

DaVinci Resolve 15 SoundLibrary

28.12.2018



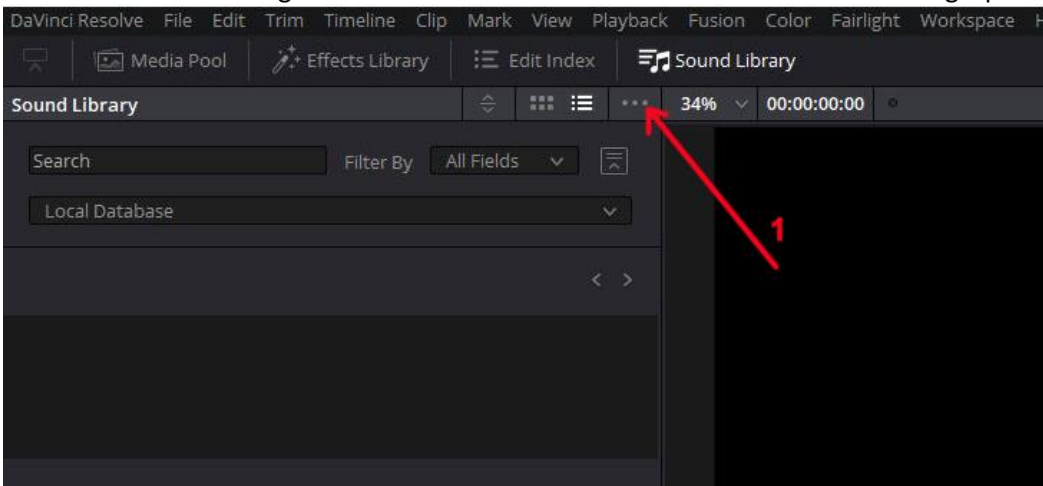
Um schnell auf z.B. Tonschnipsel über Suchbegriffe zugreifen zu können, gibt es die Soundlibrary in Resolve.

Edit-Tab

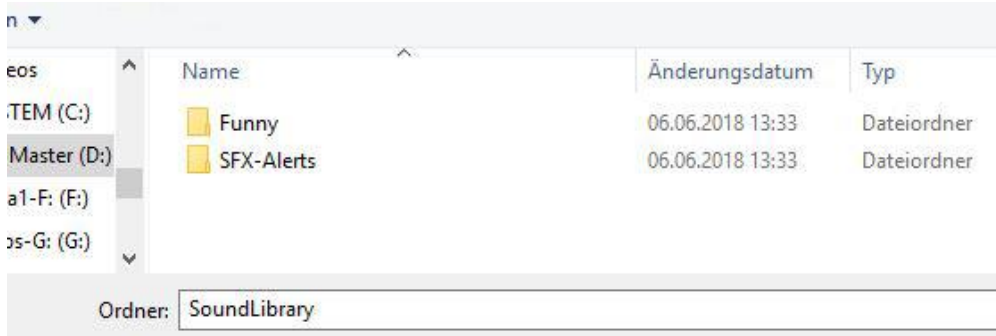
HINWEIS: Soundlibrary in die **Standard-Datenbank** (Local Database) von Resolve importieren. Viele wollen die Soundlibrary aber aus den verschiedensten Gründen in einer gesonderten Datenbank halten. Das wird weiter unten beschrieben.

Linksklick auf das Icon (1) | Add Library... | Ordner im Dateiverzeichnis wählen

→ Es werden jetzt alle Informationen, wie z.B. der Dateiname der Dateien in dem ausgewählten inkl. Unterverzeichnisse ausgelesen. Diese Informationen werden in der Datenbank gespeichert.

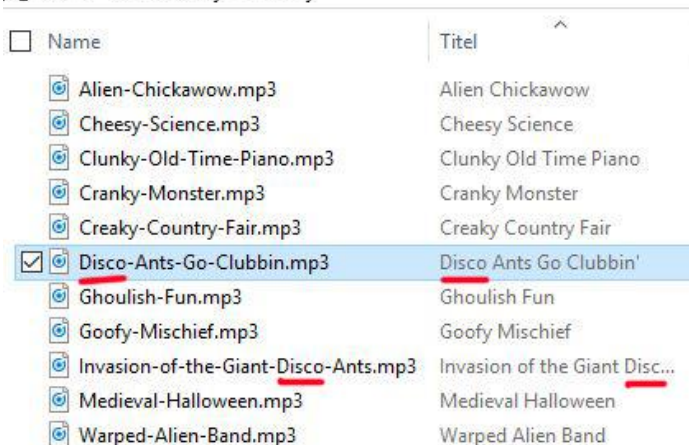


Hier wurde D:\...\Soundlibrary ausgewählt. Dazu gehören die Unterverzeichnisse „Funny“ und „SFX-Alerts“.



