

DaVinci Resolve 15 Reiseroute animieren

26.06.2018



Da Fusion nun in Resolve integriert ist, ist es einfach, eine Reiseroute zu animieren. In diesem Beispiel wird ein Flugzeug über einer Weltkarte auf einer animierten Linie „fliegen“.

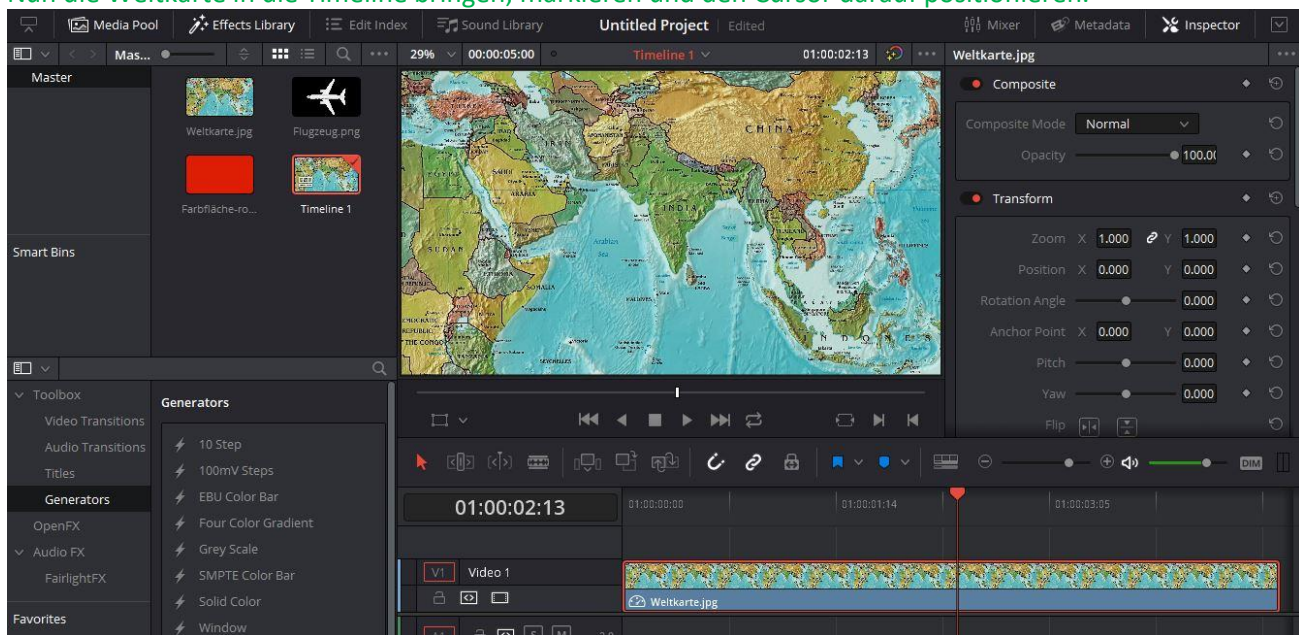
Folgendes wird benötigt:

- Weltkarte
- Flugzeug von Oben gesehen (Transparente Umgebung)
- Rote Farbfläche

Edit-Tab

Weltkarte, Flugzeug und Rote Farbfläche in dem Mediapool importieren.

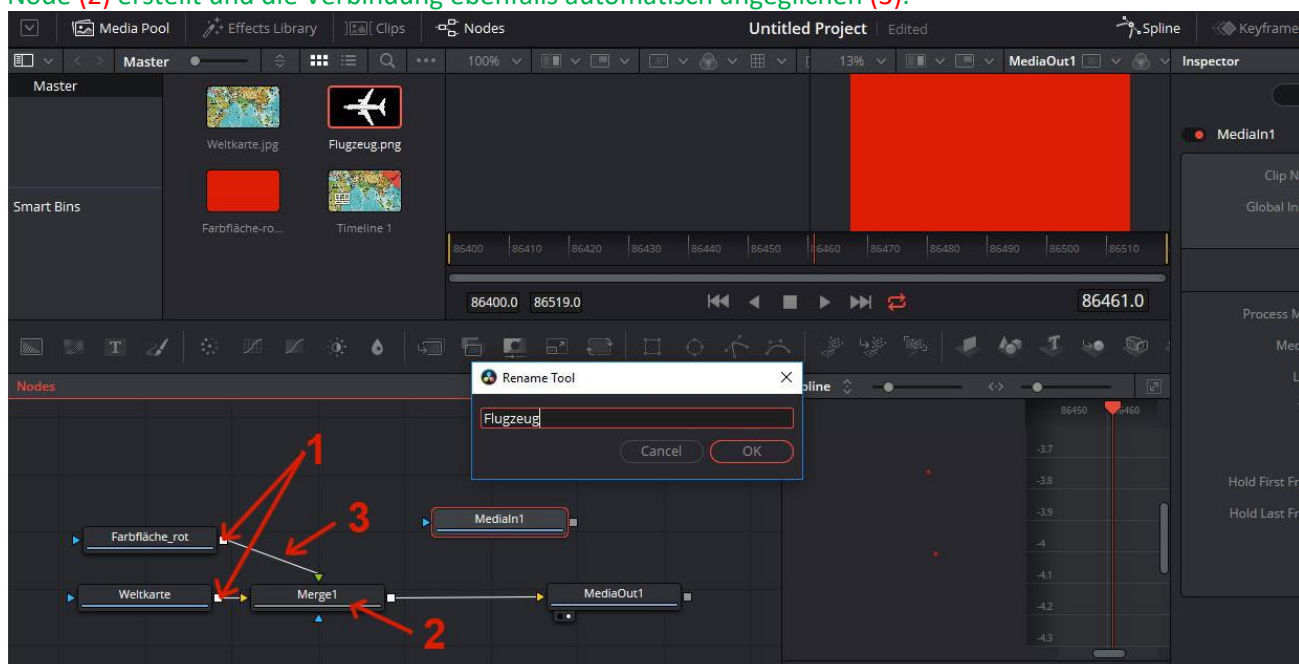
Nun die Weltkarte in die Timeline bringen, markieren und den Cursor darauf positionieren.



Fusion-Tab

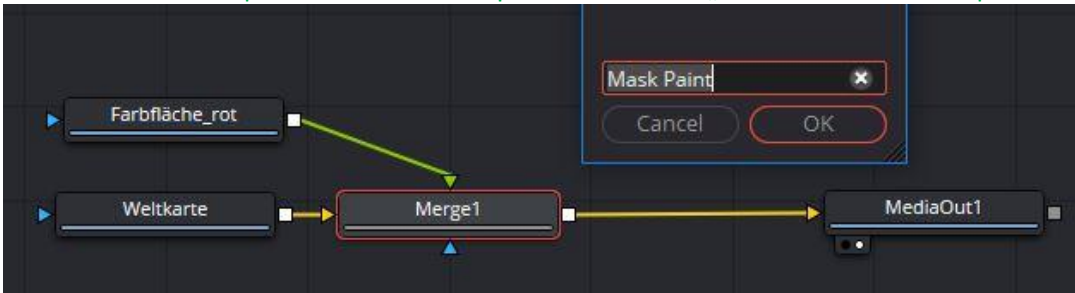
Die Farbfläche und das (Flugzeug = muss noch nicht) in den Node-Editor bringen und die Nodes umbenennen. Leider werden die Namen nicht übernommen.

Den Ausgang der Farbfläche-rot mit dem Ausgang der Weltkarte verbinden (1). Es wird automatisch ein Merger-Node (2) erstellt und die Verbindung ebenfalls automatisch angeglichen (3).

