка на двух языках — задержите на нём курсор. Те же тексты — в [Операциях](#).