DaVinci Resolve 15 3D-Text 31.08.2018

### Edit-Tab

# D www.id4you.de

Effects Library | Generators | Solid Color | in der Timeline positionieren. Rechtsklick auf auf den Solid | New compound Clip | Name wählen (hier Compound Clip 1) | Create

→ Effects Library 1080p25 | Edited Q 25% V 00:00:05:00 01:00:02: Generators New Compound Clip Generators Name Compound Clip 1 🗲 Solid Color Ĩ. 6. 0 01:00:02:08 a 💿 🗆 A1 🔒 🐼 💲 M 2.0 Favorites

## **Fusion-Tab**

Folgende Nodes werden benötigt und müssen wie folgt verbunden werden:

#### Text3D (1)

#### Renderer3D (2)

Effects Library | Tools | Light | Directional Light (Zwei Mal) (3)

#### Merge3D (4)

🖂 🛛 🖾 Media Pool 🧪	+ Effects Library ] 🗔 [ Clips	⊐ <mark>¤</mark> , Nodes	1080p25 Edited	^^
Effects				MediaOut1 🔲 🗸 🛞 🗸
<ul> <li>Tools</li> <li>3D</li> <li>Light</li> <li>Material</li> <li>Texture</li> <li>Blur</li> <li>Color</li> <li>Composite</li> <li>Deep Pixel</li> <li>Effect</li> </ul>	Tools: 3D: Light	0 5 10 15 20 25 34	<ul> <li>↔ ⑦</li> <li>3D-</li> <li>35 40 45 50 15 60 65 70 75 80 85</li> </ul>	<b>Text</b> 90 95 100 105 110
- Film		0.0 119.0		56.0
I		, <b>36⊈</b> 83 :		<b>6</b> J 40 96 1
			Spline 🔅 🗕 🖝	⇔ _●
Text3D1	DirectionalLigh	nti DirectionalLight1_1	✓	-3.8 -3.9
Medialn1	_ Merge3D	1 Renderer3D1	MediaOut1	4 -41 -42

#### Nun werden die Nodes eingestellt:

Node "Text3D" markieren und im Inspector die Farbe auf Rot einstellen und unter Extrusion die Extrusion Depth auf 0.2 stellen.

Spline 1080p25 🔀 Inspector MediaOut1 🔲 🗸 Inspector . **3D-Text** Renderer3D1 Default 56.0 0.0 119.0 🔳 🕨 🍽 💋 Mono 10 6 40 > Reporting Spline Software Renderer > Output Channels nalLight1 DirectionalLight1\_1 Enable 🗸 Lighting ٠ ge3D1 Renderer3D1 MediaOut .

Node "Renderer3D" markieren und im Inspector Lighting Enablen (1).

Node "Directional Light1" markieren, im linken Vorschaufenster anzeigen lassen und im Inspector die Farbe auf Gelb einstellen. Dann das Licht positionieren.

Node "Directional Light2" markieren, im linken Vorschaufenster anzeigen lassen und im Inspector die Farbe auf Blau einstellen. Dann das Licht positionieren.



Das ist schon alles.