## DaVinci Resolve 15 – Import FBX-3D-Modelle 22.01.2019

Zurzeit können nur 3D-Modelle im FBX-Format ohne Texturen direkt in Resolve importiert werden. Über den Umweg über Fusion 9 (Freie Version reicht aus) kann das aber realisiert werden.



# **3D-Modelle im FBX-Format ohne Texturen direkt in Resolve importieren.**

# COLOR-Tab

Zuerst über "Effects Library | Toolbox | Titles | Text+ " in die Timeline bringen.

✓ Toolbox	Titles		
Video Transiti		01:00:02:01	01:00:00:00
Audio Transiti	${f \underline{T}}$ L Lower 3rd		
Titles	$\underline{\mathbf{T}}$ M Lower 3rd	1 Clip	Text+ +‡
Generators	${f \underline{T}}$ R Lower 3rd	At Audio 1 20	
OpenFX	$\underline{\mathbf{T}}$ Scroll		
Favorites	${f \underline{T}}$ Text		
	🗲 Text+		

### **Fusion-Tab**

Der Medialn-Node wird nicht benötigt und kann gelöscht werden.

Mit CNTRL+Blanktaste "FBXMesh3D" laden. Dabei wird nach nach dem Speicherort der FBX-Dateigefragt. Diese dann auswählen (hier ein Stopschild)

Dann den "Renderer3D" laden und alles entsprechend platzieren und verbinden.

Dann kann bei markiertem FBXMesh3D-Node im Inspector unter Material (1) z.B. die Farbe gewählt werden. Unter dem Transform – Reiter (2) kann die Größe, Position usw. eingestellt werden.



#### Das Ergebnis mit dem Stop-Schild:



Das taugt natürlich nur bedingt etwas.

Es kann noch eine Beleuchtung hinzugefügt werden. Dazu den FBXMesh3D-Node markieren und mit CNTRL+Blanktaste z.B. "DirectionalLight" laden. Ein Merge-Node wird automatisch eingebunden.



Im Inspector muss noch für den Node "Render3D" das Lighting auf Enable (1) gesetzt werden, sonst funktioniert das mit dem Licht nicht.

Renderer3D1		🗇 🖈 á	9 €
Global In/Out	• 0 125	124	
Camera	Default		•
Eye	Mono		٠
> Reporting			
Renderer Type	Software Renderer		
> Output Channels	1		
✓ Lighting Enable		Shadowe	~
Ellable	Con engineeing	Shadows	× 1

## 3D-Modelle im FBX-Format mit Texturen über Fusion 9 in Resolve importieren.



## **Fusion-9** (Freie Version ist ausreichend)

Anschließend die Fusion-Datei "\*.comp" als Komposition speichern.

### **Edit-Tab** (in Davinci Resole)

Um eine gespeicherte Fusion-Komposition in einem Projekt zu laden, kann man wie folgt vorgegangen werden: In der Edit-Tab | Effects Library | Generators | Fusion Composition. Die Komposition in der Timeline an die richtige Position und Länge bringen.

## Fusion-Tab

Nun "File" | Import Fusion Composition... | \*.comp wählen



Hinweis: Der bestehende "MediaOut" – Node wird mit der \*.comp überschrieben. Einige Kompositionen, die im Internet zu finden sind, haben keinen "MediaOut" und "Renderer3D" – Node, da sie mit Fusion erzeugt wurden sind. Dann einfach über "Cntrl+Blanktaste" einen "Renderer3D" und "MediaOut" – Node dazuladen und verbinden.



Wenn die Texturen nicht zu sehen sind, kann das daran liegen, dass in den Einstellungen vom Loader-Node (1) oder Render3D-Node "Global In/Out" (2) nicht richtig gesetzt ist.



Da sieht das Ergebnis doch gleich besser aus:

	and the	1		Composite Mode	Normal	× ]		9
		and the		Opacity		• 100.00	٠	
		1		Transform			٠	Ð
				Zoom	× 0.580	<b>∂</b> Y 0.580	٠	9
	319		ГОР	Position	× 287.00	Y -150.0	٠	0
				Rotation Angle	•	0.000	•	0
		( sight	- Contraction	Anchor Point	× 0.000	Y 0.000	٠	0
					•	0.000	•	0
~ H4	< ■ >	₩₽			•	0.000	•	0
আঁয় থেঁস 🚥 🛛 াড়িল	ලෝ බුළු	i e	월 │ ■ ~ ● ~ │ 目	≞ ⊝ —•-	÷ 🕁	••	DIM	1
01:00:06:18	01:00:00:00		01:00:06:01					
Video 2								
	Text+	+‡	Fusion Comp 🕂 🍫 🔷					
Video 1	10 10 A	A 64 6						
	🙆 Himmel-Tri	st_[03-03].jpg						
Audio 1 20								