

# DaVinci Resolve 16.1 SoundLibrary

04.10.2019



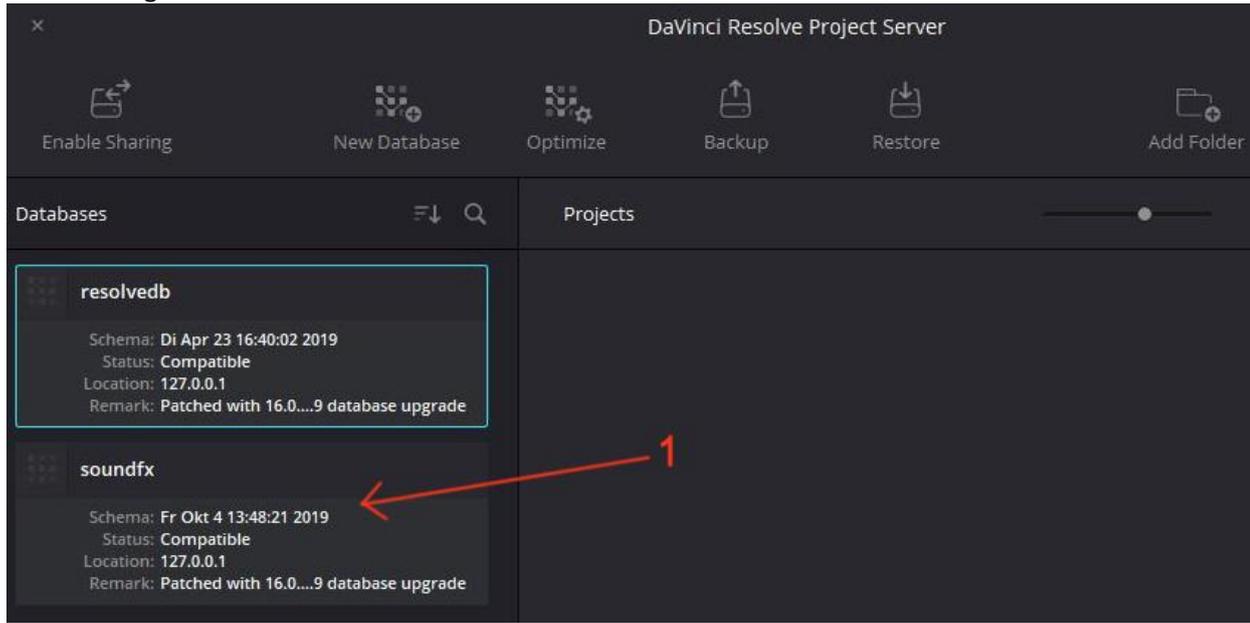
Um schnell auf z.B. Tonschnipsel über Suchbegriffe zugreifen zu können, gibt es die Soundlibrary in Resolve.

Hier wird beschrieben, wie die Soundlibrary in eine **gesonderte Datenbank** importiert wird. Das hat den Vorteil, dass die Datenbank von der Standard-Datenbank (resolvedb) entkoppelt ist. Sie kann einzeln gesichert werden.

