Audion VS Engine — Операции

Содержание

- Пресеты
  - ТОЧНОСТЬ
  - ПЛЁНКА
  - РЕТРО
  - РЕСТАВРАЦИЯ
  - ПРОФИЛИ
- У каждого пресета и профиля: обработка, кодирование, прогон
- SETUP: дополнительные компоненты
- СЕРВИС: проверки
- Кодеры

> Собрано из данных программы командой `vs_cli.cmd map --docs`: манифест операций (`config\tool_manifest.yaml`) и раскладка окна (`config\window_layout.yaml`). Руками не правится: текст меняется там, и команда запускается снова.

Пресеты

ТОЧНОСТЬ

Шумодав, дебанд, зерно

Мягкий шумодав (`mild_denoise`)

Любой шум, любая машина. Спектральный шумодав DFTTest на процессоре.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation mild_denoise`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`strength` Сила	выбор	`medium`	`light` Слабо, `medium` Средне, `strong` Сильно	Сигма DFTTest: слабо 4, средне 8, сильно 14.
`noise` Шум	выбор	`auto`	`auto` Авто, `fixed` Как задано	Авто: сила следует за шумом, измеренным в исходнике, и не опускается ниже настройки. Как задано: настройка как есть.

Шумодав теней SOTA (`shadow_denoise_sota`)

BM3D только в тенях. BM3D в плавающей точке, удержанный в тенях маской яркости; микрозерно возвращается, чтобы тени не были пластиковыми.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation shadow_denoise_sota`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`sigma` Сигма BM3D	число	`2.5`	1.0 … 4.0, шаг 0.1	Сила BM3D по яркости; цвет получает 0,6 от неё.
`noise` Шум	выбор	`auto`	`auto` Авто, `fixed` Как задано	Авто: сила следует за шумом, измеренным в исходнике, и не опускается ниже настройки. Как задано: настройка как есть.
`grain_back` Возврат зерна	число	`0.6`	0.0 … 2.0, шаг 0.05	Микрозерно поверх очищенных теней; 0 - без него.
`shadow_threshold` Порог теней	число	`0.2`	0.0 … 0.5, шаг 0.01	Яркость (0..1), на которой кончаются тени.
`transition` Переход маски	число	`0.1`	0.01 … 0.4, шаг 0.01	Ширина плавного перехода под порогом: на столько ниже него тени чистятся полностью, к самому порогу - всё слабее.
`preview_mask` Показать маску	флажок	`false`		Результат - сама маска теней, а не картинка: для подбора порога.

Чистка цветового шума (`chroma_cleanup`)

Только цветовой шум. DFTTest только по цветовым плоскостям: цветовой шум уходит, яркость не трогается.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation chroma_cleanup`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`strength` Сила	выбор	`medium`	`light` Слабо, `medium` Средне, `strong` Сильно	Сигма по цвету: слабо 6, средне 12, сильно 20.
`noise` Шум	выбор	`auto`	`auto` Авто, `fixed` Как задано	Авто: сила следует за шумом, измеренным в исходнике, и не опускается ниже настройки. Как задано: настройка как есть.

Мягкий дебанд (`deband_safe`)

Гладкие градиенты без зерна. Лёгкий neo_f3kdb: ступени градиентов уходят, зерно не добавляется.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation deband_safe`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`range` Радиус дебанда	число	`12`	8 … 32, шаг 1	Как далеко neo_f3kdb ищет соседей для сглаживания; больше - сильнее.
`y` Порог Y	число	`48`	0 … 128, шаг 1	Порог neo_f3kdb по яркости: какой перепад яркости ещё сглаживается.
`cb` Порог Cb	число	`32`	0 … 128, шаг 1	Порог neo_f3kdb по цветоразностной плоскости Cb.
`cr` Порог Cr	число	`32`	0 … 128, шаг 1	Порог neo_f3kdb по цветоразностной плоскости Cr.

