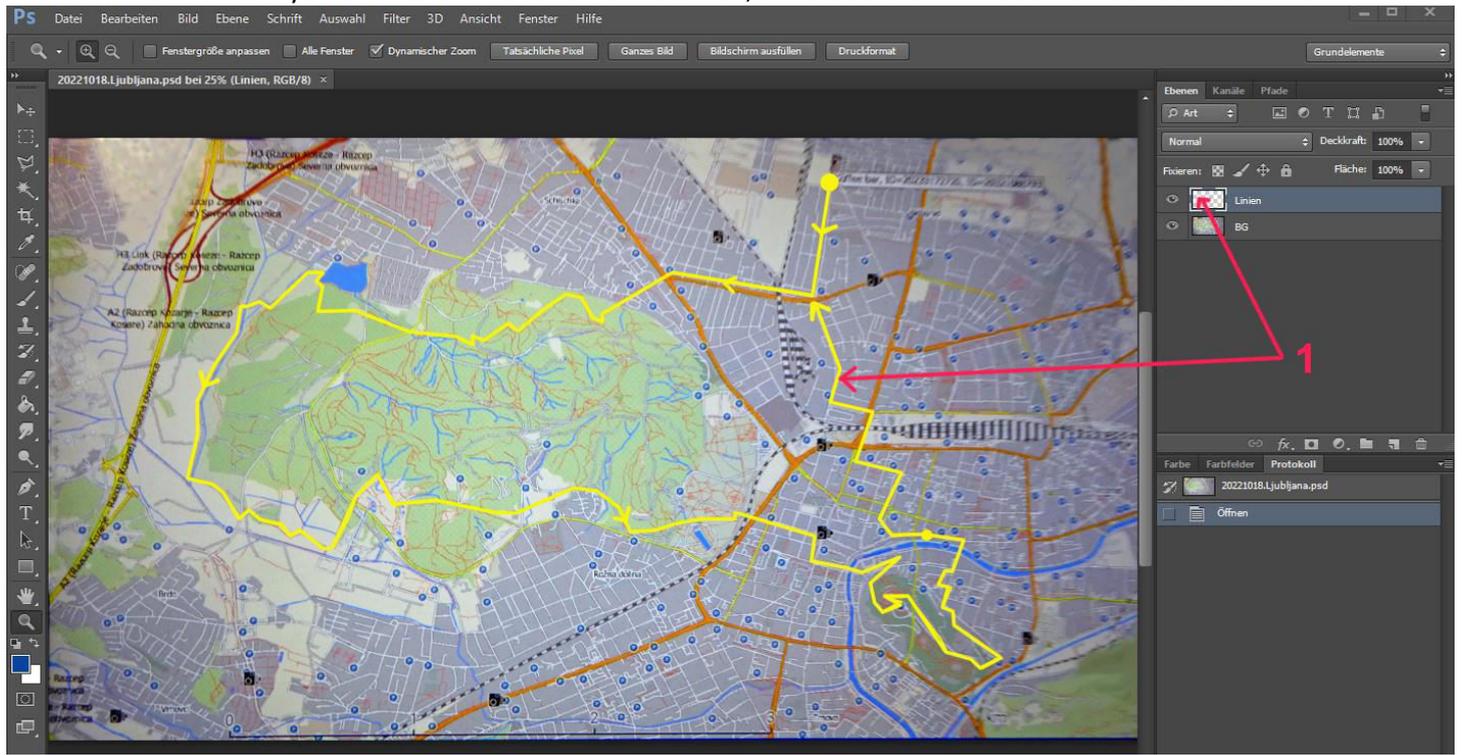




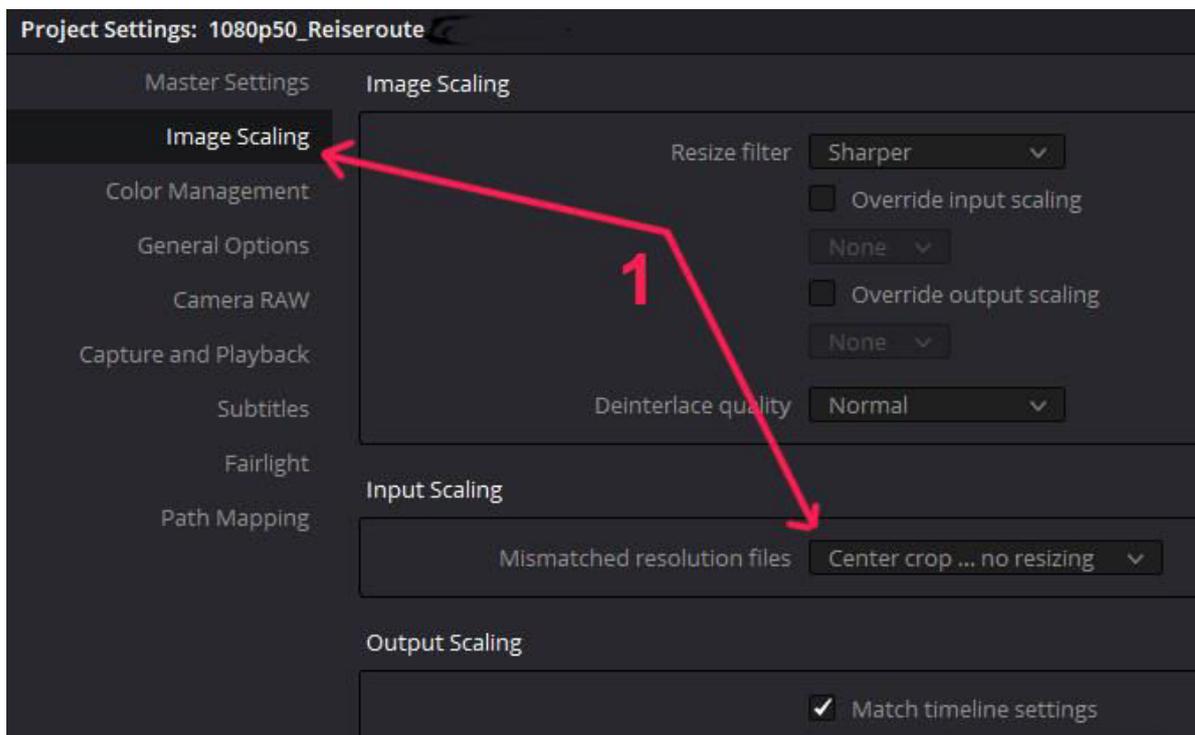
Reiseroute über große Flächen animieren. Dazu wird eine Kamera eingesetzt, weil die gesamte Karte nicht auf einmal ins Bild passt, bzw. alles zu klein sein würde. Eine Kamera bietet auch noch weitere Möglichkeiten, wie z.B. Perspektive. Die Animation wird in einem eigenen Resolve-Projekt erstellt und als Clip ausgegeben. Dieser Clip wird dann in das Hauptprojekt eingefügt und weiterbearbeitet.

Bildbearbeitungs-Programm

Um es beim Zeichnen der Reiseroute in Resolve leichter zu haben, vorher die Route **als eigenen Layer (1)** zeichnen. Später, wenn in Resolve die zu animierende Route gezeichnet ist, die Karte ohne den „Routen-Layer“ unter dem gleichen Namen und am gleichen Speicherort bereitstellen. Resolve tauscht das dann automatisch aus. Eventuell zusätzliche Layer für Orte bzw. Ortsnamen zeichnen, um sie bei der Animation einblenden zu können.



Resolve



EDIT-Tab

Eine „Fusion Composition“ in der gewünschten Länge erzeugen.

Das spätere Ablaufen der animierten Route läuft ein einer festen Geschwindigkeit durch. Wenn die Animation an einigen Stellen anhand Keyframes stehen bleiben soll, muss das in der Länge bereits hier schon berücksichtigt werden. Da würde der entsprechende fertige Sprechertext helfen.

