Audion VS Engine — руководство

English · О программе · Консольная команда · Пресеты · Каждое поле

Содержание

- Запуск
- Дополнительные компоненты
- Окно
- Пути
- Форма пресета
- Превью
- Прогон
- Профили
- СЕРВИС
- SETTINGS и ABOUT
- Командная строка под журналом
- Меню на FZF
- Если что-то не так

Запуск

`Start.exe` в папке программы открывает окно. Папку можно положить на любой диск и скопировать на другую машину: всё нужное программе лежит в ней, в Windows ничего не ставится. Второй `Start.exe` выводит вперёд уже открытое окно, а не открывает новое.

Дополнительные компоненты

Движок обработки не входит в программу: у VapourSynth, его плагинов, FFmpeg и, при видеокарте NVIDIA RTX, MLRT свои лицензии, и они ставятся отдельно, с сайтов авторов, в папку программы — `system_core\vapoursynth\` и `Tools\ffmpeg\`; в Windows ничего не пишется.

- **При каждом запуске**, пока какой-то из них не установлен, окно спрашивает: **«Установка дополнительных компонентов»** — каждый компонент с тем, для чего он и что будет скачано (файлы, размер), и общий объём. **УСТАНОВИТЬ** ставит их по порядку — VapourSynth, плагины, FFmpeg, MLRT; ход виден в терминале справа. Галочка **«Установить позже»** говорит, где их найти: кнопка **SETUP** в шапке; **ПОНЯТНО** закрывает вопрос. **ОТКРЫТЬ SETUP** закрывает вопрос и сразу открывает лист SETUP.
- **SETUP** в шапке, отдельно от кнопок самого окна, открывает лист компонентов: у каждого версия, состояние и **УСТАНОВИТЬ** или **ОБНОВИТЬ**; **УСТАНОВИТЬ ВСЁ** ставит по порядку всё, чего ещё нет; **ПРОВЕРИТЬ СЕЙЧАС** спрашивает GitHub о новом VapourSynth (сама программа — не чаще раза в сутки). Красная точка на SETUP — какой-то компонент не установлен. Там же — машина: процессор, видеокарта, память, кодеры FFmpeg, диск программы — и **СКОПИРОВАТЬ**, чтобы приложить их к сообщению о проблеме, а ещё **«Удалить VapourSynth»**: движок с плагинами и MLRT — в Корзину, спросив перед этим.
- Пока движка нет, страница пресета вместо формы показывает установщики в том же порядке.

MLRT. Если программа нашла видеокарту NVIDIA RTX, в РЕСТАВРАЦИИ стоят нейросетевые пресеты — DPIR, Real-ESRGAN 2x, пересборка мягкого HD 2x, — а MLRT среди компонентов (около 3,5 ГБ под эту карту); пока он не установлен, их страница показывает карточку MLRT с планом закачки. Без карты RTX этих пресетов в окне нет. Первый прогон каждой модели собирает её движок TensorRT 30–120 с, дальше прогоны начинаются сразу.

Окно

- **Шапка** — имя и версия; бейджи движка: VapourSynth, плагины (сколько из набора загружает движок), MLRT при карте RTX, FFmpeg, драйвер видеокарты. Зелёная точка — свежая версия, оранжевая — вышла новее; что именно — в подсказке. Справа: **СЕРВИС** и **SETUP**, за ними кнопки самого окна — язык RU / EN, тема, **SETTINGS**, **ABOUT**.
- **Палитры** — ТОЧНОСТЬ, ПЛЁНКА, РЕТРО, РЕСТАВРАЦИЯ, ПРОФИЛИ — крупные кнопки со строкой «для чего».

- **Пресеты палитры** — группами по виду обработки: подпись и её переключатели. ТОЧНОСТЬ: Шумодав · Дебанд · Мастер; ПЛЁНКА: Плёнка · Образ; РЕТРО: Видео · Фото; РЕСТАВРАЦИЯ: Чересстрочность · Шум · Артефакты · Масштаб · Движение. На переключателе — короткое имя; полное и что делает пресет — в подсказке и над формой.
- **Слева** — страница пресета: имя, **СОХРАНИТЬ ПРОФИЛЬ**, **КОМАНДА**, **ЗАПУСТИТЬ**, «к умолчаниям»; под ними строка о том, что делает пресет, форма, а внизу — превью.
- **Справа** — пути (ИСТОЧНИК, НАЗНАЧЕНИЕ и их кнопки), журнал, командная строка.
- **Внизу** — строка состояния, полоса хода, часы и **СТОП**, пока идёт прогон.