Дебанд с тонким зерном (`deband_fine_grain`)

Градиенты и микрофактура. neo_f3kdb, затем AddGrain возвращает тонкую фактуру поверх сглаженных градиентов.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation deband_fine_grain`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`range` Радиус дебанда	число	`14`	8 … 32, шаг 1	Как далеко neo_f3kdb ищет соседей для сглаживания; больше - сильнее.
`y` Порог Y	число	`48`	0 … 128, шаг 1	Порог neo_f3kdb по яркости: какой перепад яркости ещё сглаживается.
`cb` Порог Cb	число	`32`	0 … 128, шаг 1	Порог neo_f3kdb по цветоразностной плоскости Cb.
`cr` Порог Cr	число	`32`	0 … 128, шаг 1	Порог neo_f3kdb по цветоразностной плоскости Cr.
`grain_var` Дисперсия зерна	число	`0.6`	0.0 … 2.0, шаг 0.05	Дисперсия AddGrain по яркости; цвет получает 0,27 от неё.

Плёночная пересборка (`filmic_rebuild`)

Шумодав, дебанд, зерно. BM3D, затем neo_f3kdb, затем зерно по яркости: цифровой шум и полосы уходят, приходит управляемое зерно.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation filmic_rebuild`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`sigma` Сигма BM3D	число	`2.0`	1.0 … 3.5, шаг 0.1	Сила BM3D по яркости; цвет получает 0,6 от неё.
`noise` Шум	выбор	`auto`	`auto` Авто, `fixed` Как задано	Авто: сила следует за шумом, измеренным в исходнике, и не опускается ниже настройки. Как задано: настройка как есть.
`deband_range` Радиус дебанда	число	`14`	8 … 32, шаг 1	Как далеко neo_f3kdb ищет соседей для сглаживания; больше - сильнее.
`grain_shadow` Зерно в тенях	число	`1.5`	0.0 … 3.0, шаг 0.05	Дисперсия зерна там, где картинка темнее порога теней.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`grain_mid` Зерно в средних	число	`0.9`	0.0 … 3.0, шаг 0.05	Дисперсия зерна между двумя порогами.
`grain_high` Зерно в светах	число	`0.4`	0.0 … 3.0, шаг 0.05	Дисперсия зерна там, где картинка светлее порога светов.
`shadow_threshold` Порог теней	число	`0.3`	0.0 … 0.5, шаг 0.01	Яркость (0..1), на которой кончаются тени.
`high_threshold` Порог светов	число	`0.65`	0.5 … 1.0, шаг 0.01	Яркость (0..1), с которой начинаются света.

Чистый архив (`archive_clean`)

Нейтральный мастер без зерна. Лёгкий DFTTest и лёгкий neo_f3kdb без зерна: нейтральный мастер для архива.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation archive_clean`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`denoise` Шумодав	выбор	`light`	`light` Слабо, `medium` Средне, `strong` Сильно	Сигма DFTTest: слабо 4, средне 8, сильно 14.
`noise` Шум	выбор	`auto`	`auto` Авто, `fixed` Как задано	Авто: сила следует за шумом, измеренным в исходнике, и не опускается ниже настройки. Как задано: настройка как есть.
`range` Радиус дебанда	число	`10`	8 … 32, шаг 1	Как далеко neo_f3kdb ищет соседей для сглаживания; больше - сильнее.

Подготовка к грейдингу (`pregrade_prep`)

Минимум вмешательства перед Resolve. Очень лёгкий DFTTest и ничего больше: материал уходит в грейдинг почти таким, каким был.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation pregrade_prep`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`strength` Сила	выбор	`light`	`light` Слабо, `medium` Средне	Сигма DFTTest: слабо 3, средне 6.
`noise` Шум	выбор	`auto`	`auto` Авто, `fixed` Как задано	Авто: сила следует за шумом, измеренным в исходнике, и не опускается ниже настройки. Как задано: настройка как есть.

