

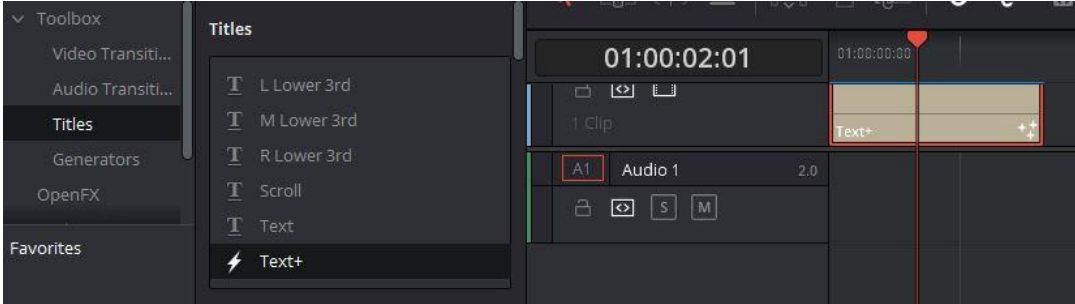


Zurzeit können nur 3D-Modelle im FBX-Format ohne Texturen direkt in Resolve importiert werden. Über den Umweg über Fusion 9 (Freie Version reicht aus) kann das aber realisiert werden.

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

COLOR-Tab

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



Fusion-Tab

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

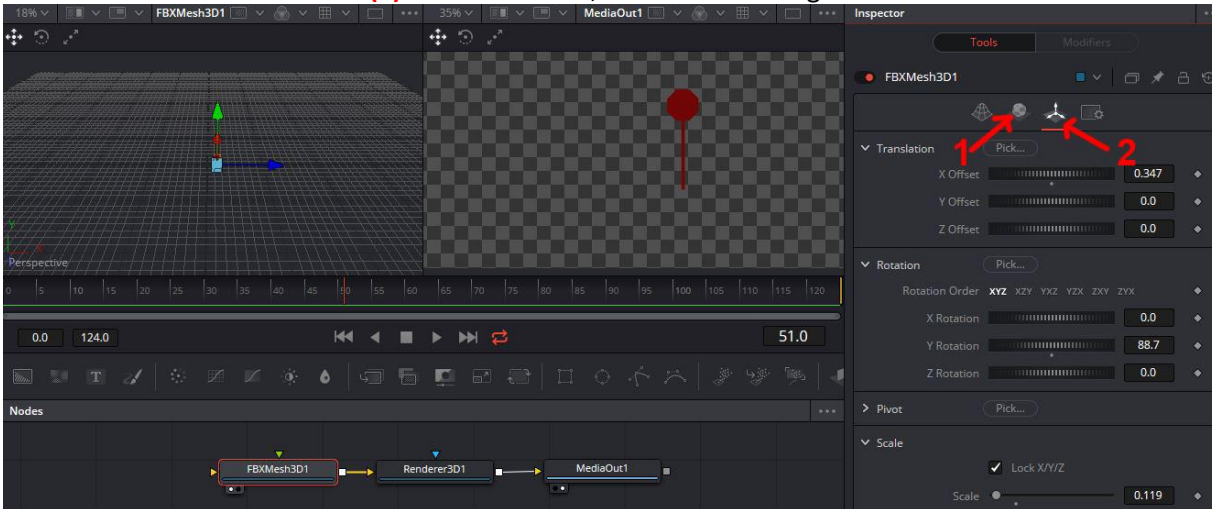
Mit CNTRL+Blanktaste „FBXMesh3D“ laden. Dabei wird nach nach dem Speicherort der FBX-Datei gefragt.

Diese dann auswählen (hier ein Stopchild)

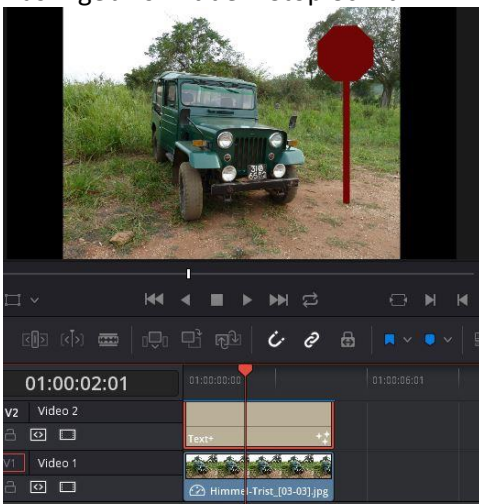
Dann den „Renderer3D“ laden und alles entsprechend platzieren und verbinden.

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.