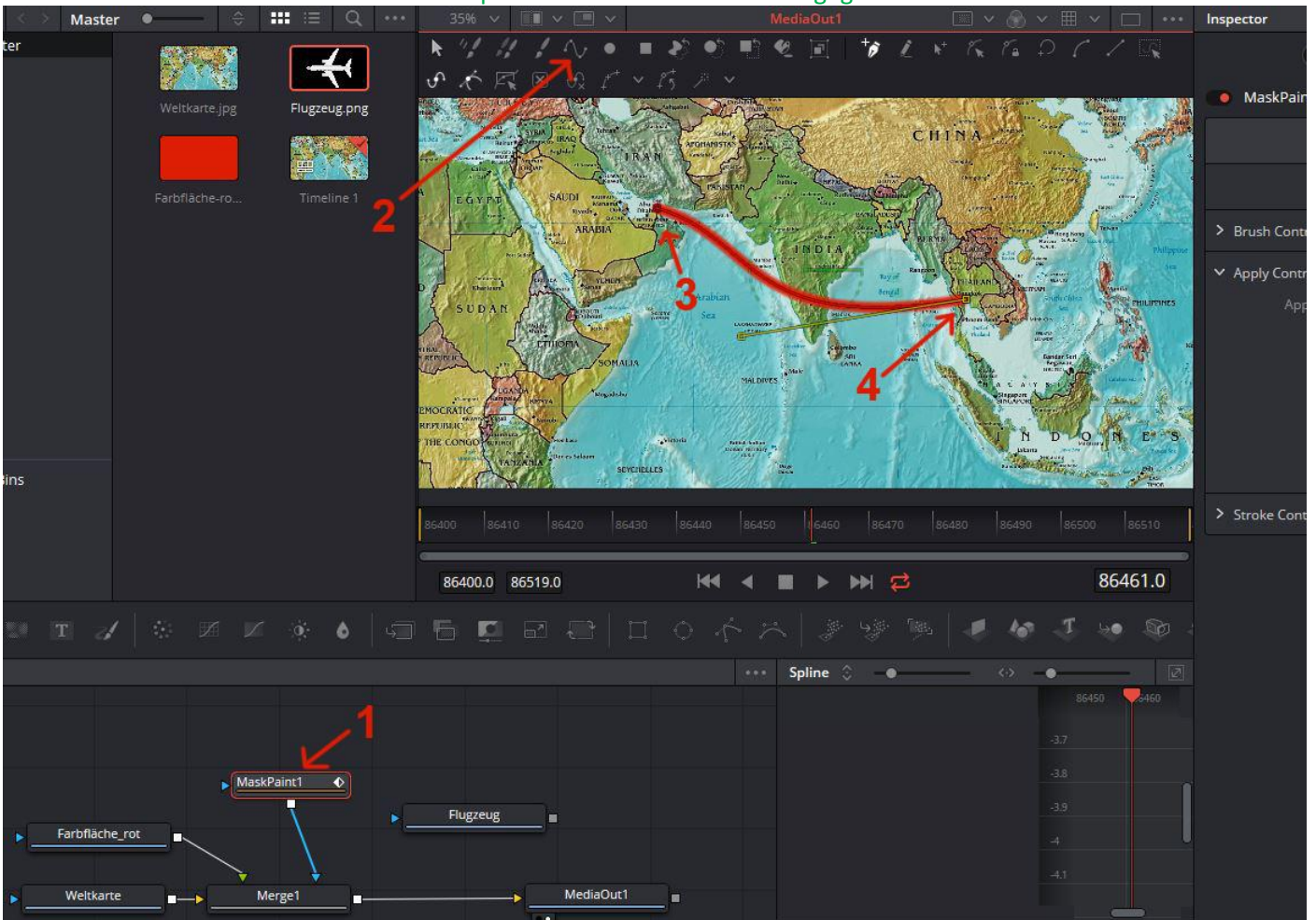


Merge-Node markieren.

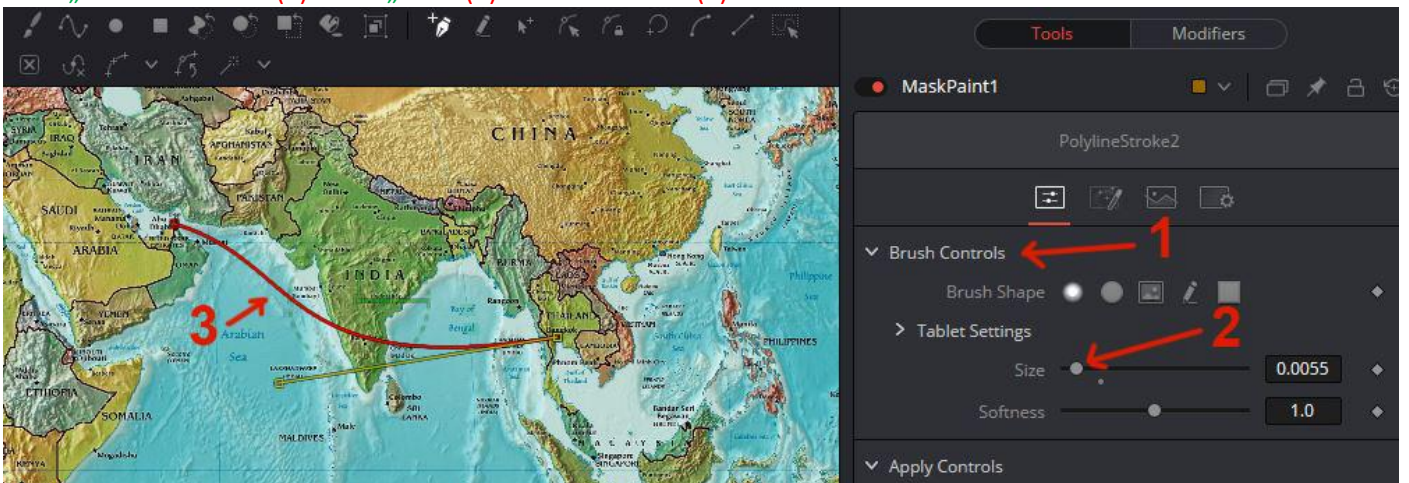
CNTRL+Blank-Taste | Im select Tool nach paint suchen und „Mask Paint“ wählen. | OK



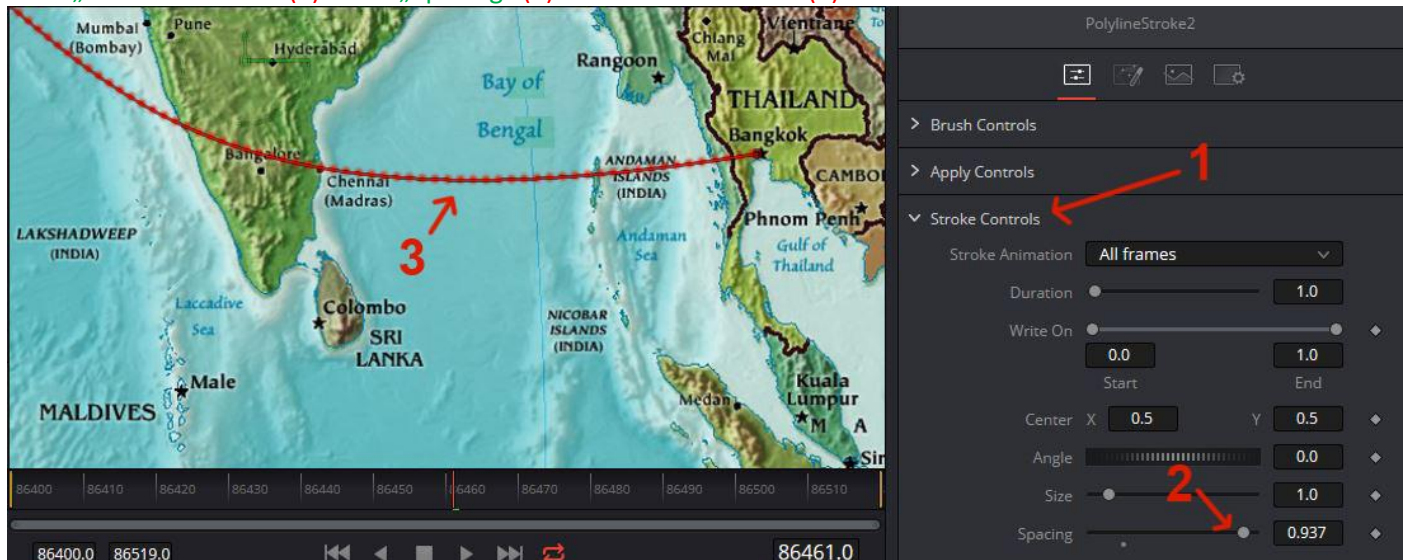
Den Node „MaskPaint1“ (1) markieren | PolylineStroke Werkzeug (2) wählen | Startpunkt (3) klicken | Endepunkt (4) klicken. Die entstehende Gerade kann entsprechend in Kurvenformen angeglichen werden.



