

## 1. Einleitung

Vorstellung des Autors und Einleitung mit wichtigen Informationen zu diesem Training.

## 2. Grundlagen und Schnelleinstieg

### 2.1. Versionsunterschiede und Computerkonfiguration

Einleitende Hinweise zu den Versionsunterschieden zwischen der kostenlosen Version Davinci Resolve und der kommerziellen Version Davinci Resolve Studio, sowie zur benötigten Ausstattung des Computers.

### 2.2. Download und Installation

Download und Installation von DaVinci Resolve.

### 2.3. Quick-Setup beim ersten Start

Wenn man Resolve zum ersten Mal installiert und startet, gelangt man zu zur Quick-Setup-Konfiguration. Hier können wir einige grundlegende Programmeinstellungen vornehmen.

### 2.4. Grundeinstellungen prüfen

Nach dem ersten Start passen wir die Oberfläche an und prüfen wichtige Grundeinstellungen.

### 2.5. Resolve Datenbank zuweisen

Hinweise zu den Einstellungen für die Resolve-Datenbank.

### 2.6. Projektmanager Grundlagen

Der Project Manager ist unser Dreh- und Angelpunkt zur Verwaltung von Projekten. In diesem Bereich können wir nicht nur neue Projekte anlegen, Projekte löschen und umbenennen, sondern auch wichtige Grundeinstellungen für neue Projekte festlegen.

### 2.7. Kurzüberblick über Oberfläche und Arbeitsbereiche

Ein kurzer Überblick zu den verschiedenen Arbeitsbereichen von Resolve.

### 2.8. Importieren von Videomaterial

Erste Grundlagen zum Import von Videomaterial.

### 2.9. Clips mit der Maus vorsichten

Indem man den Mauszeiger über die Clip-Miniaturen bewegt, kann man den Inhalt von Clips schnell vorsichten.

### 2.10. Erstes einfaches Editing und Arrangieren

Ein erster kurzer Blick in den Editing-Bereich von Resolve und erstes Arrangieren von Clips.

### 2.11. Musik importieren

Als letzten Schritt für das Editing zeige ich, wie man einen Musik-Clip importiert und in die Timeline einfügt.

### 2.12. Video als Datei exportieren

Als Abschluss für den Schnelleinstieg wird gezeigt, wie man eine Timeline als Videodatei exportieren kann.

## 3. Medien importieren und verwalten

In diesem Kapitel beschäftigen wir uns mit dem Import und der Verwaltung von Mediendateien im Media-Bereich von Resolve.

### **3.1. Grundlagen zur Ansicht und zum Anlegen von Favoriten**

In dieser Lektion geht es um das Einrichten der Media Storage-Ansicht und das Anlegen und Entfernen von Favoriten.

### **3.2. Ansicht konfigurieren und sortieren**

Einige Grundlagen zum Konfigurieren und Sortieren der Ansicht.

### **3.3. Ordernavigation**

Grundlagen zur Navigation innerhalb der Ordnerstruktur.

### **3.4. Clips sichten**

In dieser Lektion schauen wir uns Möglichkeiten zum Vorsichten von Clips an und lernen dabei erste Grundlagen zum Viewer (Vorschaubereich), die Suchfunktion und die J-K-L-Tastatursteuerung kennen.

### **3.5. Clip-Metadaten**

Ein kurzer Blick auf den Bereich Metadaten.

### **3.6. Life Save und Projektsicherungen**

Bevor wir Clips importieren, schauen wir uns die Grundeinstellungen für das Abspeichern von Projekten an.

### **3.7. Einstellungen der Programmoberfläche als Layout speichern**

Die Einstellung und Einrichtung der der Benutzeroberfläche lässt sich als Layout abspeichern.

### **3.8. Import von Clips über Drag & Drop**

Importieren von Clips über Drag and Drop mit der Maus aus der Media Storage. In dem Zusammenhang schauen wir uns auch die verschiedenen Möglichkeiten zur Mehrfachselektion an.

### **3.9. Komplette Ordner importieren**

Auch komplette Ordner können per Drag and Drop importiert werden.

### **3.10. Ordner mit Unterordnern importieren**

Beim Importieren von Ordnern mit Unterordnern stehen uns verschiedene Optionen zur Verfügung.

### **3.11. Clips in Bins zusammenfassen**

Resolve bietet die Möglichkeit, Clips nachträglich, schnell und einfach in Bins zusammenzufassen.

### **3.12. Ordnerstrukturen vorbereiten**

Über leere Ordner kann man eine Ordnerstruktur vorbereiten, die sich direkt für die Bin-Liste des Projektes übernehmen lässt.

### **3.13. Bins manuell anlegen und Clips einsortieren**

Natürlich lassen sich Bins auch manuell anlegen und anschließend händisch mit den gewünschten Clips befüllen.

### **3.14. Bin-Ordner im eigenen Fenster öffnen**

Bin-Ordner lassen sich auch in einem eigenen Fenster öffnen. Dabei muss man allerdings darauf achten, dass das Fenster nicht versehentlich in den Hintergrund verschoben wird.