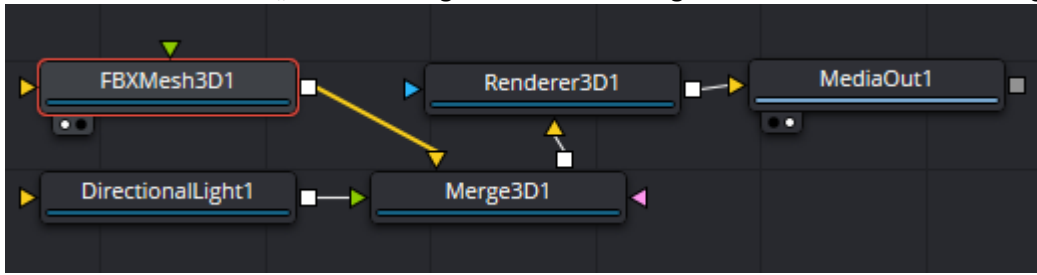


Das Ergebnis mit dem Stop-Schild:

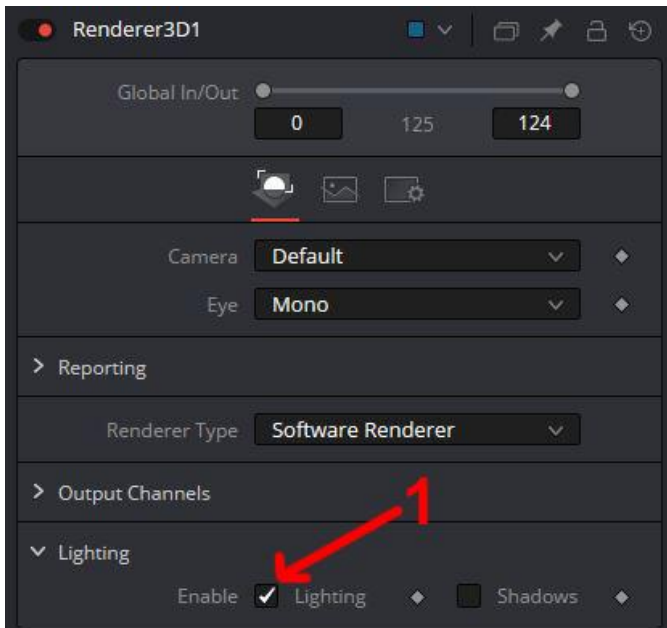


Das taugt natürlich nur bedingt etwas.

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.



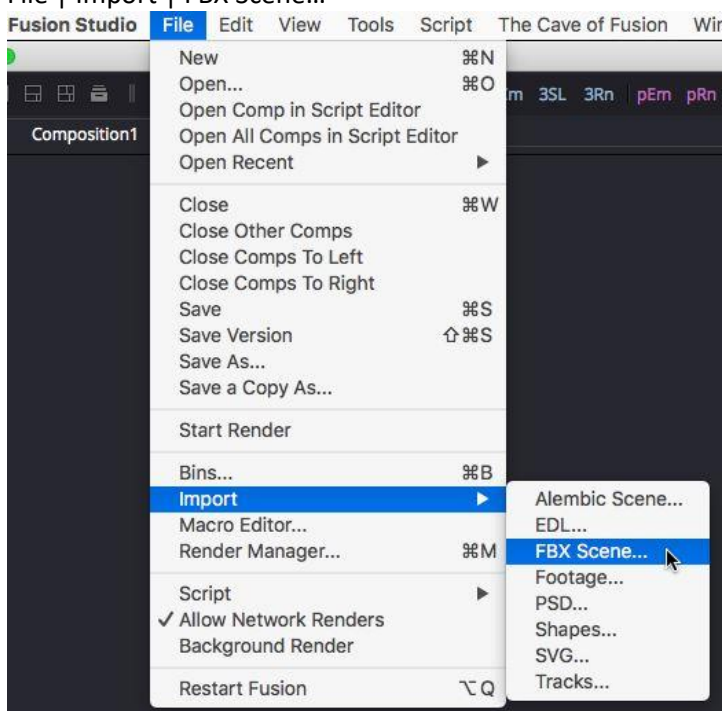
Im Inspector muss noch für den Node „Render3D“ das Lighting auf Enable (1) gesetzt werden, sonst funktioniert das mit dem Licht nicht.



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

Fusion-9 (Freie Version ist ausreichend)

File | Import | FBX Scene...



Anschließend die Fusion-Datei “*.comp” als Komposition speichern.