Hier der Inhalt von „D:\...\ Soundlibrary\Funny“

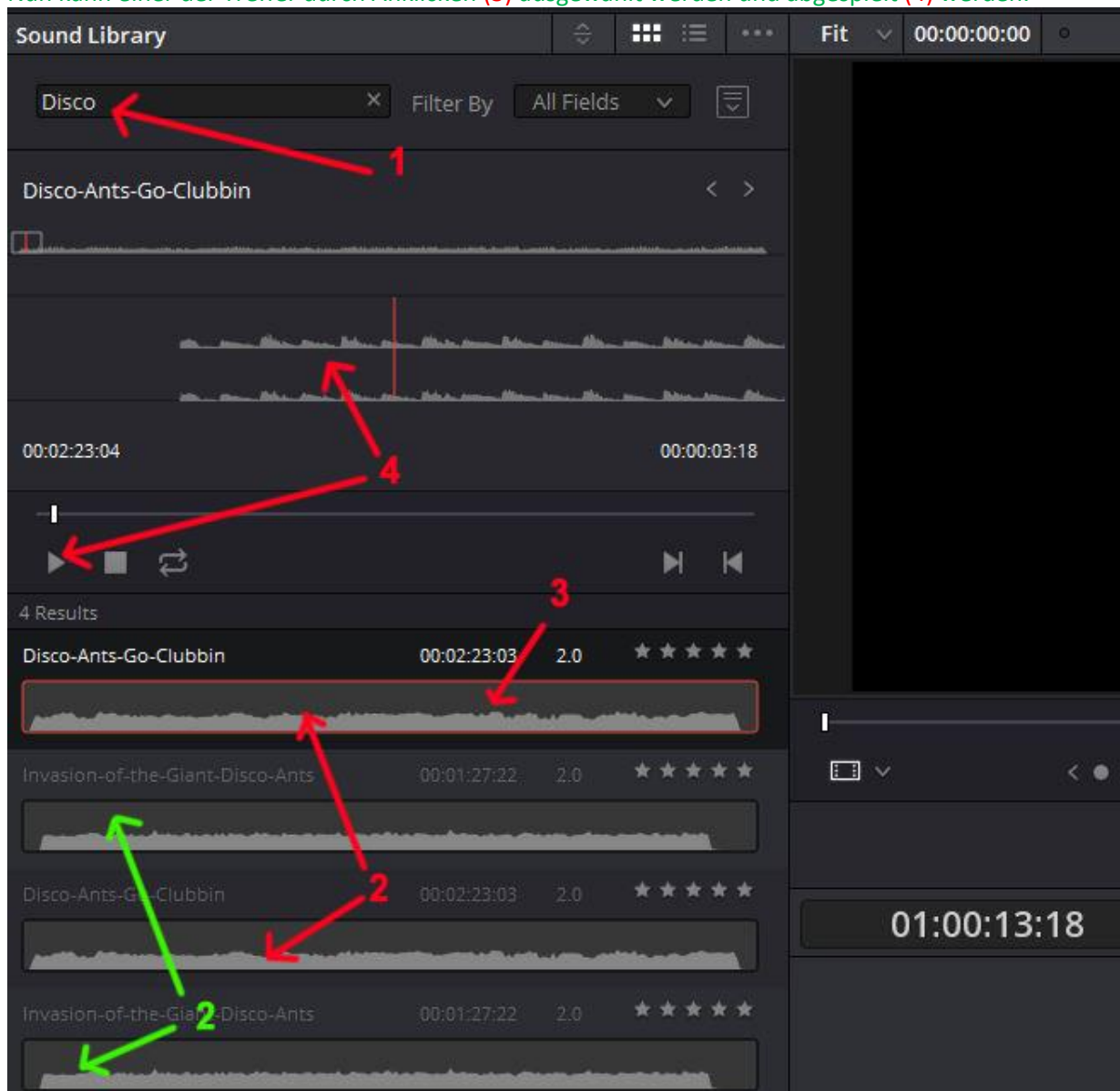
O_BMD > SoundLibrary > Funny



Im Suchfeld (1) wurde „Disco“ eingegeben.

