# 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.

📃 🔝 Media Poo	ol 🥻 💏 Effects Library 🛛 \Xi Edit II	ndex 🔤 Sound Library	Untitled Project   Edite			a 🥻 🔀 Inspector	
💷 🗸 < 🗧 Mas	●——   ≑ <b>  Ⅲ</b> ≔   Q, ••	* 29% × 00:00:05:00 •		01:00:02:13 😥	Weltkarte.jpg		
Master	<b>4</b>			Provident St	Composite		• 19
	Weltkarte.jpg Flugzeug.png	SHEER	annenit and the c	нила	Composite Mode Norma	l ~	Ö
		The second secon	Sent - Standing			• 100.00	• •
	Farbfläche-ro Timeline 1	A Contraction of the	INDIA PUT	100 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	Transform		• 🕤
Smart Bins		China A Cont	Arabian and and and	A Contraction of the second se	Zoom X 1.000	) <i>2</i> Y 1.000	
51101 ( 5115					Position X 0.000	OOOO Y	
		Law Card and Card	eators 7	Mar Designed	Rotation Angle	0.000	
		RESUBLIC FILE AND AND	eller a ba	N D Q R ETS	Anchor Point X 0.000	) Y 0.000	
		Carlos and a sevenues	alle selle	And the second s	Pitch ———	0.000	
∨ Toolbox	Generators				Yaw ——	0.000	
Video Transitions			<b>4 4 8 6 6</b>	3 🖸 M M			
Audio Transitions		🗼 আছি বেঁস 🚥 🛛	Di Ti ndu 🕻 ć	> 💩   🛱 ~ 🤵 ~   🖷	■ ⊖ — • • •	¢» ا	DIM
Generators		01:00:02:13			01:00:03:05		
OpenFX		01.00.02.15					
✓ Audio FX							
FairlightFX		V1 Video 1	SHE SHE SH		14 14 14 14	1 A 1 A 1	
Favoritan		A 🖸 🗆	🕐 Weltkarte.jpg				
Favorites							

# **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).

$\overline{\mathbf{v}}$	🖾 Media Pool		]Ea[Clips -	🔓 Nodes		Untitled Project		ာို Splin	e 🦳 🛞 Keyframes
	Master	•	∎ ⊂ …					MediaOut1 🔟 🖂 🛞 🗸	Inspector
Mast	er		-+-						C
		Weltkarte.jpg	Flugzeug.png						Medialn1
Smart B	ns								Clip Na Global In/
				86400 86410 86420		86450 16460 86	470 86480 86	490 86500 86510	
-				86400.0 86519.0	₩	< ■ > >>	¢	86461.0	Process M
-			ं: 🌢 🗐			~ ~ ? ?	· 🖗 🤞	6 J 🥶 🌚 :	Medi
Nodes				🔕 Rename Tool		× pline 💲 –	•	· -•	Le
				Flugzeug				86450	Ť
		1				ок			
		1							Hold First Fra
			23 🕠	Medialn1				-3.9	Hold Last Fra
1	Farbfläche_ro							4	
								-4.1	
	Weltkarte			Me					
			2					-4.3	
							Sec. 12-22 Value	1 2 2 3 3 3 3 3 3 3 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 angeglichen (2). Das Flugzeug erscheint im Vorschaufenser.

$\sim$ $<$ $>$	Mas • 🗕 🗧 🗄	≝ ⊠		MediaOut1 🛛 👘 🗸		Inspector			
Master	Weltkarte.jpg	Flugzeug.png	Abu Cline Bubbler Karton	New Delhi + Baruan	Chongqing 21 Cilyan	Too	ols Modifiers		
			MUNITED RIGHE MUSCat	Koikata phake			9 6 B		
	Farbfläche-ro	Timeline 1	OMAN		SURMA SURMA		х 0.5 у	0.5	
				(			•	1.0	
			A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OFTA CONTRACTOR O	Bengal	IND			0.0	
			Arabian	Tenna -	ANDAMAN ISLANDS AMBODIA				
			(YEMEN) Sea	3 adras) ¢	Andaman The Interest	Apply Mode	Normal		
1.00-00			A ARABARANCE	The second			Over	10	•
art Bins			ALIA	Scal Scale S	2				
			86400 86410 86420 86430				•	1.0	
			86400.0 86519.0		86500.0		•	0.0	
							•	1.0	
		9 <b>: 6</b> 5			6 1 10 10 1		Canvas		•
des				•••• Spline 🗘 🛛 👄 📉 🤇	• —• [2]	Hiter Method	Linear		•
					5480 365				,
				✓ ✓ MaskPaint1 ✓ ✓ PolylineStroke2					
	Masi	kPaint1 🔹 🕨	Flugzeug	✓ Start		> Reference Size			
		$\overline{\mathbf{n}}$		✓ End ✓ PolylineStroke1	0.2				
N	Faronache_rot		1-12		0.1				
	Weltkarte	Aerge1	Merge2 Mer	liaOut1	•				

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



Die Modifieres (1) klicken (eventuell noch Doppelklick auf "Path") und Rechtsklick auf (2).



Dann und im sich öffnenden Puldown "Connect To" | "PolylineStrocke2: Polyline" | "Value" auswählen.



Das Flugzeug befindet sich nun am Anfang der Route.

# Nun noch den Keyframe (1) bei Dispacement 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 "Modifieres" (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.