

Às vezes é muito perigoso fazer coisas em um set real. Por exemplo, fumaça, destroços voadores e fogo são sempre perigosos quando atores e toda uma equipe estão envolvidos. Em muitos casos, esses elementos podem ser filmados separadamente e você pode compô-los posteriormente como uma alternativa mais segura, porém realista.

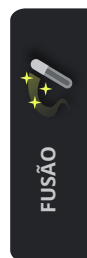


## Animais e Crianças

A natureza imprevisível de trabalhar com animais e crianças pode diminuir a velocidade de cada dia de filmagem. Ser capaz de dividir e conquistar um tiro ao dividi-lo e atirar em animais separadamente da ação principal pode garantir que você obtenha o tiro concluído sem ultrapassar o cronograma. Por meio da composição perfeita, você pode combinar cada seção de um quadro para criar uma composição de tela dividida realista que se parece com uma tomada.

## Substituição Sky

Um pôr do sol perfeito ou um céu azul brilhante com nuvens fofas são ótimos cenários para qualquer cena, mas o clima está fora de seu controle. Quando todos estão no set, o equipamento é alugado e o relógio está correndo, você tem que fazer a foto mesmo quando o tempo não está cooperando. É aí que entra a (extremamente comum) arte de substituir o céu. Os keyers, ferramentas de rotoscopia, rastreamento e composição 3D do Fusion podem remover céus cinzentos feios ou resgatar



céus superexpostos. Adicione um pouco de ruído rápido ou efeitos volumétricos e aquele céu azul claro pode incluir belas nuvens dramáticas que não estavam lá durante a filmagem.

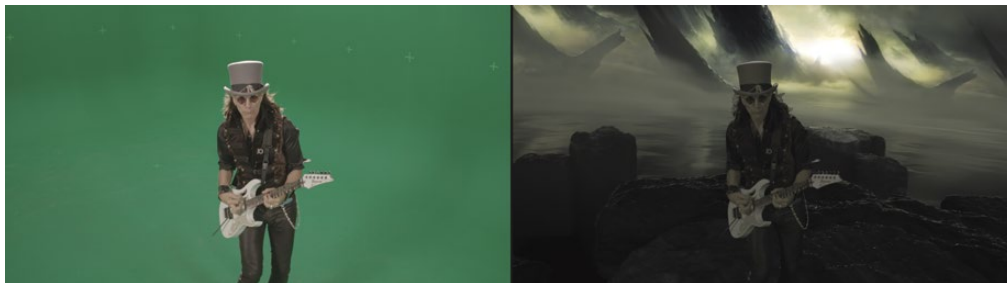


Com os controles 3D do Fusion, você também pode simular a direção da luz, a névoa atmosférica e o movimento de paralaxe realista da câmera - todos os elementos que podem fazer a diferença entre uma substituição crível do céu e uma falsa artificial barata.

### Correções de desempenho / cosméticas

Corrigir ou melhorar o desempenho não muito perfeito de um ator pode evitar a necessidade de refilmagens caras. Essa tarefa comum de composição raramente é percebida pelo público e pode ser simples de fazer, dependendo da correção necessária. Por exemplo, um detalhe frequentemente esquecido durante a filmagem (mas dolorosamente óbvio na sala de projeção) é quando um ator retratando um cadáver involuntariamente move os olhos. A composição de olhos fechados de um quadro ao longo de uma foto inteira é uma habilidade que pode salvar a foto e ser reaproveitada para muitos ajustes semelhantes. A remoção de cicatrizes, tatuagens ou linhas irregulares de bronzeado usam técnicas semelhantes e podem ser realizadas usando o rastreador planar do Fusion, ferramentas de pintura e roscopia.

### Mudança de local



Os orçamentos de produção sempre limitam onde e quando você pode filmar uma cena, mas melhorias ambientais simples podem disfarçar esses limites e mudar a sensação de uma cena inteira. Esses efeitos podem consistir em substituir as janelas de um carro em movimento porque você não poderia fechar a Times Square para filmar sua cena, ou “mover” o local do apartamento no andar térreo que você poderia pagar para uma vista de cobertura. Essas são tarefas comuns para o artista de efeitos visuais e podem ser soluções muito rápidas para editores e coloristas executarem.

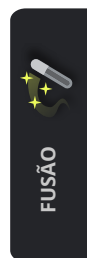
## Remoção de fio

Os efeitos visuais também são usados para adicionar realismo a acrobacias já perigosas. Fazer com que os performers voem pela tela com força explosiva ou poderes sobrenaturais geralmente requer arneses de segurança e cabos de aço. Você pode ocultar esses equipamentos e fios usando as ferramentas de clonagem e rastreamento simples do Fusion, uma tarefa que os editores e coloristas podem assumir quando os artistas de efeitos visuais estão ocupados com composições maiores. Além disso, as habilidades de remoção de fios que você usa nas técnicas de fusão também podem ser aplicadas à remoção de suportes de iluminação, fios de telefone e antenas feias.