## Project-Server

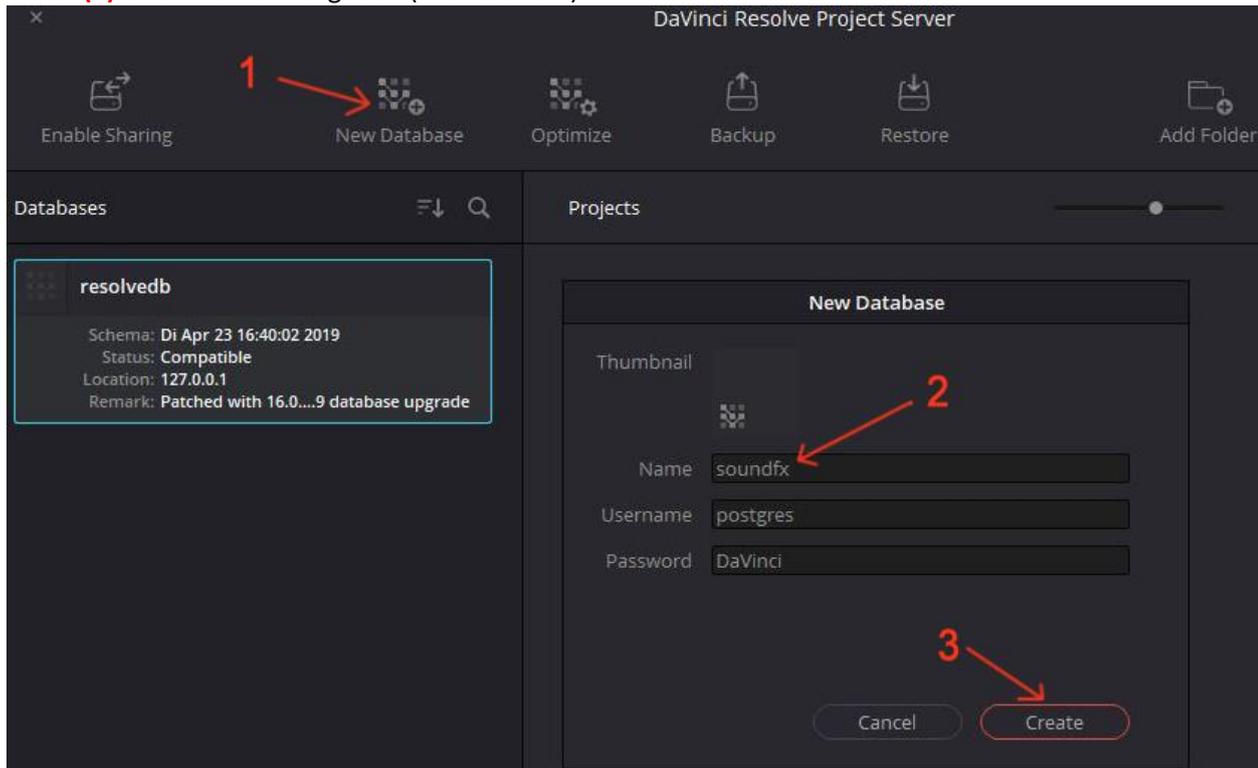
Sollte bereits eine Datenbank existieren, ist es am besten, wenn sie im ersten Schritt gelöscht wird. Damit wird sichergestellt, dass keine Tondateien angezeigt werden, die irgendwann mal gelöscht wurden.

Im NICHT markierten Bereich (1) Rechtsklick und dann Delete klicken. Es dauert je nach Größe eine Weile, bis die Datenbank gelöscht ist.