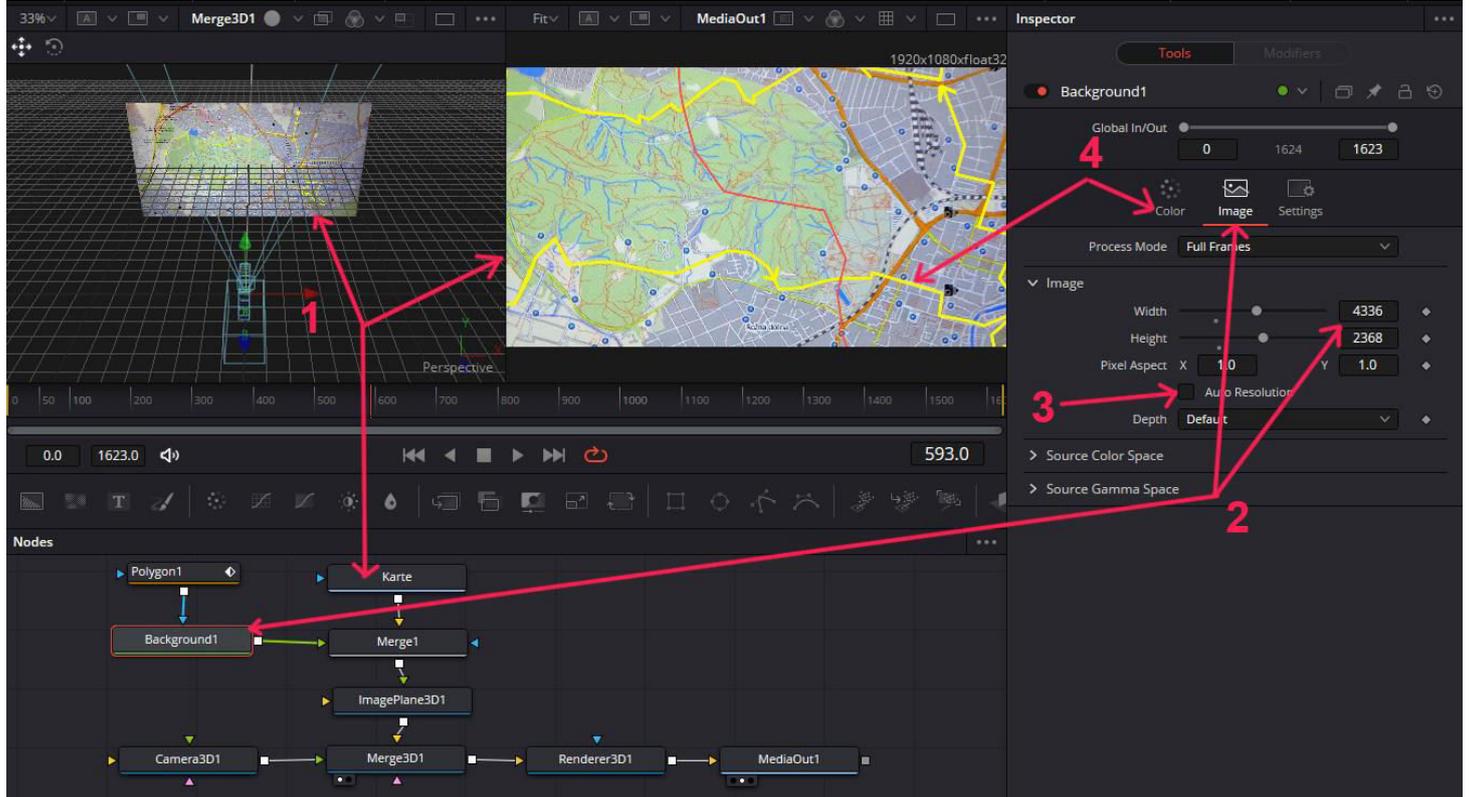
Fusion Composition

Fusion-Tab

Per Drag&Drop die Karte (1) (mit der eingezeichneten Route) einfügen und verbinden.