### **3.15. Miniaturbild für Clips festlegen**

Mit der Funktion Set Poster Frame können wir ein Standardbild für die Clip-Miniaturbildansicht bestimmen.

### **3.16. Individuelle Namensgebung für Clips**

Clips selbst individuell benennen.

**3.17. Clips mit Schlagworten versehen**

Über den Metadata-Bereich können wir Clips mit Schlagworten (Keywords) versehen – praktisch für das schnelle Wiederfinden bestimmter Clips.

**3.18. Clips mit bestimmten Schlagworten auflisten (Smart Bins)**

Smart Bins sind eine sehr mächtige Funktion in Resolve. Zum Einstieg zeigen wir hier, wie man alle Clips mit einem bestimmten Schlagwort in einem Smart Bin auflisten kann.

**3.19. Weitere Kriterien für Clips und Smart Bins**

Als weiteres Auswahlkriterium für meine Clips und mein Smart Bin soll jetzt die Charakteristik "Good Take" verwendet werden.

**3.20. Metadaten-Ansicht selber definieren**

Über die Metadata-Presets kann man selbst bestimmen, welche Metadaten in der Metadata-Ansicht angezeigt werden. Dadurch lässt sich die Ansicht wesentlich übersichtlicher gestalten.

**3.21. Metadaten im Clipname**

Über spezielle Variablen lassen sich Metadaten direkt in den Clipnamen übernehmen.

**3.22. Mehrere Clips gleichzeitig umbenennen**

Über die Clip Attributes lassen sich mehrere Clips gleichzeitig umbenennen. Außerdem sehen wir uns kurz die Undo-History an, mit der wir zu einem bestimmten Zustand unseres Projektes zurückkehren können.

**4. Performance optimieren**

In diesem Kapitel sehen wir uns einige Optionen zum Optimieren der generellen Performance an.

**4.1. Performance Modus**

Einleitende Hinweise zur Performance und dem Performance Mode.

**4.2. Wiedergabepformance verbessern**

Sollte die Wiedergabe von Videoclips nicht flüssig möglich sein, kann man die Funktion "Optimized Media" zur Verbesserung der Wiedergabepformance nutzen.

**4.3. Tipps zum Umgang mit optimierten Medien**

Abschließend noch ein paar Tipps, zum Umgang mit optimierten Medien.

**5. Clips sichten und trimmen**

In diesem Kapitel geht es schwerpunktmäßig um das Sichten und Trimmen von Clips im Media-Bereich. In diesem Zusammenhang schauen wir uns allerdings auch einige weitere Funktionen wie die Szenenerkennung und die Verwendung von optimierten Medien für eine bessere Abspielperformance an.

**5.1. Grundlagen zum Setzen von In- und Out-Punkt**

Grundlagen zum Setzen von Mark-In und Mark-Out.

**5.2. Subclips verwenden**

Subclips sind ideal, um lange Aufnahmen in mehrere Szenen zu unterteilen.

**5.3. Tipps zur Tastaturverwendung**

Mittels Tastatur kann man sehr schnell von Clip zu Clip springen, um Clips zu sichten und zu trimmen.

**5.4. Subclips in eigenem Bin erstellen**

Hier sehen wir uns an, wie man Subclips direkt in einem eigenen Bin ablegen kann. Außerdem wird gezeigt, wie man Drag&Drop mit der Maus nutzen kann, um Subclips zu erstellen.

**5.5. Subclips wieder erweitern**

Subclips lassen sich jeder Zeit wieder auf die Dimension des Ursprungsclips erweitern.

**5.6. Automatische Szenenerkennung**

Mit der automatischen Szenenerkennung (Scene Cut Detection) können Clips automatisch in die enthaltenen Szenen zerteilt werden.

**5.7. Eigene Tastaturkommandos zuweisen**

Am Beispiel der Funktion "Abspielen von In- bis Out-Point" schauen wir uns an, wie man eigene Tastaturbefehle zuweisen kann.

**6. Arrangieren und Editieren von Clips in der Zeitleiste**

In diesem Kapitel beschäftigen wir uns mit einigen grundlegenden Funktionen zum Arrangieren und Editieren von Clips in der Zeitleiste (Timeline und Edit-Mode).

**6.1. Kleiner Rundgang durch den EDIT-Bereich**

Kurzvorstellung des EDIT-Bereichs.

**6.2. Clips in Zeitleiste einfügen**

In dieser Lektion lernen wir, wie man sich automatisch eine passende Timeline (Zeitleiste) erstellen lassen kann. Außerdem wird in dem Zusammenhang auch gezeigt, wie sich Lücken in der Timeline löschen lassen.

**6.3. Timelines in Smart Bin anzeigen**

Per Option lassen sich Zeitleisten automatisch in einem eigenen Smart Bin anzeigen. Eine sehr praktische Funktion, um die Übersicht zu behalten.

**6.4. Weitere Clips mit der Maus am Ende einfügen**

Wenn wir weitere Clips an das Ende unserer Timeline einfügen möchten, stellt die Snapping-Funktion eine wichtige Hilfe dar. Damit können wir die Clips präzise einrasten lassen.

**6.5. Clips präzise über den Viewer einfügen**

Nun lernen wir eine Methode kennen, mit der wir Clips präzise an den von uns gewünschten Timeline-Positionen einfügen können.

**6.6. Einfügen von Clips und navigieren in der Zeitleiste**

In einem einfachen Beispiel werden die wichtigsten Grundfunktionen zum Einfügen von Clips erklärt (Insert, Overwrite und Append at End). Außerdem lernen wir einige wichtige Tastaturbefehle zum Navigieren in der Zeitleiste kennen.

**6.7. Schaltflächen und Tastaturkürzel zum Einfügen**

Die Funktionen zum Einfügen von Clips lassen sich auch per Menü, Tastaturkürzel und zum Teil per Schaltfläche aufrufen.

**6.8. Clips nach Metadaten filtern**

Auch im Editing-Bereich steht uns die Möglichkeit zur Verfügung, Clip-Metadaten zu bearbeiten. Damit lassen sich z.B. Clips mit Schlagworten versehen und filtern.

**6.9. Mehrere Clips gleichzeitig einfügen und Timeline-Zoomstufe einstellen**

Hier sehen wir, wie sich auch mehrere Clips gleichzeitig einfügen lassen. Außerdem lernen wir die drei wichtigsten Zoom-Funktionen für die Timeline-Ansicht kennen.

**6.10. Clips verschieben und umarrangieren**

Clips in der Zeitleiste verschieben und umarrangieren.

**6.11. Zeitbereiche in einem Clip markieren und kommentieren (Duration Marker)**

Mit Duration Markern lassen sich Zeitbereiche innerhalb eines Clips nicht nur komfortabel markieren, sondern auch wie eigene Clips verwenden.

**6.12. Zeitbereiche gezielt einfügen**

Die zuvor markierten Zeitbereiche lassen sich nun wie Clips in die Timeline einfügen.

**6.13. Clip mit der Maus kürzen (trimmen)**

Zum Trimmen von Clips, können wir die Clipenden direkt mit der Maus greifen und verschieben.

**6.14. Clips mit der Maus im Trim-Modus trimmen**

Im Trim Edit Mode von Resolve können wir Clips mit der Maus direkt in der Zeitleiste trimmen, ohne dass Lücken entstehen.

**6.15. Clipenden mit der Tastatur trimmen**

Für präzises Arbeiten empfiehlt es sich, die Clipenden über Menü- bzw. Tastaturbefehle zu trimmen. Dafür gibt es in Resolve die Befehle "Start to Playhead" und "End to Playhead".

**6.16. Einzelbildweise trimmen und verschieben**

Mit der Nudge Funktion können Clips einzelbildweise getrimmt und verschoben werden.

**6.17. Clips schnell trimmen mit Extend Edit**

Mit der "Extend Edit" Funktion können Edit-Punkte schnell auf die Position des Playheads verschoben werden. Ideal für schnelles und präzises Arbeiten in der Timeline.

**6.18. Navigation in der Timeline – Wichtige Funktionen und USB-Shuttle-Tipp**

Hier werden noch mal einige der wichtigsten Funktionen zur Navigation in der Timeline zusammengefasst. Außerdem gibt es einen Tipp zur Verwendung eines externen USB-Shuttles, welches die Arbeit mit Resolve extrem beschleunigen kann.

## 7. Übergangseffekte (Transitions)

Einblenden, Ausblenden und Überblenden von Clips sind Themen dieses Kapitels.

### 7.1. Videoblenden – Einführung

Hier wird gezeigt, wie man Videoblenden (Video Transitions) aus der Effects Library per Drag&Drop anwenden kann.

### 7.2. Videoblenden – wichtiges Hintergrundwissen

In dieser Lektion schauen wir uns mal genau an, was eigentlich passiert, wenn zwei Clips überblendet werden. Dieses Wissen wird uns später helfen, Überblendungen richtig zu platzieren.

### 7.3. Blenden per Kurzbefehl auf mehrere Clips anwenden

Blenden lassen sich natürlich auch per Kurzbefehl aufrufen – ideal für schnelles Editing. Außerdem kann man mit dieser Methode sehr einfach mehrere Clips überblenden.

### 7.4. Standard-Blende und -Länge einstellen

In der Effects-Library können wir gezielt einstellen, welcher Übergangseffekt als Standard verwendet wird. Die Standardlänge für Blenden lässt sich wiederum in den Resolve-Voreinstellungen festlegen.

### 7.5. Übergangseffekte individuell einstellen und als Vorlage abspeichern

Über den Inspector können Blenden individuell eingestellt werden. Außerdem kann man Blenden als Voreinstellung abspeichern und als Favoriten markieren.

### 7.6. Clips beim Übereinanderschieben automatisch überblenden

Mit der Tastenkombination Umschalt+Alt-Taste lassen sich Clips auch per Drag&Drop mit der Maus überblenden. Das funktioniert auch beim Einfügen neuer Clips.

### 7.7. Smooth Cut und andere interessante Blenden

In der Lektion schauen wir uns ein paar der mitgelieferten Blenden an. Besonders hervorzuheben ist hier die Blende "Smooth Cut".