Über „Brush Controls“ (1) unter „Size“ (2) die Strichstärke (3) einstellen.



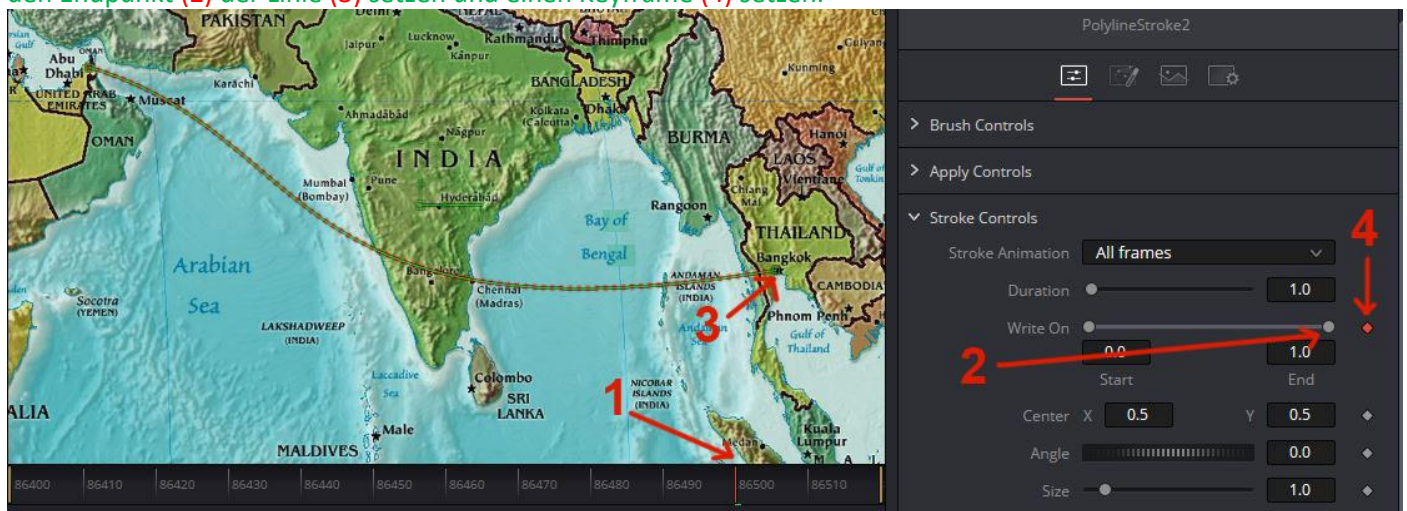
Über „Stroke Controls“ (1) unter „Spacing“ (2) den Strich in Punkte (3) umwandeln.



Den Cursor (1) an den Anfang der Weltkarte stellen und unter „Stroke Controls“ bei „Write On“ (2) den Startpunkt (3) auf den Beginn der Linie (3) setzen und einen Keyframe (4) setzen.



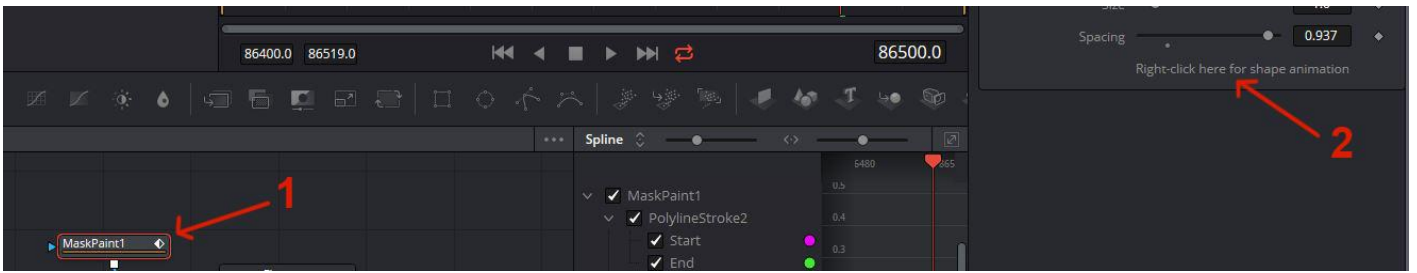
Den Cursor (1) an die Stelle bringen, an der die Animation enden soll. Dann unter „Stroke Controls“ bei „Write On“ den Endpunkt (2) der Linie (3) setzen und einen Keyframe (4) setzen.