## Definir extensões

Você pode levar as melhorias do ambiente para o próximo nível para criar extensões de conjuntos inteiros que transportam visualmente seu público para um local específico (enquanto mantém sua produção segura em casa em um palco de som). Em vez de enviar todo o elenco e equipe para o sopé do Himalaia, você pode substituir o fundo de suas fotos com templos, montanhas e neve. Para peças de época ou ficção científica, esses efeitos podem economizar muito tempo e dinheiro porque você não precisa construir cenários enormes. Você apenas constrói fragmentos de cenários em torno de seus atores e coloca telas verdes nos arredores. Usando a página Fusion durante a pós-produção, você pode rastrear o movimento da câmera e substituir a tela verde por extensões 3D em seu aparelho.

## Motion Graphics



A animação gráfica, ou motion design, trata da animação de elementos gráficos. É o casamento de efeitos visuais, animação e design gráfico com o objetivo de apresentar informações na tela. Como as informações de alguma forma são o objetivo, o texto geralmente desempenha um papel principal em quase todos os projetos de motion design. A página Fusion inclui ferramentas de tipografia 2D e 3D junto com pintura criativa, ferramentas de desenho em forma de Bézier e controles de animação spline incrivelmente profundos. Eles permitem que você crie designs animados envolventes que comunicam, educam e divertem.

## Aprendendo a ver

Se você deseja criar efeitos visuais de alta qualidade, precisa estar bem ciente de como o mundo aparece ao seu redor. Os efeitos visuais devem parecer reais ou seu público deixará de acreditar. A habilidade de observar o mundo ao redor em detalhes meticulosos é tão importante quanto dominar o lado técnico e artístico dos efeitos visuais.

Para se tornar um artista de efeitos visuais habilidoso, você deve começar a perceber como a luz, a perspectiva e a profundidade aparecem no mundo real e, em seguida, incluir essas observações em suas composições.

Se todos os elementos que compõem um composto devem estar no mesmo local, então você deve certificar-se de que a luz atinge todos eles na mesma direção. Simular tamanhos relativos, movimento de paralaxe e profundidade para um nível de detalhe do mundo real é essencial para o realismo de uma foto de efeitos.

Ao começar a criar efeitos visuais, comece aos poucos. A página Fusion é muito profunda e incrivelmente poderosa. A beleza de ter o Fusion integrado ao DaVinci Resolve é que você pode começar a criar efeitos visuais com um clique; experimente algo para ver se funciona e então, dependendo de sua habilidade e do tempo disponível, passe para seus artistas de efeitos visuais ou termine você mesmo.

A composição de efeitos visuais trata de uma combinação de ferramentas, e não de qualquer efeito de filtro único. É preciso tempo, paciência e experiência para se sair bem, mas é uma atividade incrivelmente empolgante que você pode aprender por meio da experimentação e da prática. Eventualmente, você criará os momentos cinematográficos mais emocionantes que se possa imaginar.

Como disse Walt Disney, “É divertido fazer o impossível”.

## Lição 13

# Criando efeitos na fusão

Os efeitos visuais fazem com que o fantástico e o impossível pareçam completamente realistas. Esteja você no cinema assistindo ao mais recente sucesso de bilheteria, assistindo a um show no seu iPhone ou em casa em uma televisão de tela grande, os efeitos visuais estão por toda parte. Com o DaVinci Resolve, você tem o poder de criar seus próprios efeitos visuais, para que possa transportar o público para mundos imersivos totalmente verossímeis!

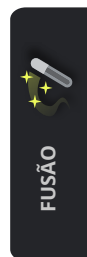
Produzir efeitos visuais é uma arte empolgante que requer tempo e prática para ser dominada. Mas, depois de fazer isso, você será capaz de dar vida a praticamente qualquer história, não importa o quão imaginativa seja! A página Fusion no DaVinci Resolve apresenta todas as ferramentas de que você precisa para criar efeitos visuais e gráficos animados usando nós em vez de camadas. Você faz isso vinculando as ferramentas da mesma forma que combinaria os blocos de construção e, em seguida, conectando-os em um fluxograma de processamento de imagem.

### Tempo

Esta lição leva aproximadamente 80 minutos para ser concluída.