### 7.8. OpenFX-Übergangseffekte

Im Bereich OpenFX der Effects Library finden wir zusätzlich installierte Übergangseffekte. Diese gehören nicht zum Lieferumfang von DaVinci Resolve.

### 7.9. Tipps zum Finden von Effekten in der Library

Einige Tipps zum schnellen Auffinden von Effekten in der Library.

## 8. Titelerstellung und einfache Videoeffekte

In diesem Kapitel geht es um die Erstellung von Titeln mit den zu Resolve gehörenden Titel-Effekten. In dem Zusammenhang lernen wir auch einige erste, einfache Videoeffektmöglichkeiten kennen.

### 8.1. Einen Titel-Effekt einfügen

Wichtige Grundlagen zum Einfügen von Titel-Effekten.

### 8.2. Grundlegende Titel Einstellungen, Teil 1

Im Inspector können wir den Text und das Aussehen unseres Titels einstellen. In diesem Video

schauen wir uns erste Parameter wie Position, Schriftart, Schattenwurf und Umrandung an.

### **8.3. Titel Praxisbeispiel und weitere Einstellungen**

In diesem Praxisbeispiel wird gezeigt, wie man die Titel-Position einstellt. Außerdem lernen wir die Möglichkeit kennen, Teile unseres Titels unterschiedlich zu gestalten.

### **8.4. Titel Lesbarkeit durch Hintergrundgrafik verbessern**

Im Parameterbereich Background können wir Titelobjekten sehr einfach einen Hintergrund hinzufügen. Ideal, um die Lesbarkeit zu verbessern.

### **8.5. Titel Platzierung, Länge und Ein-/Ausblendung**

Neben einigen Tipps zur Platzierung und Längeneinstellung geht es hier um das Ein- und Ausblenden von Titelclips. Dabei ist auch die Verwendung von Übergangseffekten aus der Effects Library möglich.

### **8.6. Titel kopieren**

Nachdem wir einen Titel nach unserem Geschmack eingestellt haben, können wir ihn einfach kopieren, um einen weiteren Titel mit den selben Einstellungen zu erhalten.

### **8.7. Exakte Titel Positionierung mittels Bezugspunkt**

An einem Praxisbeispiel wird gezeigt, wie man Titel exakt positionieren kann und was es dabei zu beachten gibt.

### **8.8. Titel in einem Bin im Media Pool ablegen**

Titel, die man innerhalb eines Projektes häufiger benötigt, sollte man in einem eigenen Bin im Media Pool ablegen.

### **8.9. Titel ineinander überblenden**

Auch Titelclips lassen sich einfach ineinander überblenden.

### **8.10. Lower-Thirds Titelobjekte**

In der Effects Library finden wir insgesamt drei Lower 3rd Titelobjekte. Die dort zu findenden Einstellmöglichkeiten kennen wir schon aus dem Standard-Titelobjekt.

### **8.11. Einfache Rolltitel erstellen**

Erstellen eines einfachen Rolltitels mit dem Titelobjekt Scroll.

### **8.12. Interessante Titel-Effekte im Video-Bereich des Inspectors**

Mit dem Composite Mode und den Cropping-Einstellungen stehen uns interessante Möglichkeiten in Kombination mit Titeln zur Verfügung.

### **8.13. Titel dynamisch vergrößern**

Mit der Dynamic Zoom-Funktion aus dem Inspector können wir Titel sehr einfach ein- oder auszoomen lassen.

### **8.14. Titelparameter visuell einstellen**

Einige Titelparameter lassen sich visuell, direkt über das Vorschaufenster einstellen. Dabei kann es hilfreich sein, sich Hilfslinien für die "Sicheren Bereiche" anzeigen zu lassen (Safe Area).

**8.15. Fusion Titelobjekte – Einführung**

Kurze Einführung zu den Fusion Titelobjekten.

**8.16. Fusion Titel einstellen**

An einem Beispiel mit einem 3D-Text schauen wir uns das grundsätzliche Einstellen von Fusion-Titeln im Inspector an.

**8.17. Berechnen im Hintergrund (Background Rendering)**

Hinweis zur Berechnung von Videoeffekten im Hintergrund.

**8.18. Bewegungsunschärfe bei Fusion-Titeln**

Einige Fusion Titel bieten eine Option für Bewegungsunschärfe für realistischere Animationen.

**8.19. Tipp zum Positionieren von Fusion-Titeln**

Einige Fusion-Titelobjekte haben keine eigenen Parameter zum Einstellen der Textposition. Über den Video-Bereich im Inspector lässt sich die Position jedoch immer einstellen.

**8.20. Fusion-Titel komplett anzeigen**

Damit die Fusion-Titelvorlagen komplett angezeigt werden, müssen die Clips entsprechend verlängert werden.

**9. Editing mit mehreren Videospuren**

Wenn man mehrere Videospuren verwendet, wie z.B. bei der Verwendung von überlagerten Videotiteln, muss man beim Editing einige Dinge beachten. Daher lernen wir in diesem Kapitel einige weiterführende Funktionen kennen, die beim Arbeiten mit mehreren Spuren hilfreich sind.