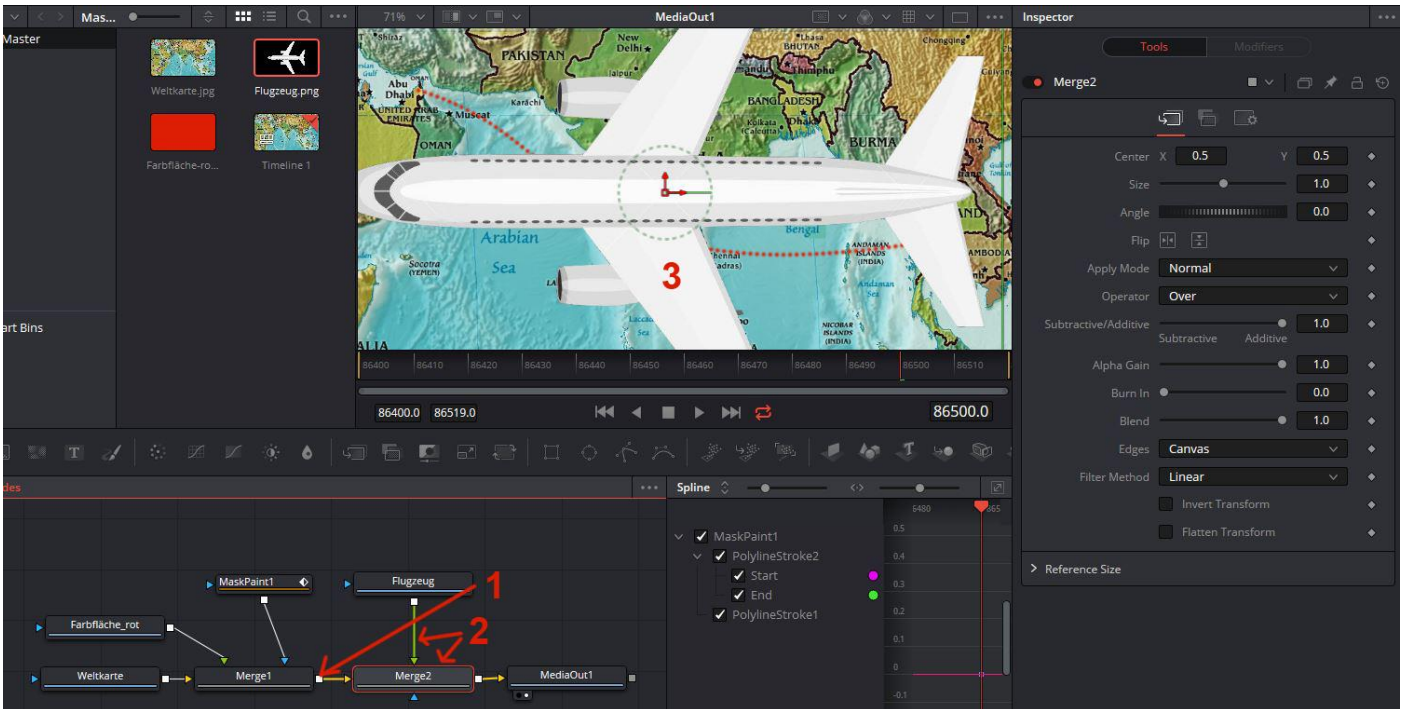
Die Animation der Linie sollte nun funktionieren und reicht dem einen oder anderen bereits.

Auf den Folgeseiten wird beschrieben, wie ein Flugzeug auf der Linie „entlangfliegt“. Dazu nun, wenn noch nicht geschehen, das Flugzeug in den Node-Editor bringen.

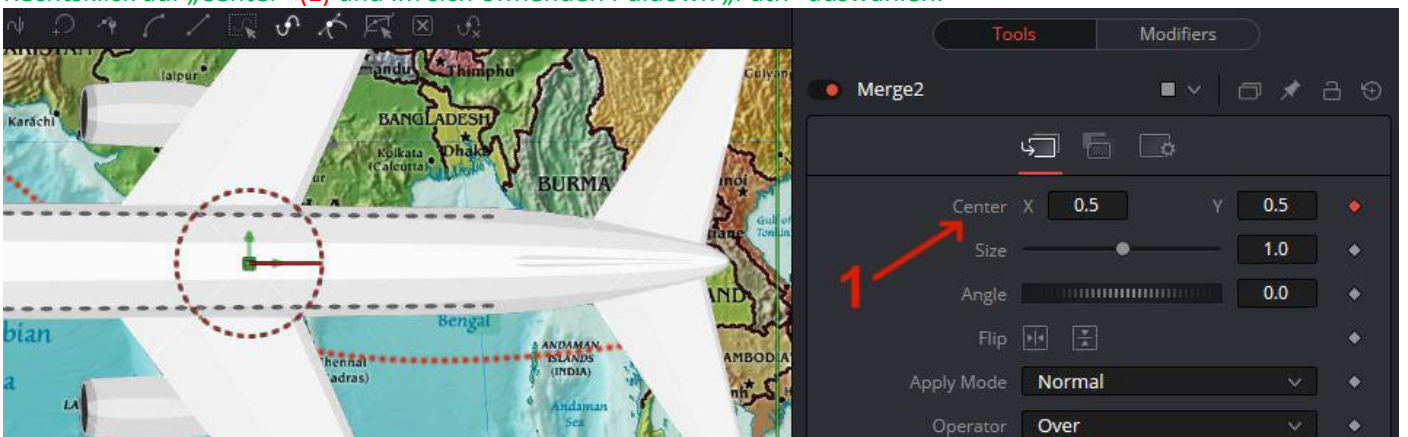
Den Node „MaskPaint1“ (1) markieren. Einen Rechtsklick auf (2) und im sich öffnenden Puldown „Publish“ auswählen.