ПЛЁНКА

Образы киноплёнок

Плёнка 35 мм (`film_35mm`)

Kodak 35 мм, три плёнки. Образ Kodak 35 мм с выбором плёнки: 250D, 500T или 50D.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation film_35mm`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`stock` Плёнка	выбор	`250D`	`250D` 250D, `500T` 500T, `50D` 50D	250D - дневная, нейтральная; 500T - лампы накаливания, холоднее; 50D - самая чистая.
`intensity` Интенсивность	число	`1.0`	0.0 … 2.0, шаг 0.05	Сила всего образа: 0 - выключен, 1 - как настроен, 2 - сильно.

Плёнка 16 мм (`film_16mm`)

Мягче, зернистее, приподнятый чёрный. Ощущение 16 мм: больше мягкости, видимое зерно, приподнятый чёрный.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation film_16mm`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`intensity` Интенсивность	число	`1.0`	0.0 … 2.0, шаг 0.05	Сила всего образа: 0 - выключен, 1 - как настроен, 2 - сильно.

Super 8 (`super8`)

Самое крупное зерно, выцветшие 70-е. Super 8: самое крупное зерно, самая мягкая оптика, выцветший контраст 70-х.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation super8`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`intensity` Интенсивность	число	`1.0`	0.0 ... 2.0, шаг 0.05	Сила всего образа: 0 - выключен, 1 - как настроен, 2 - сильно.

IMAX 70 мм (`imax_70mm`)

Большой формат, тончайшее зерно. Ощущение IMAX 65/70 мм: минимум зерна, мягкий ореол светов, дрожание кадрового окна до 2 пикселей.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation imax_70mm`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`intensity` Интенсивность	число	`1.0`	0.0 ... 2.0, шаг 0.05	Сила всего образа: 0 - выключен, 1 - как настроен, 2 - сильно.
`gate_weave` Дрожание кадра	флажок	`true`		Каждый кадр сдвигается до 2 пикселей, как плёнка в кадровом окне проектора; выключено - картинка стоит. Один файл даёт одно и то же дрожание.

Кинематографичный (`cinematic`)

Мягкий плёночный образ, безопасный. Универсальный мягкий плёночный образ для любого материала.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation cinematic`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`intensity` Интенсивность	число	`1.0`	0.0 ... 2.0, шаг 0.05	Сила всего образа: 0 - выключен, 1 - как настроен, 2 - сильно.

Отбеливание (`bleach_bypass`)

Жёсткий контраст, мало цвета. Высокий контраст, обесцвеченность, жёсткость - вид печати с пропуском отбеливания.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation bleach_bypass`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`intensity` Интенсивность	число	`1.0`	0.0 ... 2.0, шаг 0.05	Сила всего образа: 0 - выключен, 1 - как настроен, 2 - сильно.

Анаморфот (`anamorphic_scope`)

Синие блики, бирюзовые тени. Образ синемаскопа: горизонтальные синие блики только на светах и холодные бирюзовые тени.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation anamorphic_scope`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`intensity` Интенсивность	число	`1.0`	0.0 ... 2.0, шаг 0.05	Сила всего образа: 0 - выключен, 1 - как настроен, 2 - сильно.
`flare_len` Длина блика	число	`96`	32 ... 256, шаг 1	Длина полосы блика в пикселях: длиннее - драматичнее.
`flare_thr` Порог блика	число	`0.78`	0.0 ... 1.0, шаг 0.01	С какой яркости свет даёт блик: ниже - бликует больше картинки.
`teal_shadow` Бирюза в тенях	число	`0.35`	0.0 ... 1.0, шаг 0.05	Сила холодного бирюзового оттенка в тенях.

РЕТРО

VHS, кинескоп, камкордер

VHS и кинескоп (`vhs_crt`)

Кассета, растекание цвета, аналоговый шум. Композитный сигнал, VHS, кинескоп: цвет растекается, картинка мягкая, аналоговый шум.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation vhs_crt`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`intensity` Интенсивность	число	`1.0`	0.0 ... 2.0, шаг 0.05	Сила всего образа: 0 - выключен, 1 - как настроен, 2 - сильно.