**9.1. Einleitung zum Thema Editing mit mehreren Videospuren**

Als Einleitung in das Thema dieses Kapitel werden nicht nur einige grundlegende Funktionen wiederholt, sondern wir lernen auch neue Funktionen, wie z.B. das Löschen von kompletten Videospuren kennen.

**9.2. Zielspurzuweisung**

Arbeitet man mit mehreren Video- oder Audiospuren, muss man Resolve per Zielspurzuweisung mitteilen, in welche Spuren neues Material eingefügt werden soll.

**9.3. Clips auf andere Spuren kopieren oder verschieben**

Beim Verschieben bzw. Kopieren von Clips auf andere Videospuren gilt es einiges zu beachten. Unter anderem hat die Auto-Select-Option Einfluss darauf, wo unser Clip eingefügt wird und wie sich Inhalte auf anderen Spuren beim Einfügen verhalten.

**9.4. Die Auto Select Spur-Option**

Die in der letzten Lektion vorgestellte Auto Select-Option hat bei vielen Editin-Operation Einfluss darauf, wie sich die Clips in den verschiedenen Spuren verhalten. Es ist also wichtig, diese Option zu verstehen und richtig einzusetzen.

**9.5. Spuren gegen Bearbeitung sperren**

Mit dem Vorhängeschloss können Spuren komplett gegen eine Bearbeitung gesperrt werden.

## **10. Audiofunktionen**

In diesem Kapitel beschäftigen wir uns mit einigen grundlegenden Audiofunktionen von Resolve.

### **10.1. Verschiedene Grundlagen zur Arbeit mit Audio im Edit-Bereich**

In dieser Lektion gehen wir auf einige Grundlagen zur Arbeit mit Audio in Resolve ein, z.B. das passende Benennen von Spuren, die Anzeige von Audio-Wellenformen in der Timeline und das Einstellen der Abhörlautstärke.

### **10.2. Flüssige Wiedergabe sicherstellen**

Wenn für die Wiedergabe die Option "Show All Video Frames" aktiviert ist, kann es passieren, dass es zu Tonaussetzen kommt.

### **10.3. Audioclip einfügen**

Hier gehen wir kurz auf verschiedene Möglichkeiten zum Einfügen eines Audioclips ein.

### **10.4. Der Audio Mixer im Edit-Bereich**

Über den Mixer können wir die Lautstärke sowie die Panoramerverteilung (z.B. links/rechts) unserer Audiopsuren einstellen. Außerdem lässt sich hier die Gesamtlautstärke des Mixes einstellen.

### **10.5. Audiokommentar im Fairlight-Bereich aufnehmen**

Aufnehmen eines einfachen Audiokommentars im Fairlight-Bereich von Resolve.

### **10.6. Audioclips zusammenfassen (Compound Clip)**

Gerade bei Kommentaren, die aus mehreren Aufnahmen entstanden sind, kann es hilfreich sein, diese zu einem eigenständigen Clip zusammenzufassen.

### **10.7. Cliplautstärke einstellen**

Funktionen zum Einstellen der Cliplautstärke im Inspector.

### **10.8. Erstellen einer Audio-Rampe**

Damit unser Sprachclip gut zu hören ist, senken wir die Musik im selben Zeitraum mithilfe einer Audio-Rampe ab.

### **10.9. Audiokommentar mit dem Equalizer auffrischen**

Mit dem Clip-Equalizer können wir Frequenzbereiche anheben oder absenken. Hier in unserem Fall nutzen wir das, um unsere Sprachaufnahme etwas frischer klingen zu lassen.

### **10.10. Abschließende Worte zum Audiobereich**

Einige abschließende Worte zum Audiobereich.

### **10.11. Bonus – Voxformer als Audioeffekt in Resolve**

In dieser Bonuslektion zeigen wir die Anwendung des Audioeffektes Voxformer in Resolve. Hinweis: Voxformer gehört nicht zum Lieferumfang von Resolve.

## **11. Fortgeschrittene Editingfunktionen**

In diesem Kapitel sehen wir uns einige weitere und fortgeschrittene Funktionen für das Editing in Resolve an.

### **11.1. Einleitung zum Kapitel Fortgeschrittene Editingfunktionen**

Kurze Einleitung zum Kapitel Fortgeschrittene Editingfunktionen.

### **11.2. Grundlagen zu Timeline-Markern**

Marker können uns helfen, Projekte besser zu strukturieren. Auch bei einigen Editingfunktionen, ist der Einsatz von Markern hilfreich. Hier schauen wir uns einige Grundlagen zur Verwendung von Markern in der Timeline an, u.a. das Navigieren mit Markern mit dem Edit Index.

### **11.3. Praxisbeispiel zum Setzen von Markern im Takt der Musik**

In diesem Beispiel wird gezeigt, wie man Marker im Takt einer Hintergrundmusik setzen kann.

### **11.4. Automatisches Mitverschieben von Markern**

Ob Marker bei Editing-Operationen mit verschoben werden sollen oder nicht, kann man über die Funktion Rippe Timeline Markers beeinflussen.