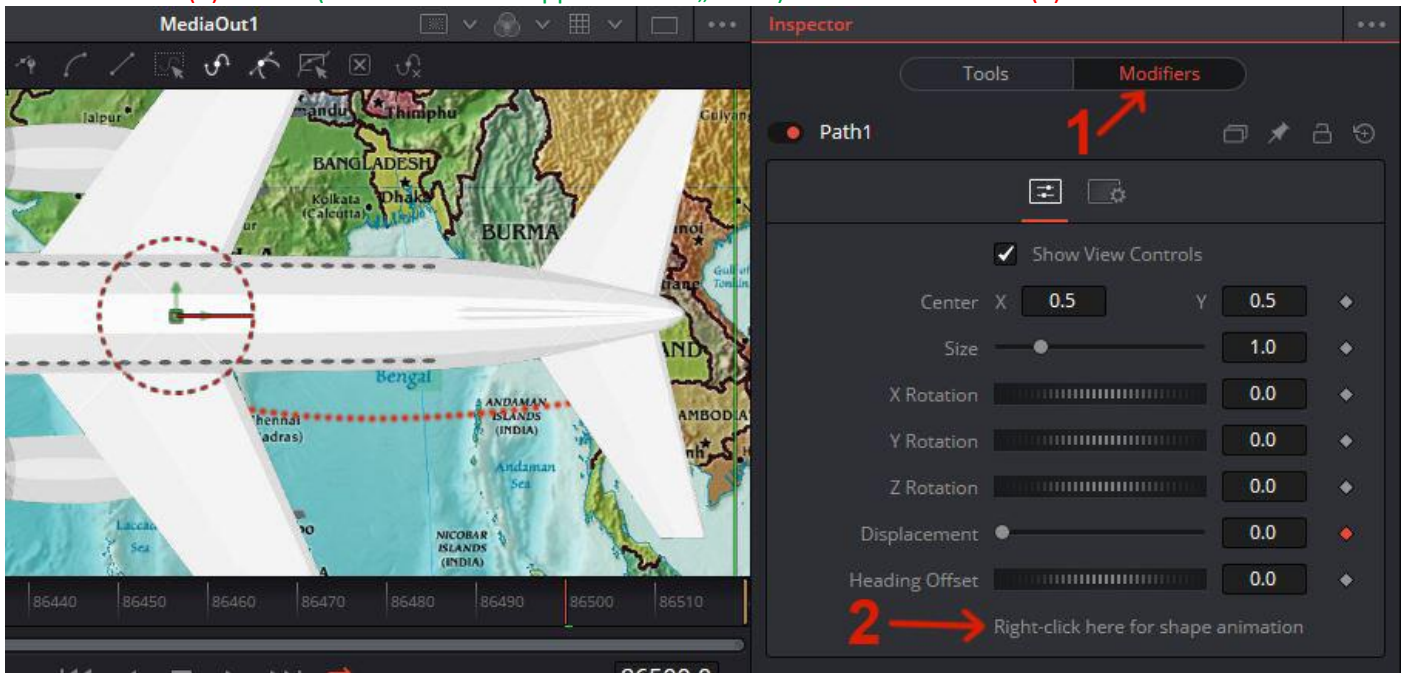
Den Ausgang des Node „Flugzeug“ mit dem Ausgang von Node „Merge1“ (1) verbinden. Es wird automatisch ein Node „Merge2“ (2) erstellt und die Verbindung ebenfalls automatisch angelegten (2). Das Flugzeug erscheint im Vorschaufenster.



Rechtsklick auf „Center“ (1) und im sich öffnenden Puldown „Path“ auswählen.



Die Modifiers (1) klicken (eventuell noch Doppelklick auf „Path“) und Rechtsklick auf (2).