Камкордер 90-х (`camcorder_90s`)

Домашняя камера 90-х. Бытовой камкордер: мягче VHS, слегка пересвечен, лёгкое растекание цвета.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation camcorder_90s`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`intensity` Интенсивность	число	`1.0`	0.0 ... 2.0, шаг 0.05	Сила всего образа: 0 - выключен, 1 - как настроен, 2 - сильно.

Полароид (`polaroid`)

Моментальное фото 70-х и 80-х. Ощущение Polaroid SX-70: карамельное свечение светов, тёплые кремовые полутона, тёмные углы.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation polaroid`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`intensity` Интенсивность	число	`1.0`	0.0 ... 2.0, шаг 0.05	Сила всего образа: 0 - выключен, 1 - как настроен, 2 - сильно.
`vignette` Виньетка	число	`0.55`	0.0 ... 1.0, шаг 0.05	Насколько темнеют углы: 0 - без виньетки, 1 - углы уходят в чёрный.

РЕСТАВРАЦИЯ

Деинтерлейс, телесин, артефакты

Деинтерлейс QTGMC (`qtgmc_deinterlace`)

Чересстрочное видео в прогрессивное. QTGMC (NNEDI3 и MVTools): эталонный деинтерлейсер для чересстрочных исходников.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation qtgmc_deinterlace`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`field_order` Порядок полей	выбор	`tff`	`tff` TFF, `bff` BFF	TFF - первым верхнее поле (эфир, HDV, DV NTSC); BFF - первым нижнее (DV PAL).
`preset` Пресет QTGMC	выбор	`Medium`	`Draft` Draft, `Ultra Fast` Ultra Fast, `Super Fast` Super Fast, `Very Fast` Very Fast, `Faster` Faster, `Fast` Fast, `Medium` Medium, `Slow` Slow, `Slower` Slower, `Very Slow` Very Slow, `Placebo` Placebo	Скорость против качества: Draft - самый быстрый, Placebo - самый медленный.
`output_fps` Частота на выходе	выбор	`single`	`single` Одинарная, `double` Двойная	Одинарная - частота исходника; двойная - вдвое больше кадров, самое плавное движение.

Обратный телесин TIVTC (`tivtc_ivtc`)

NTSC 29,97 обратно в 23,976. TIVTC убирает раскладку 3:2 из телесина NTSC: 29,97 к/с обратно в прогрессивные 23,976 к/с.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation tivtc_ivtc`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`pp` Постобработка TFM	число	`6`	0 … 7, шаг 1	0 - выключена … 7 - деинтерлейс всего, что не совпало.
`cycle` Цикл	число	`5`	2 … 25, шаг 1	Цикл TDecimate в кадрах; 5 для обычного телесина NTSC.
`rdrop` Выброс за цикл	число	`1`	1 … 5, шаг 1	Сколько кадров выбрасывается из цикла; 1 из 5 для NTSC.

MVTools MCDegrain (`mvtools_mcdegrain`)

Шум по движению, деталь цела. Временной шумодав вдоль движения (MVTools и MDegrain): шум уходит, деталь остаётся резкой.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation mvtools_mcdegrain`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`radius` Радиус	число	`2`	1 … 3, шаг 1	Сколько кадров до и после берётся.
`thsad` THSAD	число	`200`	100 … 400, шаг 1	Порог различия блока; выше - больше усреднения.
`noise` Шум	выбор	`auto`	`auto` Авто, `fixed` Как задано	Авто: сила следует за шумом, измеренным в исходнике, и не опускается ниже настройки. Как задано: настройка как есть.
`blksize` Размер блока	выбор	`16`	`8` 8, `16` 16	Блок поиска движения: 16 для SD и HD, 8 для мелкой детали и 4K.