### **11.5. Schnitt auf Takt**

Mithilfe der erstellten Marker, können wir unsere Clipwechsel einfach dem Takt der Musik anpassen.

### **11.6. Clips ersetzen mit Replace**

Mit der Replace-Funktion lassen sich nicht nur Clips ersetzen, sondern auch Zeitpunkte synchronisieren.

### **11.7. Nur Audio oder Video ersetzen**

Natürlich ist es auch möglich, nur den Video- bzw. Audioteil eines Clips zu ersetzen.

### **11.8. Einfügen zwischen In und Out – wichtige Grundlagen**

Eine weitere Möglichkeit, gezielt Inhalte zu ersetzen, besteht über das Einfügen in den mit In und Out markierten Bereich der Timeline. Eine wichtige Funktion in diesem Zusammenhang ist das Setzen von In/Out mit "Mark Selection", passend zu den markierten Clips.

### **11.9. Clips vollständig ab In- oder bis Out-Punkt einfügen**

Hier schauen wir uns an was passiert, wenn in der Zeitleiste nur In- oder Out-Punkt markiert sind.

### **11.10. Zeitbereiche präzise füllen mit 2- und 3-Punkt-Editing**

Als Weiterführung zu den in den letzten Lektionen kennen gelernten Funktionen sehen wir hier, wie man mit 2-Punkt und 3-Punkt-Editing Zeitbereiche präzise füllen kann.

### **11.11. Zeitbereiche mit Fit to Fill passend füllen**

Mit der Funktion Fit to Fill können wir Zeitbereiche passend füllen. Dabei wird der einzufügende Clips langsamer oder schneller abgespielt, damit der Zeitbereich exakt gefüllt werden kann.

### **11.12. Clips verbinden**

In verschiedenen Fällen kann es vorkommen, das Bild und Ton als getrennte Clips behandelt werden. Möchte man diese Clips gemeinsam verschieben, muss man sie vorher mit Link Clips verbinden.

**11.13. Zeitbereiche löschen oder entfernen**

Mit Mark-In und Mark-Out kann man auch sehr rasch Zeitbereiche aus der Timeline löschen. Ideal, um große Clips zu schneiden.

**11.14. Clips manuell durchschneiden**

Natürlich können Clips auch manuell "durchtrennt" werden. Wie das geht und was es dabei zu beachten gilt, sehen wir uns hier an.

**11.15. Direkte Zeiteingabe**

Die direkte Zeiteingabe für Source-Viewer und Timeline kann für viele Fälle sinnvoll sein. In dieser Lektion sehen wir uns ein paar entsprechende Beispiele an.

**11.16. Clips duplizieren und Lücken füllen**

In dieser Lektion wird gezeigt, wie man Clips duplizieren kann und wie sich Lücken mit der Replace-Funktion füllen lassen.

**11.17. Nur Video- oder Audioanteil eines Clips auswählen**

In verschiedenen Situationen kann es hilfreich sein, entweder nur den Video- oder den Audioanteil eines Clips auszuwählen.

**11.18. Anderen Clipinhalt aus demselben Clip wählen (Slip-Trimming)**

Mit der so genannten Slip-Trim-Methode kann man sehr schnell andere Zeitbereiche eines getrimmten Clips aussuchen.

**11.19. Clip zwischen Nachbarclips verschieben, ohne Länge zu ändern (Slide-Trimming)**

Mit dem Slide-Trimming kann ein Clips zwischen den angrenzenden Clips verschoben werden, ohne dass sich seine Länge ändert.

**11.20. Dynamisches Trimmen mit J-K-L-Steuerung**

Kurze Einführung in die Dynamic-Trim-Funktionen von Davinci Resolve.

**11.21. Pausen einfügen**

In manchen Fällen kann es gewünscht sein, bewusst Pausen bestimmter Länge zwischen Clips einzufügen. Auch dafür gibt es eine entsprechende Funktion.

**12. Standbilder und Digitalfotos**

Die Verwendung und Erstellung von Standbildern ist Thema dieses Kapitels.

**12.1. Importieren von Standbildern als einzelne Bilder**

Beim Import von Standbildern gilt es, einige Dinge zu beachten, damit die Bilder auch einzeln und nicht als Bildsequenz importiert werden.

**12.2. Länge von Standbildern**

Hier sehen wir uns zum einen die Einstellungen für die Standardlänge von Standbildern an, zum anderen lernen wir verschiedene Methoden kennen, um die Länge von Standbildern schnell zu ändern.

### **12.3. Skalierung und Bildausschnitt**

In dieser Lektion sehen wir uns die verschiedenen Skalierungsoptionen Crop, Fit, Fill und Stretch an. In Kombination mit Transform können wir so bei übergroßen Bildern den Bildausschnitt auswählen, der im Video zu sehen sein soll.

### **12.4. Mehrere Bilder überblenden und einzoomen**

Als kleine Wiederholung wird nochmal gezeigt, wie man mehrere Clips überblenden und mit dem Dynamic Zoom-Effekt versehen kann.

