

Programma del corso DaVinci Resolve 205 v15

Fusion

Lezione 01 : QuickStart: Conoscere la Fusion Page

Esplorare l'interfaccia

Aggiungere il primo effetto Aggiungere clips dalla Media Pool Comprendere il Merge node Inserire e modificare gli effetti Masking effects

Usare il Paint Tools sulle clip

I template di testo

usare i templates nella Fusion Page Concatenare i Merge Node

Animare con i Keyframe Modificare i Keyframes Espandere i gruppi

Lezione 02 : Il Blending e il Masking sulle immagini

Aggiungere immagini dalla Media Pool Compositing con gli alpha channels e le maschere Animare una maschera

Combinare le maschere

Inserire e modificare i nodi

Usare i livelli dell'Edit Page

Sostituire un nodo

Uso del Tracker Tool

Correggere gli errori dei Trackers

Utilizzare il Match Move

Usare una Luma Keyer

Lezione 03 : Tracciare in modalità multiple

Clonare con il Paint Tool Stabilizzare gli shots Impostare il Paint Node

Eliminare gli oggetti

Ricostruire i movimenti di camera

Il Planar tracking e il face replacement

Selezionare l'area da tracciare

Effettuare il match move con il nodo Planar transform

Lezione 04 : Blue and Green screens

- Usare il Clean Plate tool

- Rfinire le maschere nel delta keyer - Utilizzo delle garbage mattes

- Keyframing delle maschere

- Gestione dello spill out

- Uniformare il colore degli elementi

Lezione 05 : Animazioni grafiche

Impostare la risoluzione della clip
Disegnare un percorso da seguire
Convertire un tracciato in un percorso di movimento Lavorare con l' Alpha channels
Agganciare gli elementi a un Motion path Auto-orientamento degli elementi
Design dei testi
Animare un testo usando il " follower" Salvare le impostazioni
Modifiche di timing
Modifiche di accelerazione
Abilitare il Motion blur

Lezione 06 : Creare una scena 3D

Impostare una composizione 3D Navigare in 3D
Usare le forme in 3D
Linking dei parametri
Creare multipli assi di rotazione Aggiungere luci e camere Rendering 3D
Mixing 2D e 3D
Aggiungere testi 2D

Lezione 07 : 3D Motion Graphics

iniziare da un progetto vuoto Creare un titolo 3D
Animare il testo usando il " follower" Lavorare con la camera
Aggiungere un animazione "random" Collegare i controlli
Illuminare la scena
Costruire forme 3D
Utilizzare semplici espressioni
Duplicare oggetti 3D
Elaborare materiali personalizzati
Creare materiali con riflessi
Rendering da 3D a 2D
Configurare effetti di profondità di campo Aggiungere un look 2D
Salvare versioni diverse

Lezione 08 : Esplorare sistemi di particelle 3D

Impostare un sistema di particelle Aggiungere movimento alle particelle Definire la forma dell'emetter
Cambiare il look delle particelle Introdurre la fisica sulle particelle Spawning particles from particles
Separare le particelle Sviluppate un look definitivo Finalizzare il design

Lezione 09 : 3D Camera Tracking

Rotoscoping per il tracciamento 3D Combinare le maschere garbage Preparare il camera tracker
"Solving" della camera
Rifinire il "solve"
Impostare il piano di lavoro e esportare la scena Testare il "solve"
Posizionamento degli oggetti in un set 3D Uniformare luci e colori