### Metas

|  |     |
|--|-----|
| <b>Explorando a interface Fusion</b>                   | 390 |
| <b>Adicionando o primeiro efeito</b>                   | 393 |
| Efeitos de mascaramento                                | 396 |
| <b>Adicionando clipes do pool de mídia</b>             | 398 |
| <b>Entendendo o Merge Node</b>                         | 400 |
| <b>Encadeando Nós de mesclagem</b>                     | 402 |
| <b>Juntos Inserindo e ajustando efeitos</b>            | 404 |
| <b>Adicionando efeitos da biblioteca de efeitos</b>    | 406 |
| <b>Reorganizando nós no editor de nós</b>              | 409 |
| Adicionando Texto                                      | 410 |
| <b>Animando com quadros-chave usando modificadores</b> | 419 |
| <b>Revisão da lição</b>                                | 423 |



Nesta lição, você pegará um videoclipe muito simples e o integrará de forma realista em uma cena de ficção científica. Os exercícios nesta lição irão ensiná-lo a compor tomadas usando os nós poderosos do Fusion e ferramentas de animação de quadro-chave. Você adquirirá as habilidades básicas necessárias para continuar a explorar a página Fusion por conta própria, experimentar ferramentas adicionais e criar seus próprios efeitos.

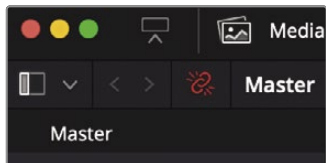
## Explorando a interface Fusion

Na maioria dos sistemas de edição, você monta seu rascunho e, em seguida, refina suas versões editadas na linha do tempo da página de edição. Se você precisa de composição ou trabalho de gráficos em movimento, exporte quadros, abra um software diferente, importe os quadros e, em seguida, renderize os resultados para importar de volta para a linha do tempo de edição. Neste primeiro exercício, abriremos um projeto que nos permitirá fazer um rápido tour de como o DaVinci Resolve e a página Fusion simplificam todo esse processo. Vamos começar importando um novo projeto e entrar rapidamente na página Fusion.

- 1 Abra o DaVinci Resolve, clique com o botão direito no Project Manager e escolha Importar.
- 2 Navegue até a pasta de lições do R17 Beginners Guide e, na pasta Lesson 13, abra o arquivo Hyperlight.drp.

Como no Age of Airplanes, a mídia para este projeto está offline e você precisará vinculá-la novamente.

- 3 Clique duas vezes no projeto Hyperlight no Project Manager para abri-lo.
- 4 Selecione a página de edição, se necessário.
- 5 Na barra de menu principal, escolha Espaço de trabalho > Redefinir layout da IU.
- 6 Acima do pool de mídia, botão vermelho de revinculação.



- 7 Na caixa de diálogo que se abre, clique no botão localizar, navegue até a pasta de lições do Guia do iniciante R17 e clique em Abrir para vincular novamente todas as mídias.

A linha do tempo neste projeto inclui uma cena que requer algum trabalho de efeitos visuais. Na linha

- 8 do tempo, mova o indicador de reprodução para o início e reproduza os dois clipes.

Esta é uma cena do filme de ficção científica *Hyperlight*. A mulher deveria estar vagando pelo espaço em uma cápsula. É seu trabalho como artistas de efeitos visuais fazer do close-up dela uma tomada verossímil dessa cena.

9 Posicione a reprodução sobre o close-up para a atriz.



10 Clique no botão da página Fusion ou pressione Shift-5.

Isso é tudo o que é preciso para trazer uma única foto para a página Fusion, onde você pode aplicar efeitos.

Mas antes de começar a criar esses efeitos visuais, vamos nos familiarizar com a página Fusion.

A página está organizada em quatro seções principais. Os dois visualizadores na parte superior exibem as imagens nas quais você está trabalhando. Abaixo dos visualizadores, uma barra de ferramentas inclui os efeitos ou ferramentas mais usados. A área de trabalho inferior, chamada Node Editor, é o coração da página Fusion onde você constrói seus efeitos. Finalmente, o Inspetor está à direita.

No Inspetor, você pode exibir e manipular o parâmetro de qualquer efeito ou ferramenta selecionada no Editor de Nó.

Os visualizadores esquerdo e direito podem mostrar diferentes imagens ou efeitos de sua composição.

A barra de ferramentas possui botões para adicionar efeitos ou ferramentas comumente usados ao Node Editor.

A área de trabalho pode mostrar qualquer combinação do Node Editor, Keyframes Editor ou Spline Editor.

FUSÃO

Por padrão, a área de trabalho exibe o Editor de Nó. O Fusion não usa uma linha do tempo para composição ou aplicação de efeitos, como faz a página de edição. Em vez disso, ele usa uma árvore de nós em que cada imagem ou efeito é um nó, representado por um ícone retangular no Editor de Nó.