Шумодав DPIR (`dpir_denoise`)

Нейросетевой шумодав сильного шума. DPIR на vs-mlrt: сильный шум и высокое ISO уходят, фактура остаётся - там, где BM3D замыливает картинку.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation dpir_denoise`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`strength` Сила	число	`10.0`	1.0 … 50.0, шаг 0.5	Уровень шума, на который рассчитана сеть: 10 - средний, 15 - сильный, 25 - очень сильный.
`model` Модель	выбор	`drunet_color`	`drunet_color` Цвет, `drunet_gray` Серый, `drunet_deblocking_color` Блоки, цвет, `drunet_deblocking_gray` Блоки, серый	Цвет - цветное видео; Блоки - ещё и блоки JPEG и MPEG; Серый - только яркость, цвет остаётся как есть.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`tile` Плитка	число	`384`	256 … 512, шаг 16	Кусок кадра, который сеть берёт за раз, в пикселях: меньше - меньше видеопамяти, медленнее.

Блоки H.264 (`deblock_h264_artefacts`)

Пережатые H.264 и MPEG. Deblock_QED из havsfunc, бережёт края: для пережатых H.264 и MPEG - копий из сети, пересжатий мессенджеров, слабого эфира.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation deblock_h264_artefacts`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`quant1` Квант 1	число	`24`	16 … 32, шаг 1	Сила на краях блоков; выше - сильнее.
`quant2` Квант 2	число	`26`	16 … 32, шаг 1	Сила внутри блоков.
`aoffset` Офсет альфа	число	`1`	0 … 2, шаг 1	Чувствительность фильтра к краям.
`boffset` Офсет бета	число	`1`	0 … 2, шаг 1	Чувствительность фильтра внутри блоков.

Радуга и перекрёстные помехи (`derainbow_decross`)

Радуга и бегущие точки композита. Сглаживание цвета вдоль движения (MVTools): радуга, бегущие точки и перекрёстные цветовые помехи композита NTSC уходят, яркость не смягчается.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation derainbow_decross`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`strength` Сила	число	`0.6`	0.0 … 1.0, шаг 0.05	Насколько сглаживается цвет; 0 - как было, 1 - полностью.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`blksize` Размер блока	выбор	`16`	`8` 8, `16` 16	Блок поиска движения: 16 для SD и HD, 8 для мелкой детали и 4K.

Дымка и локальный контраст (`dehaze_local_contrast`)

Ясность без сдвига цвета. Локальный контраст, ясность и снятие дымки только по яркости: без сдвига цвета и ореолов.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation dehaze_local_contrast`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`strength` Сила	число	`1.0`	0.0 ... 2.0, шаг 0.05	Сколько локального контраста добавляется; 0 - картинка как была.
`radius` Радиус	число	`8`	1 ... 16, шаг 1	Размер размытия в пикселях: больше - дымка, меньше - ясность.

Увеличение NNEDI3 2X (`nnedi3_upscale_2x`)

Вдвое больше, без нейросетей. NNEDI3 увеличивает картинку вдвое, одинаково при каждом прогоне, без нейросети.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation nnedi3_upscale_2x`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`quality` Качество	выбор	`balanced`	`fast` Быстро, `balanced` Сбалансировано, `best` Лучшее	Быстро - облегчённый NNEDI3; сбалансировано - как настроено; лучшее - медленнее, чище края.
`chroma` Увеличение цвета	выбор	`spline36`	`spline36` Spline36, `nnedi3` NNEDI3	Spline36 надёжнее; NNEDI3 резче и медленнее.

Real-ESRGAN 2x (`vsmlrt_realesrgan_2x`)

Нейросетевое увеличение вдвое. Real-ESRGAN на vs-mlrt: рисованная анимация вдвое, с чистыми чёткими линиями; TensorRT на NVIDIA.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation vsmlrt_realesrgan_2x`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`model` Модель	выбор	`animevideov3`	`animevideov3` Аниме, `animejanaiV2-L1` AnimeJaNai 1, `animejanaiV2-L2` AnimeJaNai 2, `animejanaiV2-L3` AnimeJaNai 3	У Real-ESRGAN в vs-mlrt модели только для рисованной анимации: Аниме - самая лёгкая, AnimeJaNai 1-3 - от лёгкой к сильной. Живое видео они могут пережать по резкости.
`tile` Плитка	число	`384`	256 … 768, шаг 16	Кусок кадра, который сеть берёт за раз, в пикселях: меньше - меньше видеопамяти, медленнее.
`tile_pad` Перекрытие плиток	число	`16`	4 … 64, шаг 1	На сколько пикселей куски заходят друг на друга, чтобы не было видно швов.