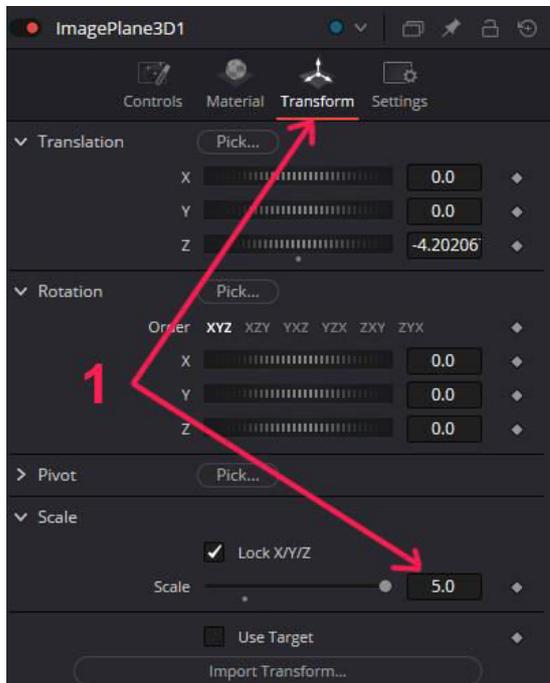
Im „Background-Node“ (2) die tatsächliche Größe der Karte, „Auto Resolution“ (3) ausschalten und unter (4) die Farbe der Route wählen.

Ansicht im linken Fenster = „Merge 3D1“ und im rechten „MediaOut1“.

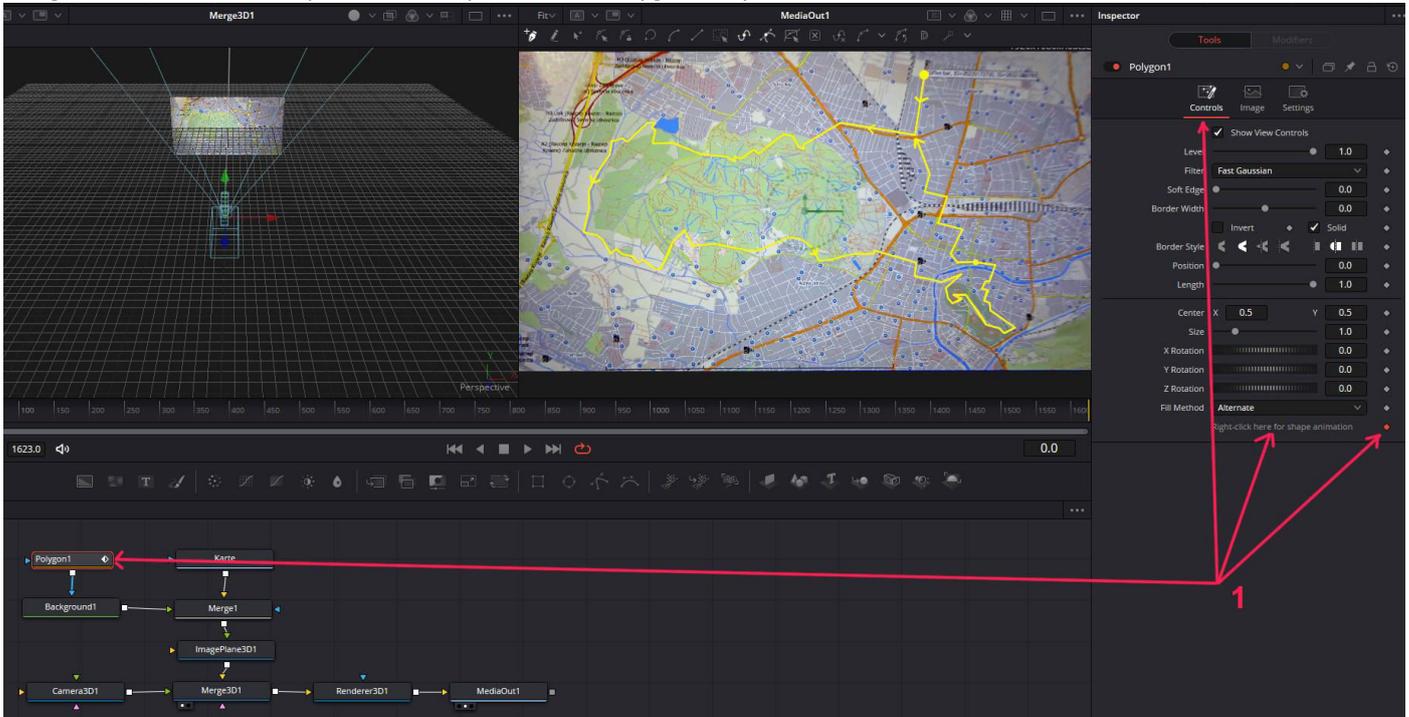


„ImagePlane3D1“ markieren | Transform | Scale auf 4-5 stellen (1).

Dann muss man beim Routenzeichen nicht so viel Zoomen.



Polygon-Node markieren | Rechtsklick | „Remove Polygon Polyline“ (1). Der rote Punkt ist dann aus.



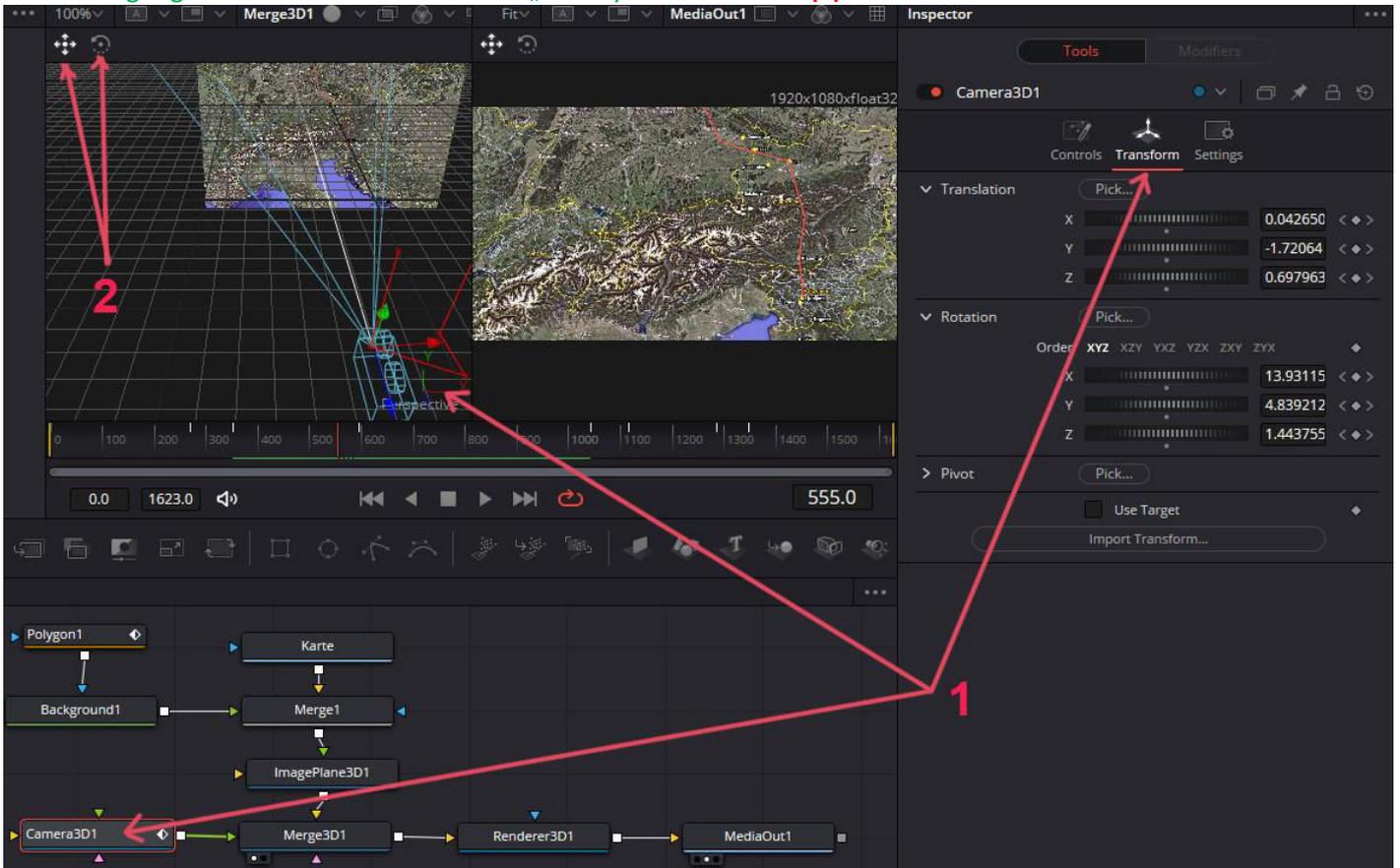
Sollte die Karte zu groß sein, muss sie während der Animation neu positioniert werden. Am Anfang jedoch auf jeden Fall.

➔ Diese Bewegungen werden in die Animation mit übernommen.

Kamera-Node markieren (1).

Kamerasteuerung:

- Strg+Mouserad-drehen = Ansicht Kleiner/Größer
- Mouserad drücken + Verschieben = Bild verschieben
- Shift+Mouserad-drehen = Perspektiver Winkel
- Mouserad-drehen = Ansicht anderer Winkel
- Drehbewegungen oben links am Fenster auf „Drehsymbol schalten“ (2)



WICHTIG: Immer den jeweiligen Node markieren, was man gerade machen möchte.

Polygon-Node = Route Zeichnen

Kamera-Node = Karte positionieren.

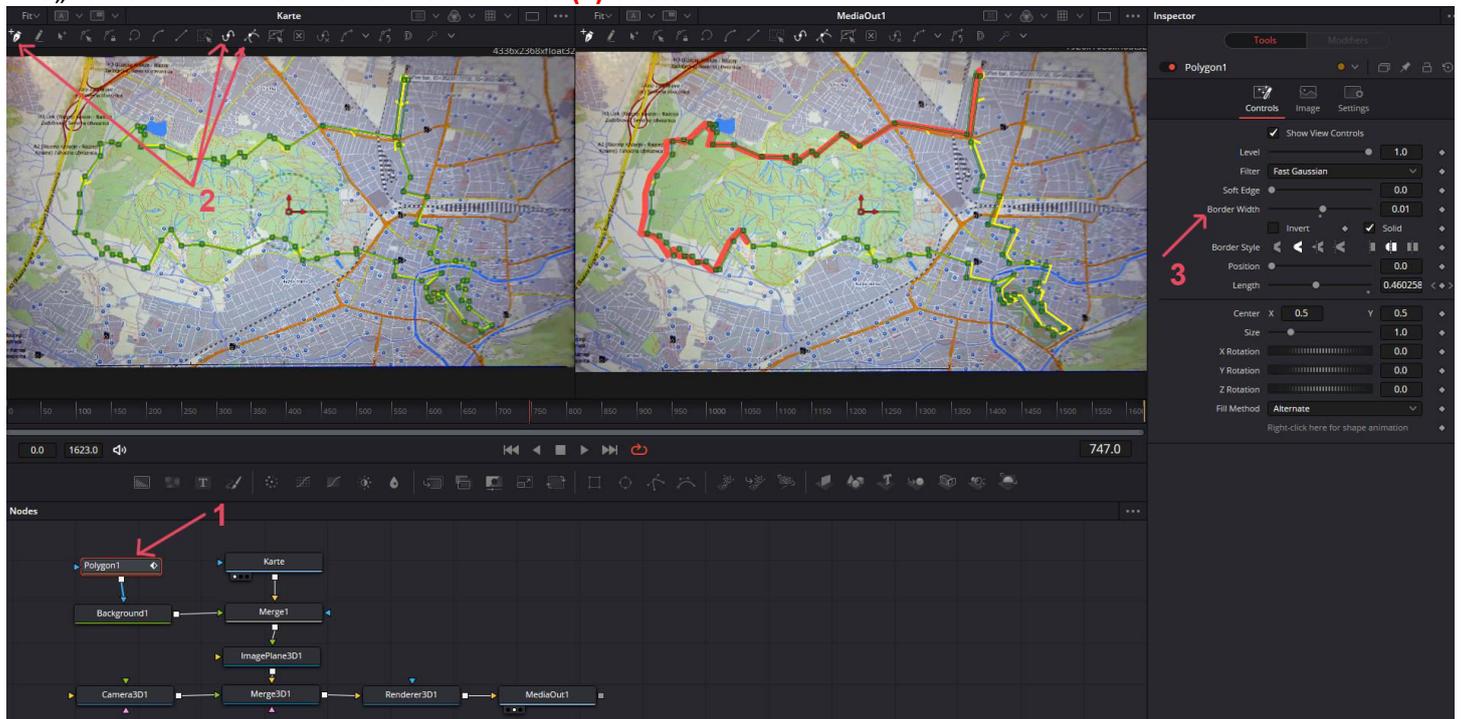
Route zeichnen:

Poligon-Node markieren (1).

Pen-Tool auswählen (2).

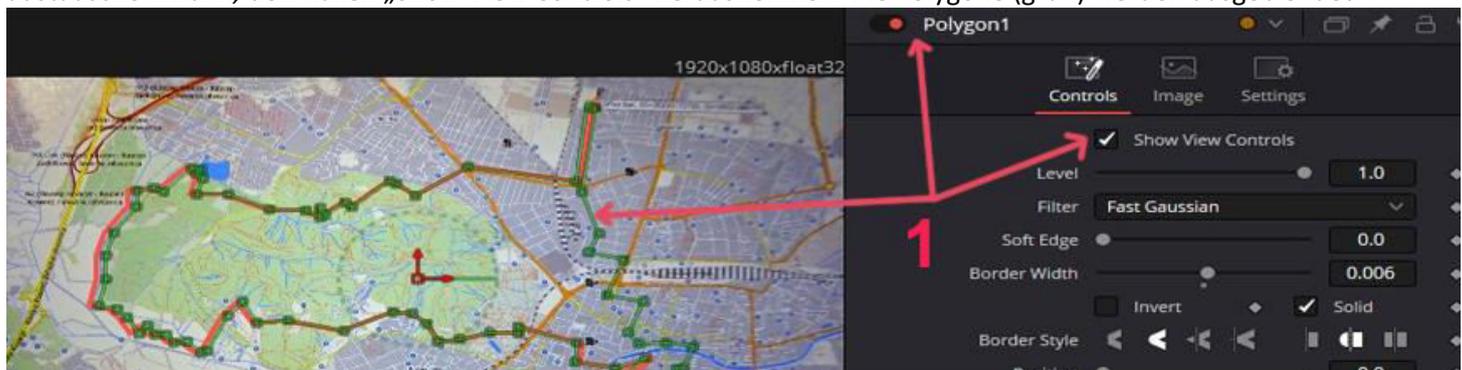
Nun den Pfad vom Start bis Ende zeichnen. Eventuell mit den Kamerasteuerungs-Tasten den jeweiligen Ausschnitt vergrößern und positionieren, um besser zeichnen zu können. → Dabei immer den Poligon-Node markiert lassen, denn dann werden die Kamerabewegungen nicht in die Animation übernommen.

Mit „Border Width“ die Linienstärke der Route (3) einstellen.



Hier ist noch die Karte mit der vorgezeichneten Route (gelb) geladen.

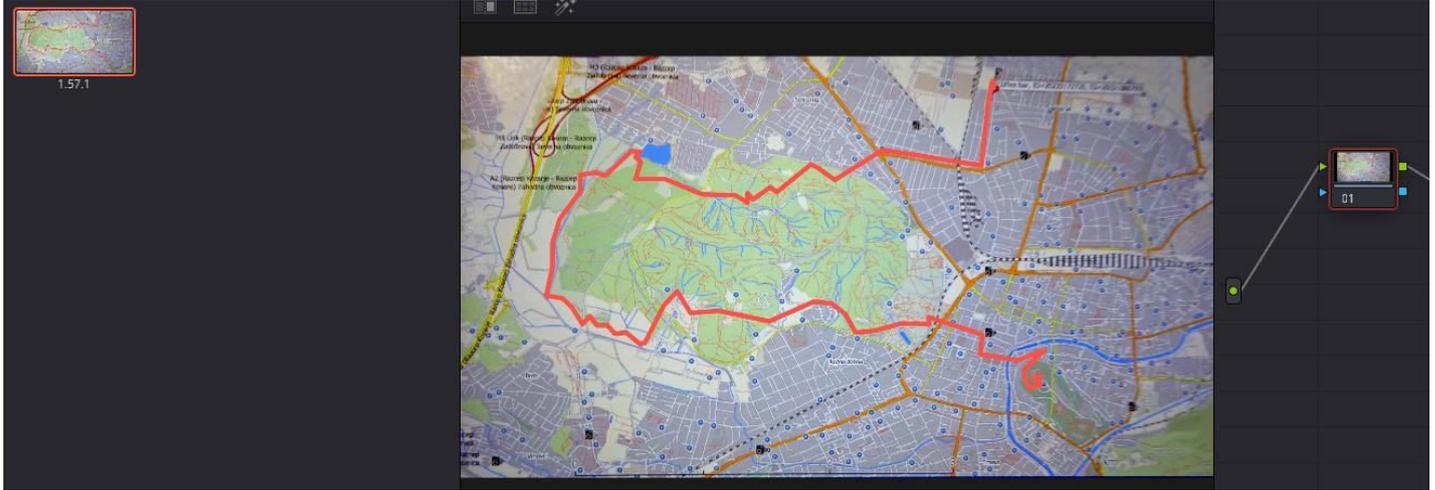
Nachdem die Route gezeichnet ist, die Karte mit der vorgezeichneten Route mit der ohne vorgezeichnete Route austauschen. Dann, den Haken „Show View Controls“ herausnehmen. Die Polygone (grün) werden ausgeblendet.



Nun den animierten Reiseverlauf ausgeben und im Hauptprojekt importieren.

Color-Tab

An Stellen, wo man z.B. etwas länger Kommentieren möchte, ein Standbild erzeugen mit: Rechtsklick | Grab Still. Danach die Still's exportieren: Rechtsklick auf den Still | Export | Name.png. Die png's dann in den Mediapool importieren und im Clip platzieren.



Vorteil durch den Export der Still's ist ein besserer Überblick im Projekt, wenn die png's vernünftig benannt werden. Die Still's in der Color-Tab können nun gelöscht werden.

Edit-Tab

So sieht das dann erst einmal in der Timeline im Hauptprojekt aus. Unten (blau) die mehrfach unterbrochene Routenanimation und oben (gelb) die Stills (bzw. png's). Nun können die Standbilder in der Länge an den Sprechertext individuell angepasst werden.



Im Standbild wurde im mittleren Verlauf ein Ausschnitt vergrößert (Gezoomt).

Durch klicken der beiden Button (1) kann dann die Kurve mit (2) verbessert werden.

Am Anfang und Ende des Standbilds muss die Größe wie im Film beibehalten werden, um einen ungestörten Ablauf zu gewährleisten.