Границу между левой и правой частью можно двигать, ширина запоминается. Кнопка **«развернуть»** у журнала отдаёт ему всё окно и возвращает обратно.

Пути

- **ИСТОЧНИК** — что обрабатывать: папка (все видео в ней и в её подпапках) или один файл. Путь вписывают, выбирают (папка, **«Добавить файл...»**), берут из истории или перетаскивают в окно. Пустое поле — папка `input\` программы.
- **НАЗНАЧЕНИЕ** — куда кладётся результат; пустое — `output\`.
- У каждого поля: выбрать, история (закреплённые первыми), закрепить, открыть в Проводнике.
- Окно открывается на `input\` и `output\`; путь прошлого раза возвращается, только если он закреплён.
- **СБРОСИТЬ** — оба пути обратно на `input\` и `output\`; история очищается, закреплённые остаются; файлы не трогаются.
- **СПИСОК** — видео Источника, которые возьмёт прогон, с их папками, в журнале.
- **СВЕДЕНИЯ** — что ffprobe знает о каждом видео Источника: размер, частота, длина, кодек, диапазон, цвет.
- **В ИСТОЧНИК** — результат становится Источником следующей операции: Источник очищается в Корзину, затем содержимое Назначения переносится в него. Окно спрашивает и называет обе папки.
- **ОЧИСТИТЬ** — содержимое Источника, Назначения или обоих — в Корзину; сами папки остаются. Окно спрашивает.

Форма пресета

- **ПАРАМЕТРЫ** — поля пресета. Число — ползунок и его значение рядом: тянуть ползунок или вписать значение и нажать Enter; стрелки клавиатуры шагают. Выбор — ряд переключателей. Подсказка каждого поля говорит, что оно делает и его диапазон.
- **ОБРАБОТКА** — где идёт тяжёлая часть: **Авто**, **Процессор**, **Видеокарта**. Блок стоит только у пресетов, где он что-то меняет: BM3D (Шумодав теней SOTA, Плёночная пересборка — Vulkan на видеокарте любого производителя, иначе процессор) и нейросетевые (TensorRT на RTX, DirectML на другой карте или процессор).
- **КОДИРОВАНИЕ** — четыре карточки: x264, x265, ProRes, DNxHR. Выбранная карточка подсвечена окантовкой; внутри — кодер (процессор, NVIDIA, QuickSync, AMF), качество 14 / 17 / 21, контейнер, либо профиль и обёртка ProRes, профиль DNxHR. Аппаратный кодер, который эта машина не прошла, серый, причина — в подсказке.
- **ЗАПУСК** — **«Перезаписать»**: сделать результат заново, даже если он уже есть.

Что стояло на странице, запоминается до следующего запуска; «к умолчаниям» возвращает её. ОБРАБОТКА и карточки кодера — одни на всё окно: заданные на одной странице, они заданы на всех.

Превью

Под формой — кадр из середины видео Источника до и после пресета со значениями формы.

- **До** — кадр исходника, как его загружают пресеты; **После** — с пресетом; **Рядом** — оба.
- **‹ 1 / 5 ›** — видео Источника по очереди.
- Считается само примерно через секунду после последнего изменения формы, страницы или Источника; ставший ненужным расчёт гасится. Кнопка «посчитать снова» считает сейчас; «свернуть» отдаёт всё место форме.
- Под кнопками: размер и частота исходника, номер кадра; размер результата, если пресет его меняет (пресеты 2x); у шумодава — измеренный шум и выбранная сила.
- Если форма выше места над превью, прокручивается форма, а превью стоит на месте.

Прогон

1. Выберите палитру и пресет, настройте форму, посмотрите превью.
2. **КОМАНДА** — команды vspipe и FFmpeg, которые запустит прогон, для каждого файла Источника, в журнал; ничего не запускается.

3. **ЗАПУСТИТЬ** — пресет проходит по всем видео Источника. Первая строка журнала — тот же прогон командой `vs_cli.cmd`. Под журналом живая строка: доля, сделанные кадры и их число, скорость, остаток времени, файл; полоса внизу — весь прогон.
4. **СТОП** — vspipe и FFmpeg гаснут, недописанный файл удаляется, готовые остаются. Повторное нажатие через несколько секунд завершает прогон сразу. Закрытие окна во время прогона сначала спрашивает, потом останавливает его так же.