Warum die beiden gefundenen Titel zweimal angezeigt werden (2/2), liegt wohl daran, dass der Begriff „Disco“ sowohl im Dateinamen, als auch im Titel vorkommt (siehe vorhergehendes Bild).

Nun kann einer der Treffer durch Anklicken (3) ausgewählt werden und abgespielt (4) werden.



Das ist erst einmal alles.

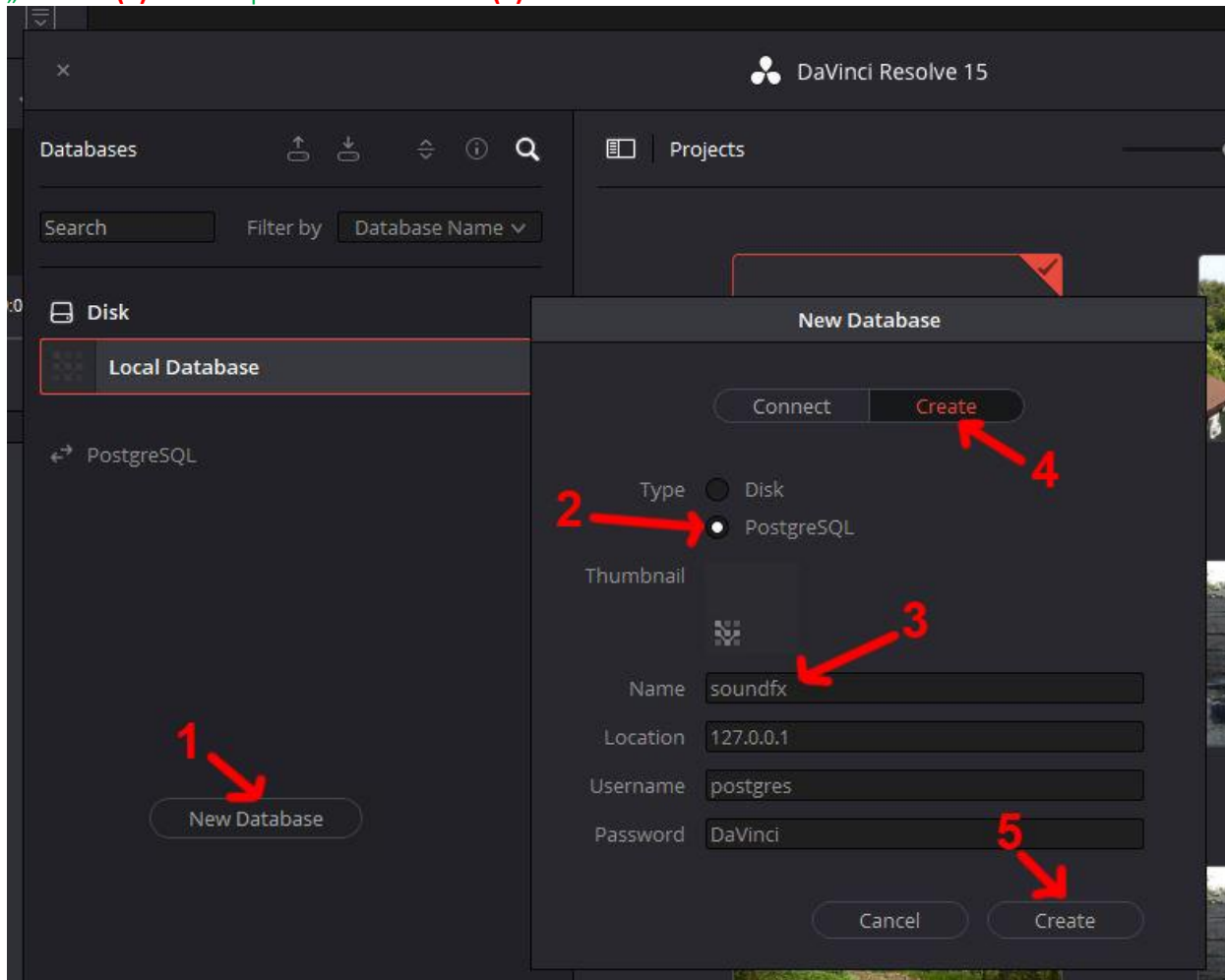
Es folgt die Beschreibung, um die Sondlibrary in einer gesonderten Datenbank zu halten.

Edit-Tab

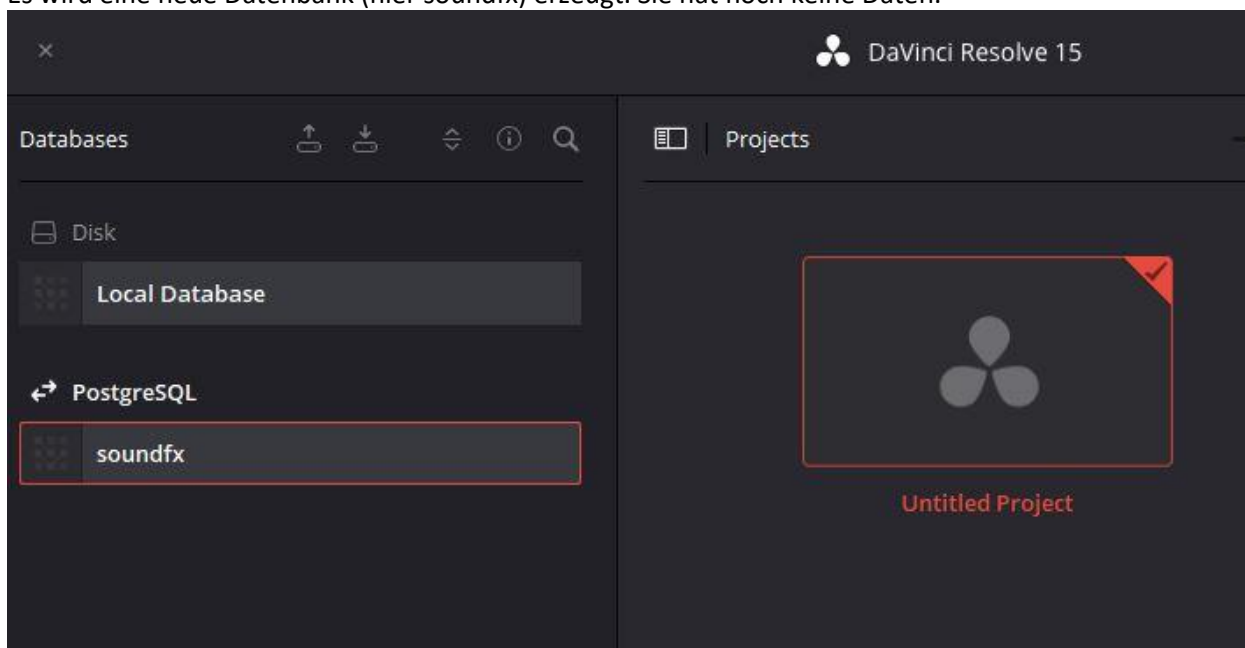
Sondlibrary in eine **gesonderte Datenbank** importieren. Das hat den Vorteil, dass die Datenbank von der Standard-Datenbank (Local Database) entkoppelt ist. Sie kann einzeln gesichert werden.

Neue Datenbank erzeugen:

Auf den Button (1) „New Database“ klicken | PostgreSQL (2) wählen | Datenbankname (3) vergeben | Den Reiter „Create“ (4) wählen | den Create-Button (5) klicken.



Es wird eine neue Datenbank (hier soundfx) erzeugt. Sie hat noch keine Daten.



Daten in die Datenbank laden:

Auf den Button (1) klicken und die entsprechende Datenbank auswählen (hier soundfx).