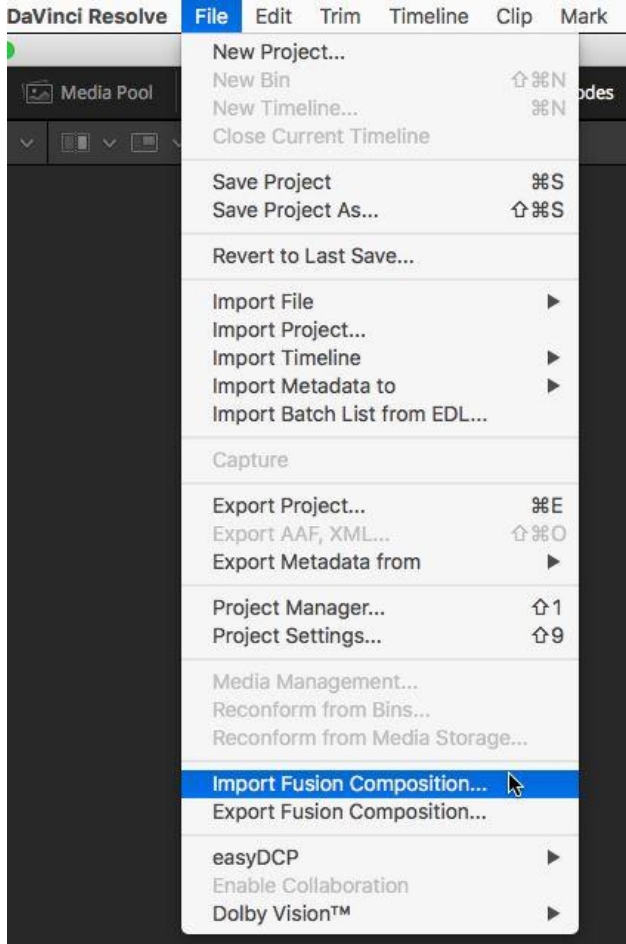
Edit-Tab (in Davinci Resole)

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

Zunächst steht da nur der „MediaOut“ – Node.

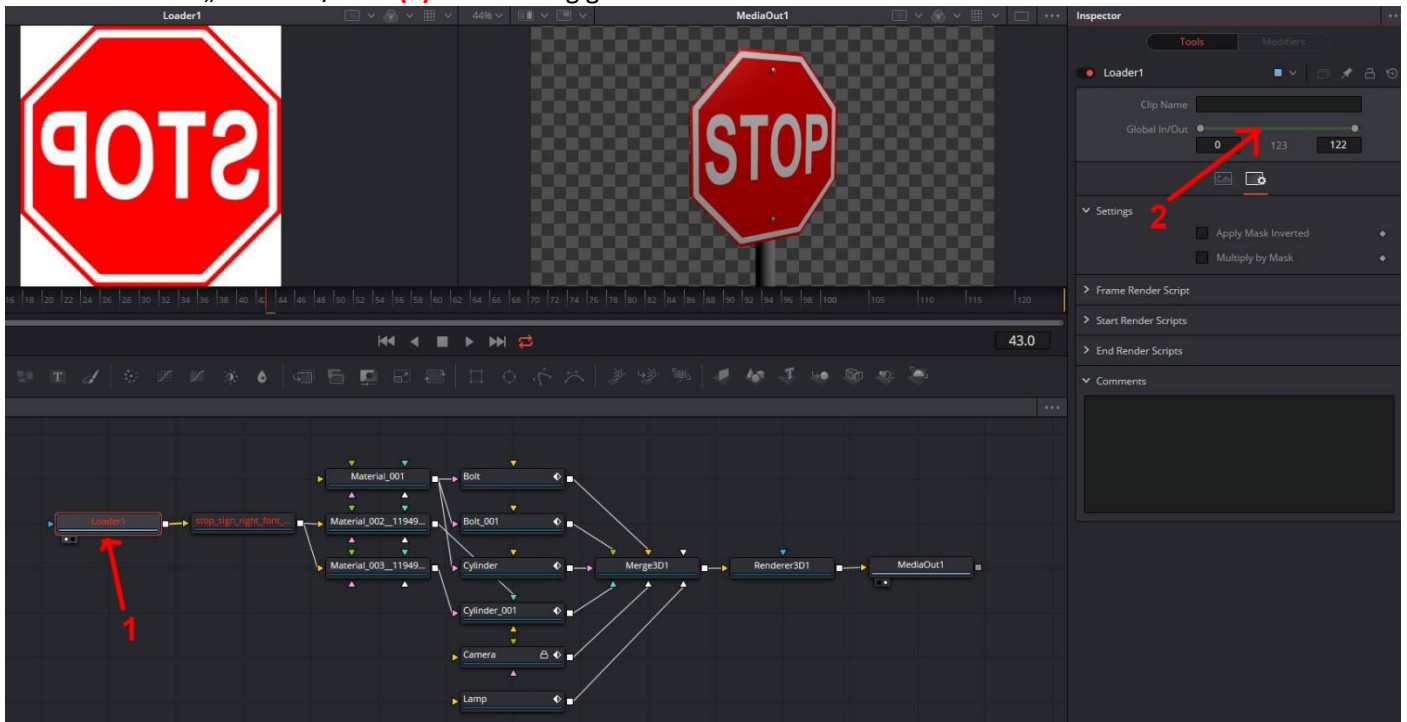
Nun „File“ | Import Fusion Composition... | *.comp wählen



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:

