Resolve (14Beta9) Clips in Fusion (9) bearbeiten

In diesem Beispiel soll der Himmel ersetzt werden. Es geht aber nur um das Prinzip, denn in Fusion kann alles Mögliche wie z.B. ein 3D-Objekt eingefügt werden.



Clip in Video 1 markieren und mit gedrückter alt-Taste den Clip nach Video 2 kopieren. Das dient nur der Sicherheit, wenn etwas schiefgeht.

V2 Video 2	the site site site
	🕑 Clip
V1 Video 1	12.12.12.12.12
	🕑 Clip
A1 🔒 💽 S M] 2.0

Rechtsklick auf Clip in Video 2 | "new Fusion Connevt Clip ..."

- Name und Format vergeben

 Location wählen 		
New Fusion Connect Clip		
Name	Fusion Clip 1	
Format	QuickTime 🗸	
Codec	Uncompressed RGB 8-bit 🗸 🗸 🗸	
	 Custom Location 	
Location	Resolve_13_Resolve-Fusion\Fusion_in-out	
	Browse	
	 Open Fusion Connect Clip 	
	Cancel Create	
Create → Clip wird gerendert		



Fusion öffnet sich automatisch

Fusion - [Fusion_Clip_1_v01.comp *] \times Edit View Tools Script Window Help Fusion_Clip_1_v01.comp * ► | ⊘ â 🖻 | 🛛 -Process Mode Full Frames 6 × □ O A Aβ SubV ▲ Fit ▲ Fit 🖌 <u> Ο Α</u>Β 249 File Filename J-b538-1c65206b3f27\V1-0001_Clip\Clip.mov Browse Browse V10001_Clip • Fusion_Clip... . 249 Ő 249.0 << HiQ MB Prx APrx Some 249.0 on X -0.23030 -436 Y 0.82796 900 Canvas R 0

Loader-Node markieren | Tools | Matte | Ultra Keyer Ansicht auf Alpha stellen (1)

Ansichtsfenster einstellen (2 + 3)



Himmel per Drag&Drop in den Node-Editor ziehen.

Den Ausgang vom Himmel mit dem Ausgang des Ultra Keyers verbinden.

Es wird automatisch ein Merger-Node eingefügt.

Rechtsklick auf Merger-Node | Swap Inputs. → der Himmel verdeckt nicht mehr den Berg.



Nun kann das Ganze noch verfeinert werden, aber hier soll das reichen, da das Prinzip klar sein sollte.

Nun das ganze Rendern. Dazu auf den unten befindlichen Render-Button klicken.

Render Settings		×
Settings	Size	Network Groups to render with
HiQ MB Some Batch Render		
Shoot on		
Every frame	Width: 200 Height: 160	
Step: 5	 Keep aspect (fit within these dimensions) 	local
Frame Range	Configurations	
0249	Final Add Preview Delete	
250 Frames		Start Render Save Cancel

Start Render klicken.

Zurück in Resolve.

Rechtsklick auf den Clip, der in Fusion bearbeitet wurde | Fusion Connect | Refresh Das Ergebnis sollte nun sichtbar sein.

Sollte der Clip nochmals in Fusion nachbearbeitet werden sollen, dann: Rechtsklick auf den Clip, der in Fusion bearbeitet wurde | Fusion Connect | Open in Fusion