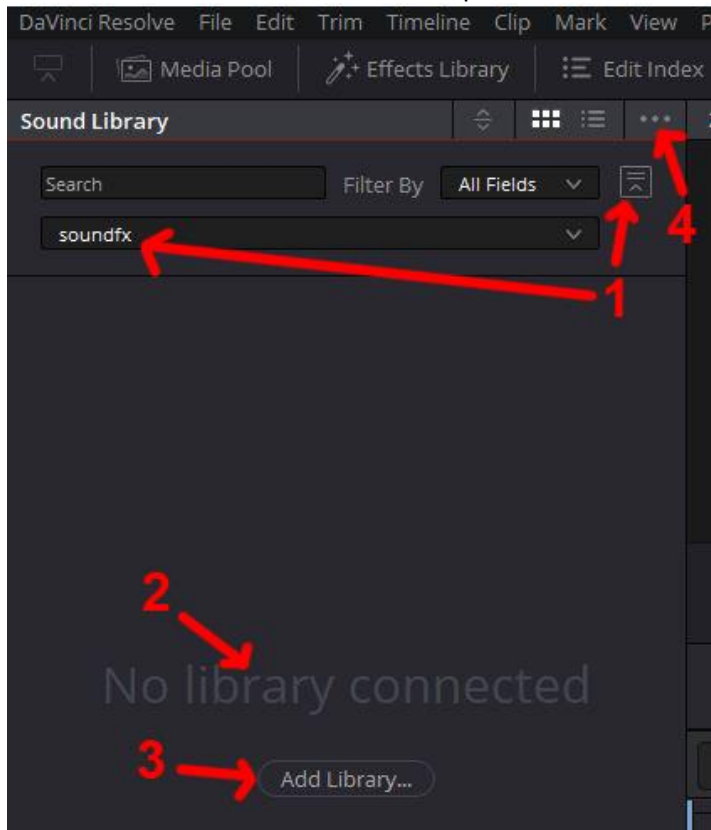
Da sich noch keine Daten in der Datenbank befinden (2), wird der Button (3) „Add Library“ angezeigt. Wenn sich bereits Daten in der Datenbank befinden, wird der Button (3) nicht angezeigt.

Linksklick auf (3) | Add Library...

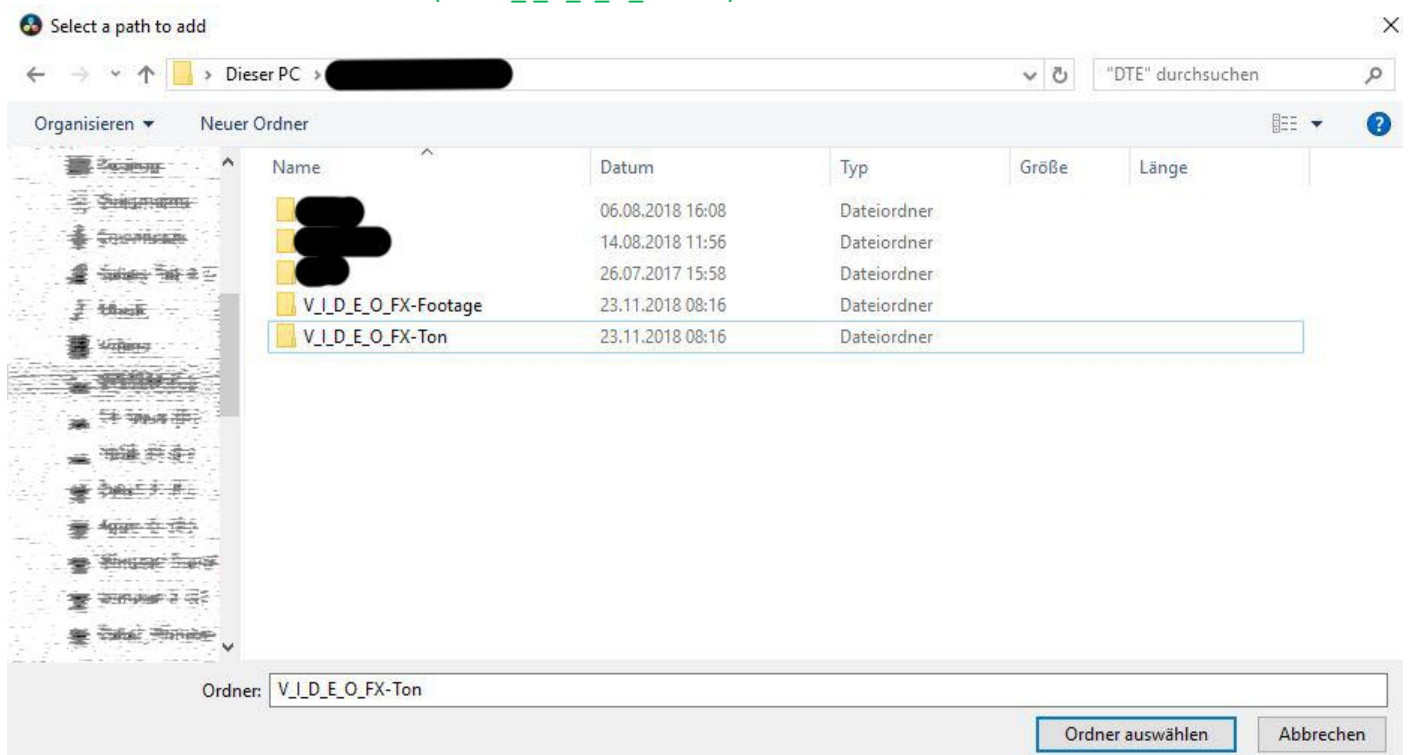
Alternativ kann mit Rechtsklick auf (4) | Add Library... das gleiche bewirkt werden.