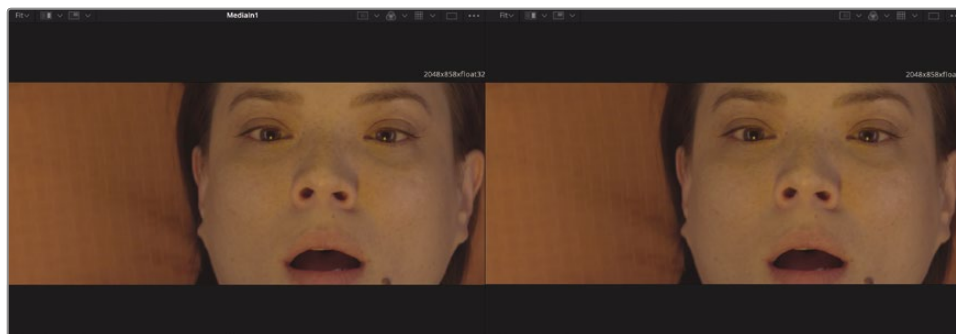


Os nós são conectados em um estilo de fluxograma, o que torna mais fácil para você ver toda a estrutura de um composto e fazer alterações rapidamente. Trabalhar com nós no Fusion é muito mais rápido do que vasculhar pilhas aninhadas de camadas e filtros pré-compostos, como você pode ter que fazer com uma interface baseada em camadas. A árvore de nós flui de um nó para o próximo: um nó aplica um efeito a uma imagem e então o passa para outro nó para processamento ou saída adicional.

- 11 Com o ponteiro do mouse localizado sobre um espaço cinza vazio no Editor de Nó, segure com o botão do meio do mouse e arraste para deslocar a árvore de nós para o centro do painel.

Cada clipe ou arquivo de imagem que você traz para a página Fusion é representado por um nó Media In no Node Editor. O nó Media In atual representa o clipe da página de edição. O nó Media Out representa a imagem que é enviada de volta para a linha do tempo na página de edição.

- 12 No Node Editor, selecione o nó Media In 1 e pressione a tecla 1 para exibir a imagem no visualizador 1 à esquerda.



**GORJETA** Os termos nó e ferramenta são usados alternadamente para se referir a uma operação de processamento de imagem.

Você pode renomear nós para descrever sua função ou imagem.



### 13 Seleccione o nó Media In 1. Pressione a tecla F2 e renomeie o nó Media In 1 **ATRIZ**.

O editor de nó não tem representação de tempo. Mostra como os dados da imagem são processados. Abaixo dos visualizadores, uma escala de tempo mostra a duração do efeito atual. Arrastar o indicador de reprodução vermelho na régua de tempo move para quadros diferentes, assim como ao arrastar a barra de deslocamento sob o visualizador de origem ou linha de tempo na página de edição.

**GORJETA** Por padrão, a régua de tempo e todos os campos de tempo na página Fusion exibem números de quadros. Para exibir o timecode, escolha Fusion > Fusion Settings e, no painel Defaults, configure a página Fusion para fazê-lo.

A régua de tempo mostra toda a duração do clipe de origem e as linhas amarelas indicam o intervalo de renderização, que é a parte desse clipe realmente usada na linha do tempo para a renderização final.

### 14 Arraste o indicador de reprodução lentamente através do intervalo de renderização da primeira linha amarela à esquerda para a segunda linha amarela à direita.



Conforme você arrasta a reprodução pelo intervalo de renderização, a exibição da hora atual (à direita da régua de tempo) exibe o número do quadro atual. À esquerda da régua de tempo, você pode ver o início do intervalo de renderização e o quadro final.

Conforme o indicador de reprodução se move, uma linha verde aparece ao longo da régua de tempo para indicar os quadros que são armazenados em cache na RAM para uma reprodução mais uniforme. Quanto mais RAM você tiver em seu sistema, mais longa poderá ser a região em cache para reprodução de RAM.

**GORJETA** Você pode atribuir mais ou menos RAM para reprodução de Fusion RAM no painel Preferências. A quantidade de RAM atribuída à reprodução do Fusion RAM é retirada da quantidade total atribuída ao aplicativo DaVinci Resolve.

## Adicionando o Primeiro Efeito

Para entender os princípios básicos do trabalho com nós em vez de camadas, vamos adicionar um efeito simples a este clipe. As ferramentas ou efeitos mais comuns que você deseja usar estão na barra de ferramentas.

- 1 Passe o ponteiro do mouse sobre a primeira ferramenta na barra de ferramentas para exibir uma dica de ferramenta com o nome da ferramenta.

Uma divisória fina separa cada uma das seis categorias da barra de ferramentas. Da esquerda para a direita, as categorias são geradores, cores, composição / transformações, máscaras, partículas e 3D.



Você cria efeitos conectando ferramentas entre os nós Media In e Media Out. Neste exemplo, você adicionará uma ferramenta Color Corrector da categoria de cores. Mova o mouse sobre a

- 2 primeira ferramenta após o primeiro divisor na barra de ferramentas.
- 3 Arraste a ferramenta Color Corrector sobre a linha de conexão entre o nó ACTRESS e o nó Media Out.



- 4 Quando metade da linha ficar azul, solte o botão do mouse para inserir a ferramenta Color Corrector como um novo nó.
- 5 No Node Editor, selecione o Color Corrector.

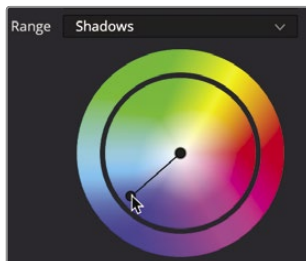
Os resultados do Color Corrector aparecerão no visualizador 2, uma vez que está exibindo o nó Media Out, enquanto o clipe original permanece visível no visualizador 1.

Quando um nó é selecionado no Editor de Nó, os parâmetros para ajustar esse nó aparecem no Inspetor.

Para dar a essa cena uma sensação mais fria e de ficção científica, adicionaremos mais cores verdes e azuis.

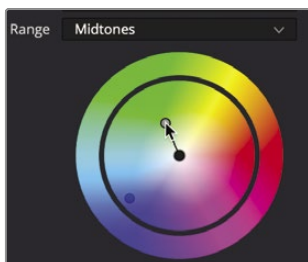
O Color Corrector pode limitar os ajustes de cor apenas à área de sombra, área de meios-tons ou área de realce usando o menu Faixa na parte superior do Inspetor.

- 6 No menu Faixa, escolha Sombras e arraste o indicador de cor para um azul saturado.

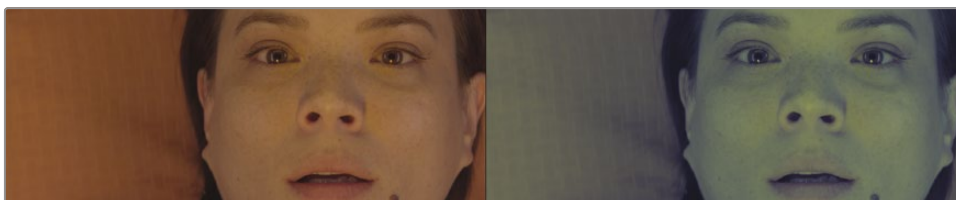


Isso adiciona um tom significativamente mais azul às áreas mais escuras do clipe.

- 7 No menu Faixa, escolha Meios-tons e arraste o indicador de cor levemente em direção ao verde.



- 8 No menu Faixa, escolha Destaques e faça um ajuste muito leve em direção ao amarelo.



Enquanto os resultados são mostrados no visualizador 2, o visualizador 1 ainda exibe a imagem ACTRESS original inalterada. Usando os dois visualizadores para ver diferentes aspectos de seu efeito, você pode comparar e modificar seus ajustes com mais precisão.

Qualquer efeito que você criar na página Fusion também ficará instantaneamente visível na linha do tempo na página de edição.

- 9 Na parte inferior da janela, clique no botão editar página ou pressione Shift-4.

O cache inteligente da página de edição renderiza qualquer efeito Fusion em segundo plano à medida que você continua a editar.

**GORJETA** Se você usar o cache do usuário do DaVinci Resolve ao invés do cache inteligente, você pode clicar com o botão direito sobre qualquer clipe Fusion na página de edição ou linha do tempo da página colorida e escolher Cache Fusion Output> On para armazenar manualmente o efeito Fusion em cache.

Esse é apenas o começo da criação desse efeito; agora vamos voltar à página Fusion.

- 10 Na parte inferior da janela, clique no botão Página de fusão ou pressione Shift-5. É fácil ver como a árvore de nós funciona como um fluxograma com apenas uma única imagem.

A imagem vem à esquerda, o efeito é aplicado e, à direita, a imagem modificada é enviada de volta para a página de edição. No entanto, a maioria dos efeitos visuais usa mais de uma única imagem, então, a seguir, aprenderemos como trazer imagens adicionais que não existem na linha do tempo da página de edição.

## Efeitos de mascaramento

Os nós têm uma entrada e uma saída para conectar outros nós. Essas conexões são codificadas por cores com um triângulo amarelo para representar a entrada principal e um quadrado branco para representar uma saída. Os nós também possuem uma entrada de máscara de efeito para máscaras de conexão, conforme representado por um triângulo azul. Você pode usar a entrada de máscara para limitar a área da imagem afetada por um efeito. Vamos criar uma vinheta sutil que irá escurecer a área ao redor do rosto da atriz.

- 1 Na barra de ferramentas antes do segundo divisor, arraste a ferramenta Brilho / Contraste sobre a linha de conexão entre o Corretor de cor e o nó Saída de mídia.



- 2 Quando a linha ficar azul, solte o nó para inseri-lo.