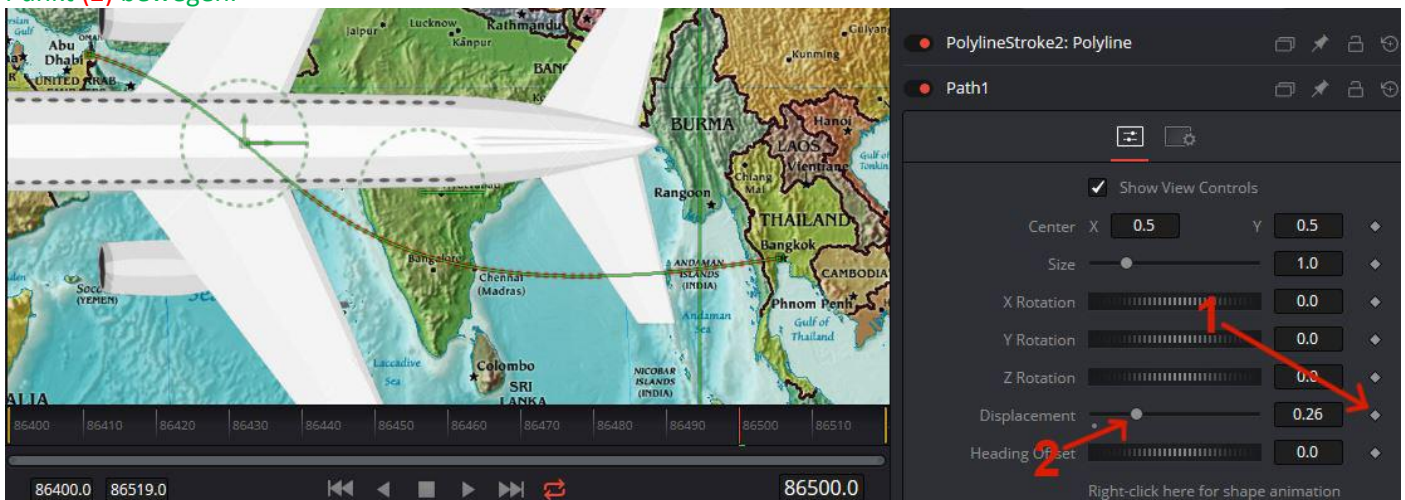


Dann im sich öffnenden Puldown „Connect To“ | „PolylineStroke2: Polyline“ | „Value“ auswählen.



Das Flugzeug befindet sich nun am Anfang der Route.

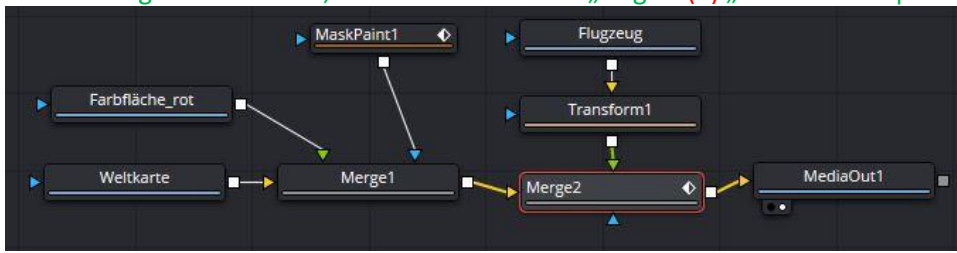
Nun noch den Keyframe (1) bei Displacement entfernen und das Flugzeug folgt der Route. Zur Prüfung einfach den Punkt (2) bewegen.



Den Node „Flugzeug“ markieren. Dann CNTRL+Blank-Taste drücken. Im öffnenden „Select Tool – Puldown“ „Transform Xf“ auswählen.

Unter „Size“ und „Angle“ (1) können die Größe und Ausrichtung (2) des Flugzeugs frei eingestellt werden.

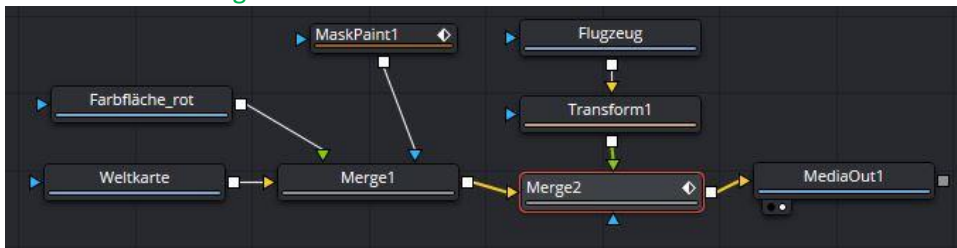
Node „Merge2“ markieren, dann Rechtsklick auf „Angle“ (1) „Connect To“ | Path1 | Heading



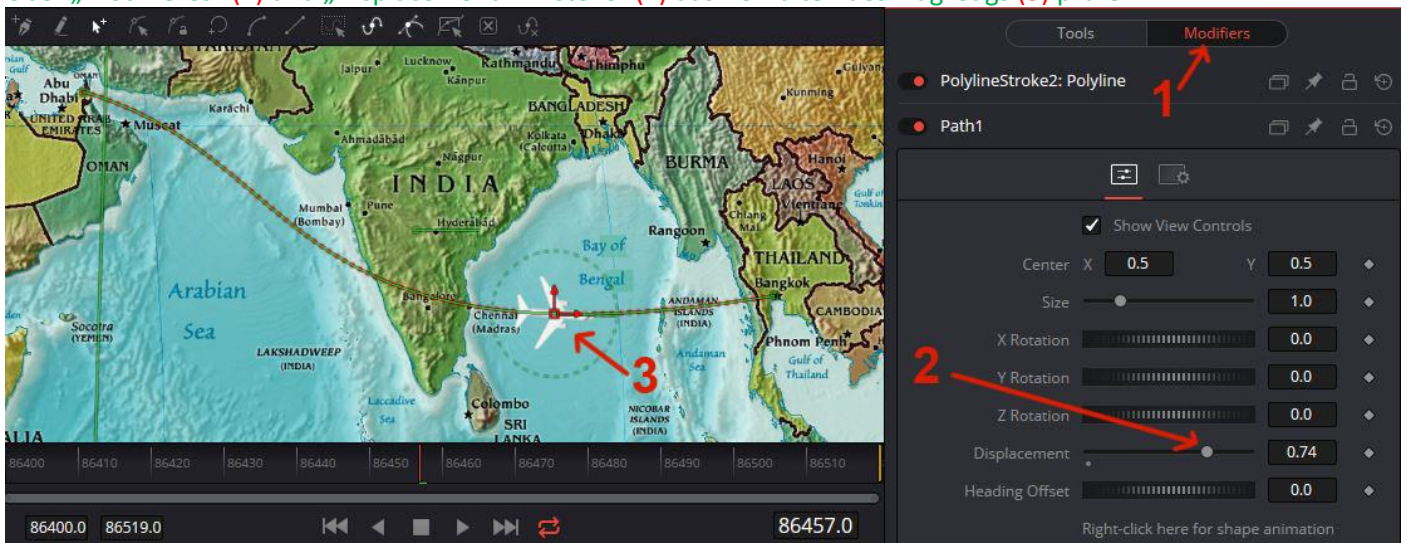
Node „Transform1“ markieren und den „Angle“ des Flugzeugs einstellen.