### **12.5. Bild aus Video einfrieren**

Mit der Freeze-Funktion können wir ein beliebiges Bild aus einem Videoclip zum Standbild machen.

## **13. Effekte**

Dieses Kapitel vermittelt einen kleinen Einblick in die Effektmöglichkeiten, die im Edit-Bereich von Resolve zur Verfügung stehen. In speziellen Aufbaukursen werden wir noch viel tiefer auf die Effektmöglichkeiten in Resolve (und Fusion) eingehen. Besuchen Sie unseren Webshop für weiterführende Informationen zu diesen Kursen.

### **13.1. Einleitung und Bild-in-Bild-Effekte**

Kurze Einleitung zum Kapitel Effekte sowie Erstellung eines einfachen Bild-in-Bild-Effektes.

### **13.2. Erstellen einer einfachen Collage**

In diesem Beispiel wird eine einfache Collage aus Titel und drei Standbildern erstellt.

### **13.3. Mehrere Clips zu einem Clip zusammenfassen (Compound)**

Mit der Funktion Compound Clips lassen sich mehrere Clips zu einem Clip zusammenfassen.

### **13.4. Hinweis zum Entfernen von Clips**

Wenn man auf mehreren Spuren Clips liegen hat, ist es ganz wichtig, die richtige Funktion zum Entfernen von Clips zu verwenden.

### **13.5. Zusammengefasste Clips in eigener Timeline öffnen**

Zusammengefasste Clips lassen sich als eigene Timeline öffnen, um den Inhalt unabhängig vom Rest des Projektes zu verändern.

### **13.6. Resolve OpenFX-Effekte in der Anwendung**

Bereits bei der kostenlosen Version von Resolve sind zahlreiche Effekte mitgeliefert. Ihre grundlegende Anwendung wird hier vorgestellt.

### **13.7. Praxisbeispiel mit Effekten auf Titel und Compound-Clips**

In diesem Praxisbeispiel wird unter anderem gezeigt, wie man Effekte auf Titel anwenden kann.

### **13.8. Clips an- und abschalten**

Die Funktion zum An- und Abschalten von Clips ist nicht nur im Zusammenhang mit Effekten interessant.

### **13.9. Clips stabilisieren**

Resolve bietet einen sehr guten Stabilisator, um verwackelte Aufnahmen zu stabilisieren.

### **13.10. Zeitlupe und Zeitraffer**

Hier lernen wir noch ein paar Details zur Geschwindigkeitseinstellung für Clips mit und ohne Ton kennen. In dem Zusammenhang schauen wir uns auch die Retime-Optionen wie z.B. Optical Flow an.

## **14. Farbeinstellungen im Color-Bereich**

In diesem Kapitel lernen wir einige einfache und grundlegende Funktionen zur Farbeinstellung im Color-Bereich kennen.

### **14.1. Einleitung und automatische Einstellungen**

Zum Einstieg schauen wir uns die Auto Balance-Funktion im Color-Bereich an.

### **14.2. Manuelles Ausbalancieren der Helligkeitsverteilung**

In dieser Lektion wird demonstriert, wie man die Helligkeitsverteilung im Bild manuell ausbalancieren kann.

### **14.3. Weitere Parameter im Bereich Color-Wheels**

Hier lernen wir noch einige weitere einfach zu bedienende Parameter aus diesem Bereich kennen, mit denen wir z.B. Kontrast, Farbton und Sättigung einstellen können.

### **14.4. Schatten, Mitteltöne und Highlights gezielt korrigieren**

Im Log-Bereich der Color Wheels lassen sich Schatten, Mitteltöne und Highlights eines Clips gezielt korrigieren.

## **15. Projektmanagent**

In diesem Kapitel lernen wir noch einige weitere Funktionen kennen, die sich rund um das Arbeiten mit Projekten drehen.

### **15.1. Stacked Timelines**

Mit der Stacked Timelines Option ist es möglich, zügig auf verschiedene Timelines zuzugreifen.

### **15.2. Timelines wie Clips verwenden**

Timelines lassen sich wie die bereits kennen gelernten Compound Clips verwenden. Ideal, um große Projekte zu strukturieren.

### **15.3. Weitere Timeline-Bereiche**

Ist die Option Stacked Timelines gewählt, lassen sich auch mehrere Timelines gleichzeitig in einem jeweils eigenen Bereich öffnen.

### **15.4. Schnell zwischen Projekten wechseln**

Wenn man schnell zwischen Projekten wechseln möchte, z.B. um Clips aus einem Projekt zu übernehmen, kann man die Option Dynamic Project Switching aktivieren.

**15.5. Power Bins für projektübergreifende Clips**

Mit Power Bins steht uns ein Ablageort zur Verfügung, auf den alle Projekte zugreifen können.

**15.6. Hinweis- und Zeitbereichsmarker**

In dieser Lektion lernen wir zwei weitere Arten von Markern kennen. Mit Annotation Markern können wir grafische Hinweise ins Bild malen. Mit Zeitbereichsmarkern wiederum lassen sich Zeitbereiche innerhalb einer Timeline markieren.