Куда ложится результат: `<Назначение>\<Палитра>\<пресет>_<кодер>\<папки Источника>\<имя>.<расш>`, имя исходника сохраняется — например `output\Precision\mild_denoise_h264_crf14\clip.mp4`. Готовый результат пропускается (`[SKIP]` в журнале), если не включено «Перезаписать», так что остановленный прогон просто запускают снова. Журнал прогона — в `logs\`, отчёт — в `report\`; **LOGS** и **REPORT** над журналом открывают их.

Прогон получает отказ до начала, если начаться не может — нет движка, нет видео в Источнике, нейросетевой пресет без MLRT; причина — в журнале, ничего не пишется.

Профили

Профиль — пресет со значениями и кодером, сохранённый под именем.

- **СОХРАНИТЬ ПРОФИЛЬ** на странице пресета спрашивает имя (латинские буквы, цифры, `-`, `_`) и сохраняет пресет со значениями страницы и кодером карточек в `config\profiles\<имя>.json`.
- **ПРОФИЛИ → «Запустить профиль»**: выберите профиль — его кодер встаёт на карточки — и **ЗАПУСТИТЬ**. Результаты ложатся в `<Назначение>\Profiles\<профиль>_<кодер>\`.

С программой приходят пять профилей: `shadow_clean_quick`, `filmic_warm_35mm`, `archival_master`, `resolve_handoff`, `vhs_dreamy`.

СЕРВИС

Пункт	Что делает
Доктор	проверяет весь движок: оба Python, VapourSynth, каждый плагин, FFmpeg, BM3D на видеокарте
Список файлов	видео Источника, которые возьмёт следующий прогон

Пункт	Что делает
Возможности оборудования	короткие кодирования через NVENC, QuickSync и AMF: какие аппаратные кодеры работают на этой машине
Проверка всех пресетов	каждый пресет на тестовом ролике по кадру: что здесь работает и как быстро
BM3D: видеокарта или процессор	BM3D через Vulkan против BM3D на процессоре на первом видео Источника

Компоненты ставит **SETUP** (выше).

SETTINGS и ABOUT

- **SETTINGS** — вид окна: тема (Audion Code Dark, Audion Vault Dark, Audion Dark, Audion Light), шрифты и их размеры (**К УМОЛЧАНИЯМ** возвращает их).
- **ABOUT** — версия, папки программы, из чего она состоит и под какими лицензиями.

Командная строка под журналом

PS — PowerShell 7 программы (`App\AudionPs.exe`), **CMD** — cmd.exe. Enter запускает команду; её строки идут в журнал, СТОП её завершает. История хранит команды, закреплённые первыми; кнопки файла и папки дописывают путь.

Меню на FZF

Та же работа без окна — в консоли с быстрым выбором:

- `launcher_project.cmd` / `launcher_project_ru.cmd` — палитры, профили, инструменты;
- `cli\launcher_<палитра>.cmd` / `_ru.cmd` — пресеты палитры: вопросы пресета, затем `vs_cli.cmd run`;
- `launcher_tools.cmd` — проверки;
- `builder_main.cmd` — установщики движка, MLRT, чистка кэша установки, доктор.

Если что-то не так

- **Вместо формы — установщики** — нет движка: поставьте его сверху вниз.

- **Нейросетевого пресета нет в РЕСТАВРАЦИИ** — программа не нашла видеокарту NVIDIA RTX, и MLRT не установлен.
- **«отказ до начала»** — причину называет строка `[PREFLIGHT] FAIL` в журнале: нет видео в Источнике, нет движка, нет MLRT, обратный телесин на источнике меньше 29 к/с, RAW камер.
- **RAW камер** (ProRes RAW, ARRIRAW, Sony RAW и X-OCN, RED R3D, Nikon N-RAW, Blackmagic RAW, Canon Cinema RAW) — движок его не читает: VapourSynth не видит в нём картинки. Строка называет программу, которая его открывает, и её страницу: переведите его там в ProRes 4444 или DNxHR 444 и запустите пресет на результате. Источник только из RAW получает отказ до начала; среди других видео такие файлы проваливаются по одному с этой строкой, остальные делаются. Окно называет такие файлы один раз, отдельным окном, когда Источник выбран, и не показывает их в превью. Таблица программ — в README.
- **Кодер серый** — эта машина его не прошла: СЕРВИС → «Возможности оборудования» проверит снова.
- **Превью пишет, что не посчиталось** — дальше идёт причина; та же причина остановит и прогон, её стоит прочитать.
- **Папку перенесли** — следующий запуск программы сам чинит запускатели своих Python.
- **Доктор** в СЕРВИСЕ говорит о состоянии всего стека.