Wieder Node „Merge2“ markieren.



Über „Modifiers“ (1) und „Displacement“ Einsteller (2) das Verhalten des Flugzeugs (3) prüfen.



Nun müssen noch Keyframes gesetzt werden. Einer am Anfang (1)



Einer am Ende (1)

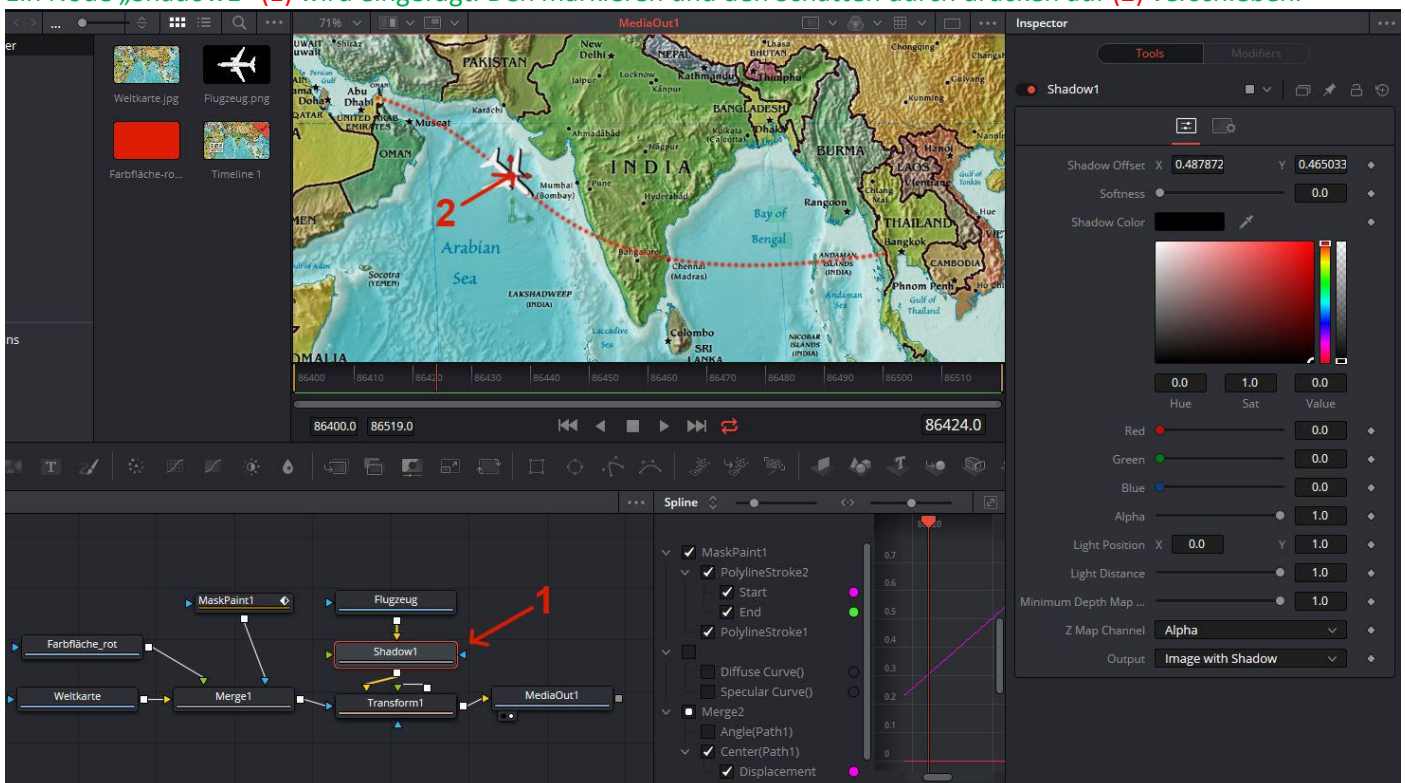


Nun kann noch z.B. ein Schatten hinzugefügt werden.

Dazu den Node „Flugzeug“ markieren.

CNTLT+Blank-Taste drücken. Im öffnenden „Select Tool – Puldown“ „Shadow (Sh)“ auswählen.

Ein Node „Shadow1“ (1) wird eingefügt. Den markieren und den Schatten durch drücken auf (2) verschieben.



Nun kann das Ergebnis in dem Edit-Tab angeschaut werden. Zusätzliche Effekte, wie z.B. hineinzoomen während dem „Flug“ des Flugzeugs ist nur eine Möglichkeit.