**15.7. Verlorene Clips neu verbinden**

Wenn Mediendateien verschoben oder umbenannt wurden und nicht mehr gefunden werden, wird das in Resolve mit einer entsprechenden Warnmeldung angezeigt. Um die Clips wieder zu verknüpfen bzw. zu verlinken, gibt es verschiedene Möglichkeiten.

**15.8. Media Management**

Im Media Management können wir die Daten unseres Projektes kopieren oder verschieben und gleichzeitig auf die wirklich benötigten Clips reduzieren.

**15.9. Projekte archivieren und wiederherstellen**

Über den Projektmanager lassen sich Projekte archivieren und wiederherstellen.

**15.10. Clipmarker statt Timelinemarker**

Manchmal ist es praktischer, Clipmarker statt Timelinemarker zu verwenden. Wie das in der Praxis funktioniert, wird hier gezeigt.

**16. Export – Filme als Datei ausgeben**

Die Ausgabe einer Timeline als Filmdatei erfolgt im Deliver-Bereich von Resolve.

**16.1. Grundlagen zum Deliver-Bereich**

Zuerst sehen wir uns einige Grundlagen zum Deliver-Bereich und seiner Aufteilung an.

**16.2. Ausgabeeinstellungen festlegen**

Im Bereich Render Settings werden die Einstellungen für die Ausgabe unserer Timeline festgelegt. Anschließend kann die Timeline als Datei ausgegeben werden. Individuelle Einstellungen lassen sich auch als Preset abspeichern.

**17. Bonuslektionen zu Resolve**

Dieses Kapitel enthält Bonuslektionen zu weiterführenden Themen rund um DaVinci Resolve.

**17.1. Audio Mono/Stereo-Handling**

Ob Audiospuren eines Clips in der Timeline jeweils in einzelnen Mono-Spuren abgelegt, oder in Stereo-Spuren gruppiert werden, können wir in den Clip Attributes festlegen.

**17.2. Halbbildarstellung und De-Interlacing (Resolve Studio)**

In den Clip Attributes lässt sich unter Resolve Studio auch ein De-Interlacing durchführen.

**17.3. Ein Einblick in Fusion – Titel mit animiertem Lichteffect**

Mit dem Fusion-Arbeitsbereich steht in Resolve ein komplexes System zur Erstellung von Videoeffekten zur Verfügung. In dieser Lektion gibt es anhand eines einfachen Praxisbeispiels einen ersten kleinen Einblick.

### 17.4. Unterschiede zwischen DaVinci Resolve und DaVinci Resolve Studio

Einige abschließende Hinweise zu den Unterschieden zwischen der kostenlosen und der kommerziellen Version von DaVinci Resolve.

## 18. Bonuslektionen zu Boris BCC OFX Plugins

In diesem Kapitel Bonuskapitel geht es um die OFX Plugins von Boris Continuum in DaVinci Resolve.

### 18.1. BCC OFX Plugins – Einleitung und Transitions

Kurze Einleitung zum Thema BCC OFX Plugins und Demonstration einiger Übergangseffekte.

### 18.2. BCC Videofilter, Teil 1

Vorstellung der BCC OFX Videofilter, Teil 1.

### 18.3. BCC Videofilter, Teil 2 – Bildbereich einschränken

Im zweiten Teil der Vorstellung geht es unter anderem um Lichteffekte. Anhand eines Beispiels wird gezeigt, wie man einen BCC auf einen bestimmten Bildbereich beschränken kann (Pixel Chooser).

### 18.4. BCC Videofilter, Teil 3 – Bildbereich animiert mit Mocha einschränken

Mit dem integrierten Mocha-Tool lässt sich ein Filter auch noch besser einem bestimmten Bildbereich anpassen.

### 18.5. BCC Videofilter, Teil 4 – Parameter durch Sound steuern

Mit der integrierten Beat React-Funktion können Filterparameter durch Sound gesteuert werden.

### 18.6. BCC Videofilter, Teil 5 – Partikeleffekte

Boris Continuum bietet auch verschiedene Arten von Partikeleffekten, z.B. Regen, Schnee oder frei bestimmbare Partikel.

### 18.7. BCC 3D Bild-in-Bild Effekt Praxisbeispiel

An einem Praxisbeispiel wird gezeigt, wie man mit BCC einen 3D Bild in Bild Effekt realisiert. Möchte man den Bereich außerhalb des 3D-Bildes transparent machen (Alphakanal), muss man in Resolve einen bestimmten Workflow einhalten. Hier wird gezeigt, wie es geht.

### 18.8. BCC Generatoren – 3D-Objekte

Mit den Generatoren von BCC lassen sich unterschiedliche Arten von 3D-Objekten erstellen.

### 18.9. BCC Titlestudio

Zusammen mit dem Boris Continuum-Paket erhält man auch das BCC Titlestudio. Mit dem Titlestudio lassen sich komplexe Videotitel in 2D und 3D erstellen und animieren.

### 18.10. BCC Lensflares

Als abschließendes Beispiel für Generatoren wird der BCC Lensflare-Effekt gezeigt.