Пересборка мягкого HD 2x (`soft_hd_rebuild_2x`)

Мягкое HD, пересобранное вдвое. Спектральная чистка, затем Real-ESRGAN: мягкое и недоразрешённое HD пересобирается вдвое без раздутого шума.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation soft_hd_rebuild_2x`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`rebuild` Пересборка	выбор	`balanced`	`conservative` Бережно, `balanced` Сбалансированно, `aggressive` Сильно	Сколько детали возвращается: Бережно - без ореолов, Сильно - для очень мягких исходников.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`cleanup` Чистка	выбор	`medium`	`light` Слабо, `medium` Средне, `strong` Сильно	Чистка перед сетью, чтобы она не увеличивала шум и блоки.
`model` Модель	выбор	`animevideov3`	`animevideov3` Аниме, `animejanaiV2-L1` AnimeJaNai 1, `animejanaiV2-L2` AnimeJaNai 2, `animejanaiV2-L3` AnimeJaNai 3	У Real-ESRGAN в vs-mlrt модели только для рисованной анимации: Аниме - самая лёгкая, AnimeJaNai 1-3 - от лёгкой к сильной. Живое видео они могут пережать по резкости.
`tile` Плитка	число	`384`	256 … 768, шаг 16	Кусок кадра, который сеть берёт за раз, в пикселях: меньше - меньше видеопамяти, медленнее.
`tile_pad` Перекрытие плиток	число	`16`	4 … 64, шаг 1	На сколько пикселей куски заходят друг на друга, чтобы не было видно швов.

ПРОФИЛИ

Сохранённые пресеты на файл или папку

Запустить профиль (`profile_run`)

Сохранённый пресет с его настройками. Профиль - пресет с настройками и кодером, сохранённый под именем, - запускается на файле или на всей папке.

Вызов: `vs_cli.cmd run --operation profile_run`

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`profile` Профиль	выбор	``	из `profile_options`	Профили из config\profiles. Выбор профиля ставит его кодер на карточки.

У каждого пресета и профиля: обработка, кодирование, прогон

Эти поля стоят на каждой странице: обработка и карточки кодера одни на всё окно - заданные на одной странице, они заданы на всех.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`vs_accel` Обработка	выбор	`auto`	`auto` Авто, `cpu` Процессор, `gpu` Видеокарта	Где работает BM3D. Авто: на видеокарте, когда VapourSynth видит рабочее устройство Vulkan, иначе на процессоре. Остальные фильтры всегда идут на процессоре.
`encode_family` Кодек	выбор	`x264`	`x264` x.264, `x265` x.265, `prores` ProRes, `dnxhr` DNxHR	Чем записывается результат.
`encode_backend` Кодер	выбор	`cpu`	`cpu` Процессор, `nvenc` NVIDIA, `qsv` QuickSync, `amf` AMF	Процессор или аппаратный кодер видеокарты. Аппаратный, не прошедший проверку на этой машине (СЕРВИС - Возможности оборудования), выключен. (видно, когда encode_family - одно из x264, x265)
`encode_quality` Качество	выбор	`14`	`14` 14, `17` 17, `21` 21	14 - почти без потерь, для архива; 17 - потери почти незаметны; 21 - веб, прокси, просмотр. (видно, когда encode_family - одно из x264, x265)
`encode_container` Контейнер	выбор	`mp4`	`mp4` MP4, `mkv` MKV	Файл, в который пишутся x.264 и x.265. (видно, когда encode_family - одно из x264, x265)

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Что это
`prores_profile` Профиль ProRes	выбор	`lt`	`lt` LT, `422` 422, `hq` HQ	LT достаточно для грейдинга; HQ - для кеинга и повторных проходов. (видно, когда encode_family = prores)
`prores_wrapper` Обёртка	выбор	`mov`	`mov` MOV, `mxf` MXF	MOV для Resolve и Final Cut; MXF для Premiere и Avid. (видно, когда encode_family = prores)
`dnxhr_profile` Профиль DNxHR	выбор	`hq`	`hq` HQ, `hqx` HQX, `lb` LB, `sq` SQ	LB - низкий поток, SQ - стандарт, HQ - высокое качество, HQX - 10 бит. (видно, когда encode_family = dnxhr)
`overwrite` Перезаписать	флажок	`false`		Сделать результат заново там, где он уже есть. Выключено: готовый файл пропускается.