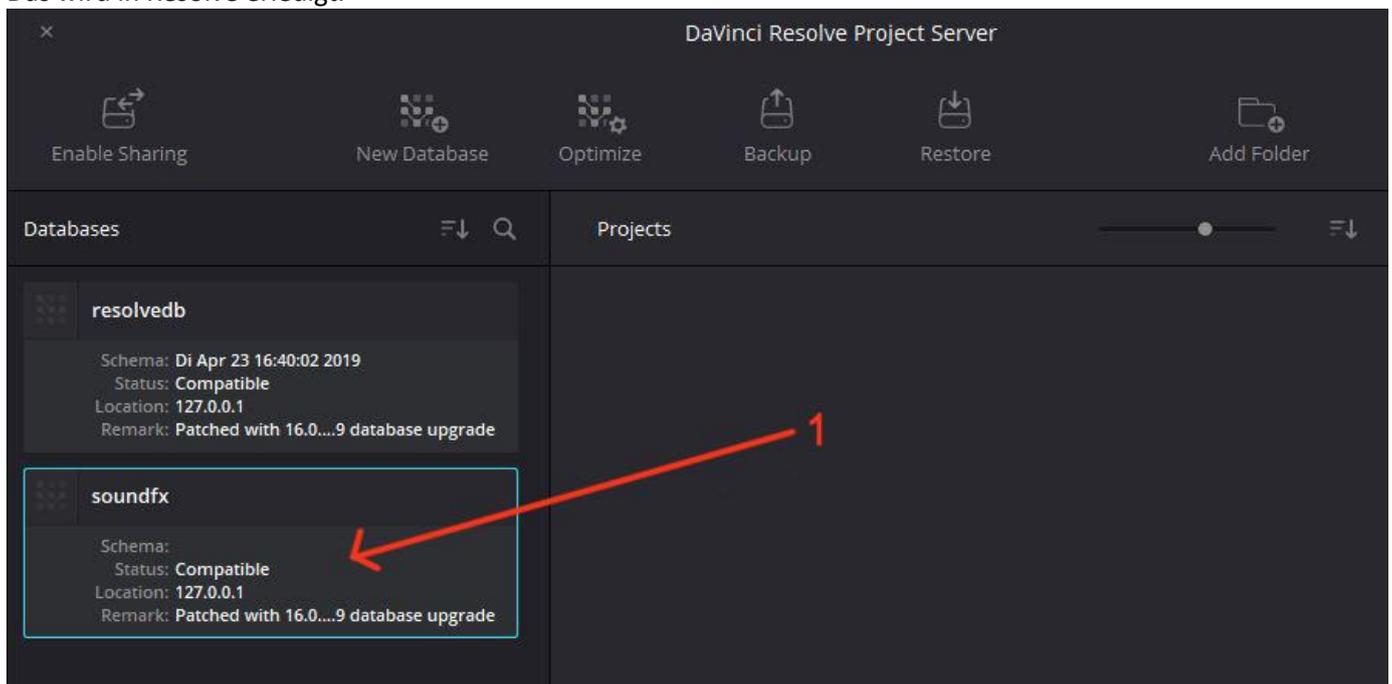


Nun kann eine Neue Datenbank angelegt werden.

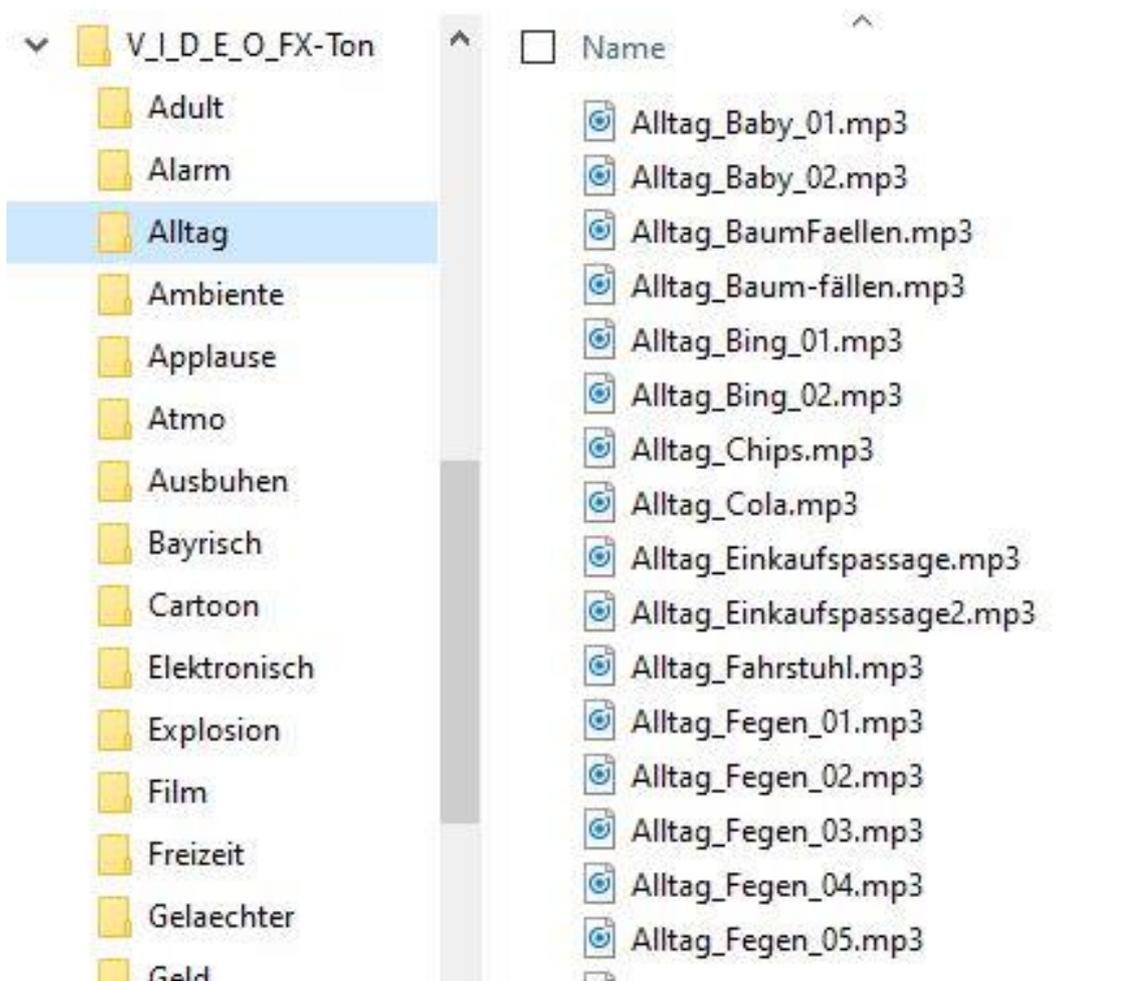
Unter (2) einen Namen vergeben (Hier soundfx).