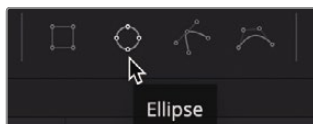


Vamos mudar a gama neste nó de Brilho / Contraste para escurecer a atriz.

- 3 Com o nó Brilho / Contraste selecionado, no Inspetor, arraste o gama para baixo para cerca de 0,5.

Você escureceu a imagem inteira consideravelmente. Ao adicionar uma ferramenta fosca, você pode limitar onde a escuridão é aplicada.

- 4 Na barra de ferramentas após o terceiro divisor, arraste a ferramenta de elipse para uma área vazia do Editor de Nó logo abaixo do nó Brilho / Contraste.



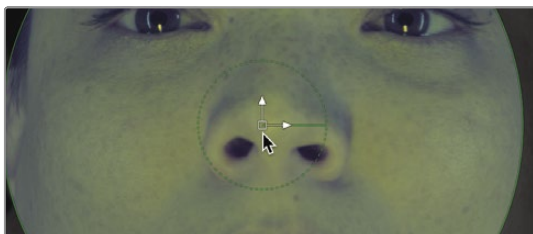
Para conectar nós, você pode arrastar da saída de um nó para a entrada de outro.

- 5 Arraste da saída quadrada no nó Elipse para a entrada da máscara de efeito azul no nó Brilho / Contraste.



No visualizador 2, o ajuste de gama agora está mascarado dentro da forma de elipse. Você terá que inverter o fosco da elipse para que a escuridão fique fora da forma.

- 6 No Inspetor, marque a caixa de seleção Inverter para reverter o fosco de elipse. Mais alguns ajustes farão com que a vinheta escurecida fique ainda mais bonita.
- 7 No visualizador, use a sobreposição de transformação central para posicionar a elipse sobre o rosto da mulher.



- 8 Arraste a borda direita da elipse para expandir sua largura e cobrir mais do quadro.
- 9 No Inspetor, refine o fosco de elipse aumentando o controle deslizante de borda suave para criar uma transição mais gradual do centro para as bordas escurecidas.
- 10 Use o controle deslizante Saturação para diminuir a saturação da cor nas partes externas do quadro.

**GORJETA** Um pequeno ponto cinza aparecendo sob qualquer controle deslizante de parâmetro indica a posição padrão desse parâmetro. Clicar no ponto cinza redefine o controle deslizante para sua posição padrão.

Você pode usar os controles na tela para alterar a forma da elipse para que ela cubra mais do aspecto amplo do quadro.

- 11 Nos controles de transporte, acima da barra de ferramentas, pressione o botão do primeiro quadro para mover a reprodução para o início do intervalo de renderização e pressione a barra de espaço para reproduzir o composto.

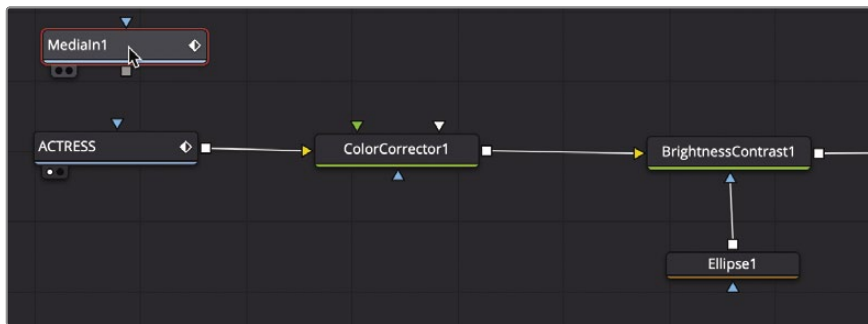
**GORJETA** Você pode clicar no ícone de alto-falante no lado esquerdo da barra de ferramentas para silenciar o áudio se não quiser mais ouvi-lo.

Na primeira vez que o composto é reproduzido, o DaVinci Resolve carrega o efeito na RAM. Uma linha verde sob a régua de tempo indica as regiões em cache do composto. Quando todo o composto, do início ao fim do intervalo de renderização, é armazenado em cache na RAM, o composto é reproduzido em tempo real.