Куда ложится результат. `<Назначение>\<Палитра>\<пресет>_<кодер>\<папки Источника>\<имя>.<расш>`; профиль - `<Назначение>\Profiles\<профиль>_<кодер>\...`. Имя исходника сохраняется. Готовый результат пропускается, если не включено *Перезаписать*.

SETUP: дополнительные компоненты

Операция	Что это	Вызов
Установить VapourSynth	Самый новый стабильный портативный VapourSynth в system_core\vapoursynth (шаг 10 сборщика).	`vs_cli.cmd run --operation install_vapoursynth`
Установить плагины	Плагины из install\vs_plugins.json в VapourSynth (шаг 11 сборщика); ядро не сдвигается.	`vs_cli.cmd run --operation install_vs_plugins`

Операция	Что это	Вызов
Установить FFmpeg	FFmpeg от Gyan в Tools\ffmpeg по драйверу NVIDIA: самая новая стабильная, не ниже 9.0.2, без карты NVIDIA и с LTS-драйвером 610.88 и новее; ниже него 8.0.1 (570-610.87) или 7.1, чтобы работал NVENC, и доступны не все операции (шаг 13 сборщика).	`vs_cli.cmd run --operation install_ffmpeg`
Установить MLRT	vs-mlrt - TensorRT, ONNX Runtime и модели - в VapourSynth, под эту видеокарту: нейросетевые пресеты DPIR, Real-ESRGAN и Пересборка мягкого HD. Предлагается при первом запуске и в SETUP, когда найдена видеокарта NVIDIA RTX; сборщик его не ставит.	`vs_cli.cmd run --operation install_mlrt`
Удалить VapourSynth	Папка движка system_core\vapoursynth с плагинами и MLRT уходит в Корзину (шаг 14 сборщика).	`vs_cli.cmd run --operation remove_vapoursynth`

СЕРВИС: проверки

Операция	Что это	Вызов
Доктор	Проверяет весь движок: оба Python, VapourSynth, каждый плагин, FFmpeg, BM3D на видеокарте.	`vs_cli.cmd run --operation doctor`
Список файлов	Видео Источника, которые возьмёт следующий прогон, с их папками.	`vs_cli.cmd run --operation source_list`
Возможности оборудования	Короткие кодирования FFmpeg через NVENC, QuickSync и AMF: какие аппаратные кодеры работают на этой машине.	`vs_cli.cmd run --operation hardware_capabilities`
Проверка всех пресетов	Каждый пресет на тестовом ролике по кадру: что работает на этой машине и как быстро.	`vs_cli.cmd run --operation bench_presets`
BM3D: видеокарта или процессор	BM3D через Vulkan (bm3dvk) против BM3D на процессоре (bm3d) на первом видео Источника: кадров в секунду у каждого.	`vs_cli.cmd run --operation bench_gpu`
Сведения об Источнике	Что ffprobe знает о каждом видео Источника: размер, частота, длина, кодек, диапазон, цвет.	`vs_cli.cmd run --operation probe_source`

Операция	Что это	Вызов
Сохранить профиль	Настройки пресета и кодер карточек сохраняются профилем в config\profiles.	`vs_cli.cmd run --operation profile_save`