Die neue Datenbank mit dem Namen „soundfx“ wurde erstellt. Es ist aber noch keinerlei Inhalt vorhanden. Das wird in Resolve erledigt.



Eine Soundlibrary ist nichts anderes, als eine organisierte Sammlung von Ton-Dateien. Hier unter dem Ordner „V\_I\_D\_E\_O\_FX\_Ton“. Darunter sind nach Themen weitere Ordner, in denen dann die Dateien liegen.



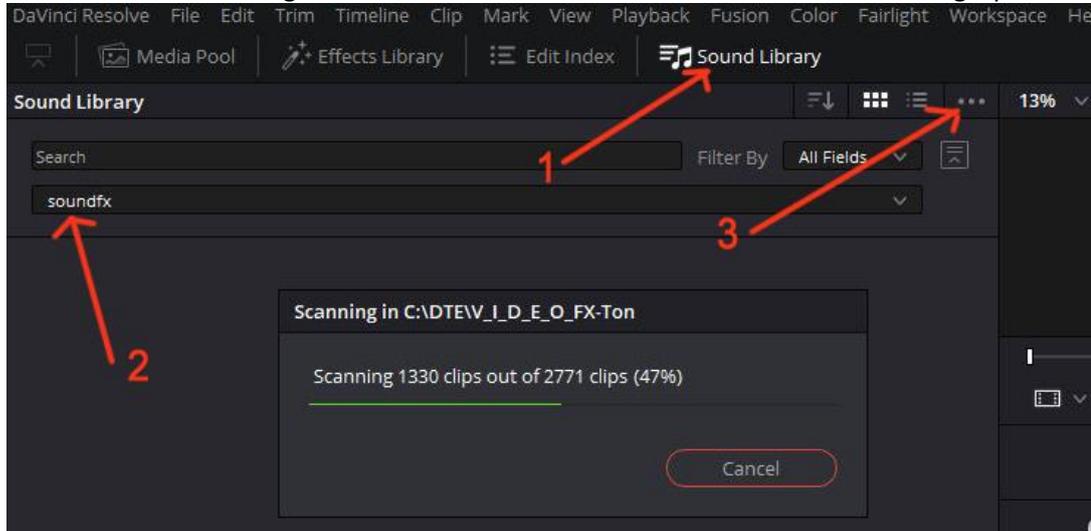
## Edit-Tab (Resolve)

Sound Library **(1)** aktivieren.

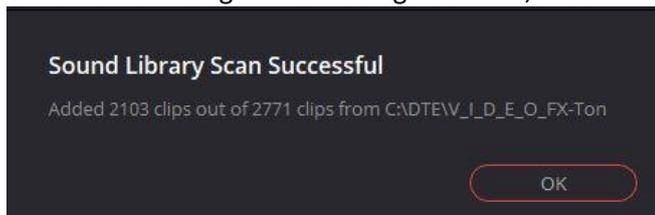
Die richtige Datenbank wählen **(2)**.

Rechtsklick **(3)**, dann „Add Library...“. Nun den Ordner angeben, wo die Ton-Dateien stehen (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.



Warten bis die folgende Meldung erscheint, und dann OK.



Nun kann **(1)** die Datenbank und das Suchwort (Hier Wetter) angegeben werden.

Mit Doppelklick **(2)** kann ein Titel ausgewählt werden, der dann unter **(3)** abgespielt werden kann.

Ist es der „richtige“ Titel, kann er per Drag&Drop in die Timeline gezogen werden.