# Adicionando clipes do pool de mídia

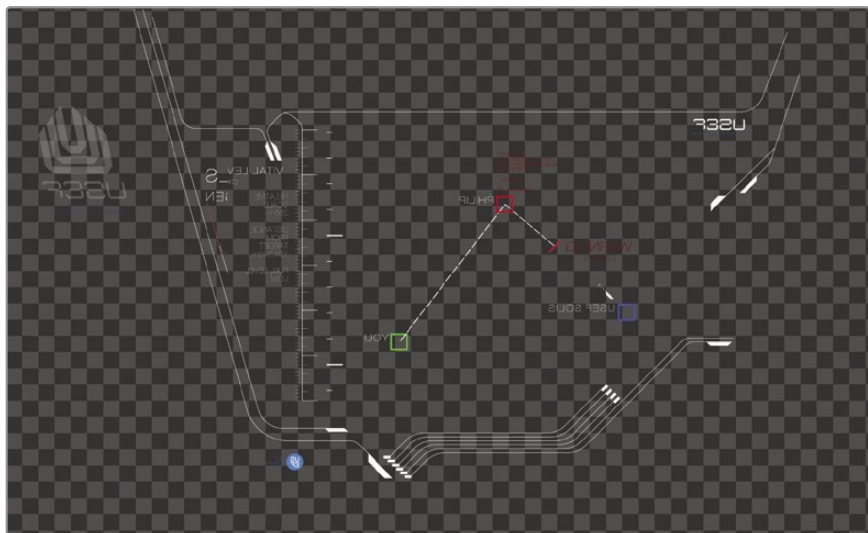
No nível mais básico, os efeitos visuais consistem em combinar duas ou mais imagens para criar uma nova imagem. Embora atualmente você tenha apenas um único clipe da linha de tempo da página de edição em seu composto, você pode acessar qualquer clipe de seu projeto no pool de mídia. Para a criação desta tomada de ficção científica, você adicionará um display de heads-up gerado por computador (HUD) para fazer parecer que a atriz está olhando para uma tela de computador.

- 1 No canto superior esquerdo da interface, clique no botão Pool de mídia.
- 2 Do bin master, arraste o clipe HUD para uma área vazia do Node Editor.



Um novo nó Media In 1 é criado para representar o clipe. O clipe ainda não está conectado ao seu composto; ele é apenas adicionado ao Node Editor. Antes de conectar um clipe ao seu composto, você pode aprender muito sobre ele exibindo-o no visualizador.

- 3 Selecione o nó Media In 1 e pressione F2 para renomear o nó para HUD; em seguida, pressione 1 para exibi-lo no visualizador 1.



No canto inferior esquerdo do nó do HUD, um pequeno ponto branco, chamado de botão indicador de visualização, é destacado para indicar que o nó é exibido no visualizador 1.



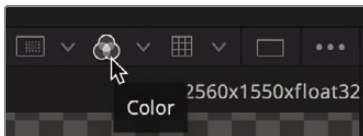
No nó Media Out, um segundo botão indicador de visualização é destacado à direita do primeiro para indicar que este nó é exibido no visualizador 2. Ao exibir o nó Media Out, o visualizador 2 mostrará a saída composta final destinada à edição linha do tempo da página.

**GORJETA** Mudar da página Fusion para a página de edição e de volta para a página Fusion mudará o visualizador 2 para exibir o nó Media Out, independentemente do que for selecionado antes de você sair da página Fusion.

O visualizador 1 exibe o gráfico HUD com um fundo quadriculado para indicar que este gráfico gerado por computador tem uma área transparente criada pela inclusão de um canal alfa.

**GORJETA** Um canal alfa é um quarto canal que acompanha os canais vermelho, verde e azul de uma imagem. Os canais alfa determinam quais partes de uma imagem são opacas e quais partes são transparentes.

- 4 Acima do visualizador 1, clique no botão Controles de cor ou clique no visualizador e pressione a tecla A para visualizar o canal alfa no visualizador.



O botão Controles de cores agora mostra o canal alfa do clipe atualmente visualizado.

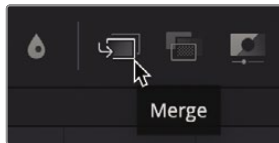
- 5 Clique no botão Controles de cores ou pressione a tecla A novamente para exibir a imagem em cores novamente.
- 6 Clique no botão Media Pool para fechar o pool de mídia e fornecer mais espaço para o Node Editor e os visualizadores.

Com um elemento de imagem adicional adicionado ao Node Editor, você está pronto para começar a mesclar duas imagens.

## Compreendendo o nó de mesclagem

O nó Merge é uma das ferramentas mais importantes e comumente usadas na página Fusion. Ele compõe, ou mescla, duas imagens. Você pode adicionar o nó Mesclar - como você adicionaria outros efeitos - arrastando-o da barra de ferramentas e inserindo-o no Editor de Nó entre o nó Brilho / Contraste e o nó Saída de Mídia.

- 1 Diretamente após o segundo divisor na barra de ferramentas, arraste o nó Mesclar para o Editor de nós e passe o mouse sobre a linha de conexão entre os nós Brilho / contraste e Saída de mídia.



**GORJETA** Pode ser necessário arrastar o Media Out para a direita para abrir mais espaço para a inserção de um novo nó.

- 2 Quando metade da linha ficar azul, solte o botão do mouse para inserir um nó Mesclar entre os nós Brilho / Contraste e Sem mídia.