Кодеры

Кодер	Карточки
`dnxhr_hq`	`encode_family=dnxhr`, `dnxhr_profile=hq`
`dnxhr_hqx`	`encode_family=dnxhr`, `dnxhr_profile=hqx`
`dnxhr_lb`	`encode_family=dnxhr`, `dnxhr_profile=lb`
`dnxhr_sq`	`encode_family=dnxhr`, `dnxhr_profile=sq`
`h264_amf_q14`	`encode_family=x264`, `encode_backend=amf`, `encode_quality=14`, `encode_container=mp4`
`h264_amf_q17`	`encode_family=x264`, `encode_backend=amf`, `encode_quality=17`, `encode_container=mp4`
`h264_amf_q21`	`encode_family=x264`, `encode_backend=amf`, `encode_quality=21`, `encode_container=mp4`
`h264_crf14`	`encode_family=x264`, `encode_backend=cpu`, `encode_quality=14`, `encode_container=mp4`
`h264_crf17`	`encode_family=x264`, `encode_backend=cpu`, `encode_quality=17`, `encode_container=mp4`
`h264_crf21`	`encode_family=x264`, `encode_backend=cpu`, `encode_quality=21`, `encode_container=mp4`
`h264_nvenc_q14`	`encode_family=x264`, `encode_backend=nvenc`, `encode_quality=14`, `encode_container=mp4`
`h264_nvenc_q17`	`encode_family=x264`, `encode_backend=nvenc`, `encode_quality=17`, `encode_container=mp4`
`h264_nvenc_q21`	`encode_family=x264`, `encode_backend=nvenc`, `encode_quality=21`, `encode_container=mp4`

Кодер	Карточки
`h264_qsv_q14`	`encode_family=x264`, `encode_backend=qsv`, `encode_quality=14`, `encode_container=mp4`
`h264_qsv_q17`	`encode_family=x264`, `encode_backend=qsv`, `encode_quality=17`, `encode_container=mp4`
`h264_qsv_q21`	`encode_family=x264`, `encode_backend=qsv`, `encode_quality=21`, `encode_container=mp4`
`h265_amf_q14`	`encode_family=x265`, `encode_backend=amf`, `encode_quality=14`, `encode_container=mp4`
`h265_amf_q17`	`encode_family=x265`, `encode_backend=amf`, `encode_quality=17`, `encode_container=mp4`
`h265_amf_q21`	`encode_family=x265`, `encode_backend=amf`, `encode_quality=21`, `encode_container=mp4`
`h265_crf14`	`encode_family=x265`, `encode_backend=cpu`, `encode_quality=14`, `encode_container=mp4`
`h265_crf17`	`encode_family=x265`, `encode_backend=cpu`, `encode_quality=17`, `encode_container=mp4`
`h265_crf21`	`encode_family=x265`, `encode_backend=cpu`, `encode_quality=21`, `encode_container=mp4`
`h265_nvenc_q14`	`encode_family=x265`, `encode_backend=nvenc`, `encode_quality=14`, `encode_container=mp4`
`h265_nvenc_q17`	`encode_family=x265`, `encode_backend=nvenc`, `encode_quality=17`, `encode_container=mp4`
`h265_nvenc_q21`	`encode_family=x265`, `encode_backend=nvenc`, `encode_quality=21`, `encode_container=mp4`
`h265_qsv_q14`	`encode_family=x265`, `encode_backend=qsv`, `encode_quality=14`, `encode_container=mp4`
`h265_qsv_q17`	`encode_family=x265`, `encode_backend=qsv`, `encode_quality=17`, `encode_container=mp4`

Кодер	Карточки
`h265_qsv_q21`	`encode_family=x265`, `encode_backend=qsv`, `encode_quality=21`, `encode_container=mp4`
`prores_422`	`encode_family=prores`, `prores_profile=422`, `prores_wrapper=mov`
`prores_422_mxf`	`encode_family=prores`, `prores_profile=422`, `prores_wrapper=mxf`
`prores_422hq`	`encode_family=prores`, `prores_profile=hq`, `prores_wrapper=mov`
`prores_422hq_mxf`	`encode_family=prores`, `prores_profile=hq`, `prores_wrapper=mxf`
`prores_lt`	`encode_family=prores`, `prores_profile=lt`, `prores_wrapper=mov`
`prores_lt_mxf`	`encode_family=prores`, `prores_profile=lt`, `prores_wrapper=mxf`