Sollte die Datenbank einmal ein Update nötig haben, z.B. wenn Soundschnipsel innerhalb der Verzeichnisstruktur, wo die Daten stehen dazugekommen sind, wird das mit Rechtsklick auf (4) | Add Library... durchgeführt. Die Datenbank wird dabei komplett neu erzeugt inkl. der neu dazu gekommenen bzw. gelöschten Ton-Dateien.

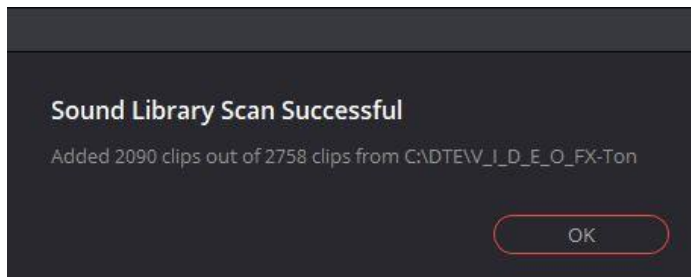
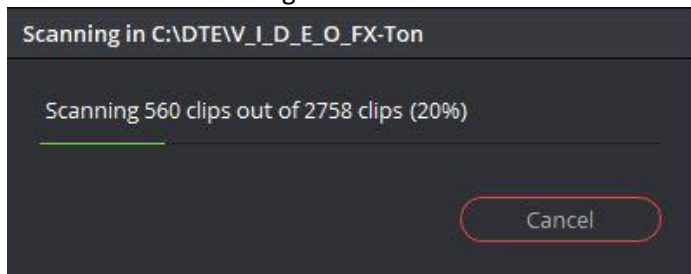
Sollte ein zweiter Verzeichnisbaum dazu geladen werden, dann einfach Rechtsklick auf (4) | Add Library... und den Pfad wählen. Die Datenbank wird entsprechend erweitert.



Ordner im Dateiverzeichnis wählen (hier V_I_D_E_O_FX-Ton):



→ Es werden jetzt alle Informationen, wie z.B. der Dateiname der Dateien in dem ausgewählten inkl. Unterverzeichnisse ausgelesen. Diese Informationen werden in der Datenbank gespeichert.



Die Nutzung der Datenbank:

Die Datenbank **(1)** „soundfx“ wählen und im Suchfeld **(2)** ein Stichwort (hier atmo) erfassen.

Die Datenbank wird nun nach allen Dateien durchsucht, die den Begriff „atmo“ im Dateinamen haben. Groß/klein- Schreibung im Suchbegriff wird nicht unterschieden.

→ Es ist also wichtig, den Dateien brauchbare Namen zu vergeben. Ansonsten hat man wenig Möglichkeiten, die passenden Dateien zu finden.

Im Bereich **(3)** kann der unter **(4)** gewählte Clip abgehört werden. Mit Drag&Drop kann ein Clip aus dem Bereich **(4)** direkt in die Timeline importiert werden.