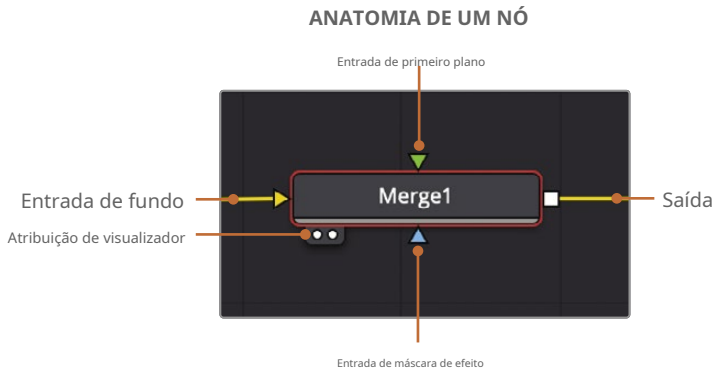
**GORJETA** Arrastar com a tecla Shift pressionada o extrai da árvore de nós e permite reconectá-lo em um novo local. Como alternativa, selecionar um nó e pressionar Excluir ou Backspace remove totalmente esse nó do Editor de nós.

O nó Mesclar agora está conectado à árvore de nós e você pode usá-lo para compor o gráfico do HUD sobre a cena da atriz. Antes de combinar as duas imagens, vamos explorar o nó Merge com mais detalhes.

Um nó Merge tem três entradas: há uma entrada para uma imagem de fundo (triângulo amarelo). Você pode pensar nisso como um clipe em V1 na linha do tempo da página de edição. A entrada do triângulo verde representa uma imagem em primeiro plano, semelhante a um clipe em V2 na página de edição

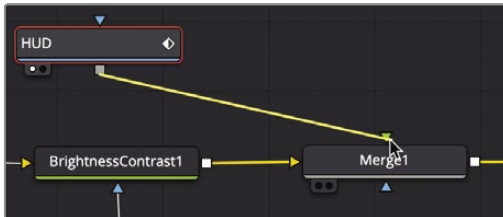


Linha do tempo. A terceira entrada (triângulo azul) é usada exclusivamente para mascarar. Como todos os nós, o nó Merge também inclui uma saída (quadrado branco).



Quando você insere um nó Merge, ele conecta automaticamente a linha de conexão de entrada à entrada em segundo plano. Depende de você conectar manualmente a imagem em primeiro plano. Nesta árvore de nós, o clipe da atriz por meio do Corretor de Cores e do nó Brilho / Contraste é conectado à entrada de fundo amarelo do nó Mesclar.

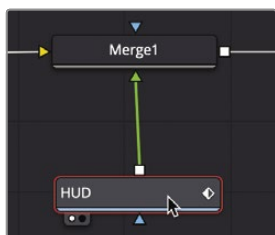
- 3 Para conectar o gráfico HUD à entrada de primeiro plano do nó Merge, arraste a saída quadrada do nó HUD para a entrada verde de primeiro plano do nó Merge.



Adicionando o gráfico do HUD à entrada do primeiro plano, você compõe esse gráfico na parte superior da atriz usando a transparência do canal alfa embutido no gráfico.

**GORJETA** Ao usar um terceiro monitor, como um monitor de transmissão de tela inteira conectado por meio de uma placa Blackmagic Design UltraStudio ou DeckLink, você pode pressionar 3 no teclado para exibir o nó no terceiro monitor.

- 4 No Editor de Nó, arraste o nó HUD abaixo do nó Mesclar.



Conforme você arrasta o nó, as entradas no nó Mesclar se reorganizam para fazer a conexão mais direta.

É importante saber que reposicionar um nó dentro do Editor de Nó desta forma organiza apenas visualmente sua árvore de nós e não tem impacto nos resultados da composição. Apenas as conexões feitas de nó a nó determinam a ordem de processamento das imagens.

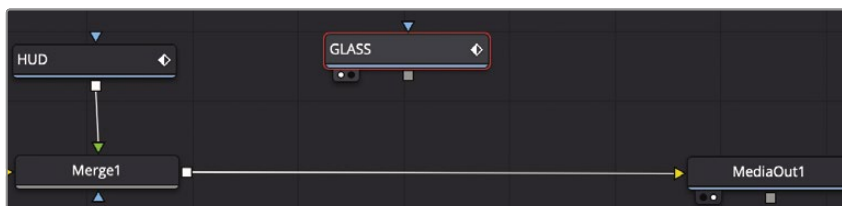
- 5 Retorne o posicionamento do nó HUD acima do nó Mesclar para corresponder a uma estrutura baseada em camada da linha do tempo.

O nó Merge é o bloco de construção fundamental de quase todos os compostos que você fará no Fusion. Embora permita que você conecte apenas duas imagens, entender como essas duas entradas interagem é crucial porque elas permitem vincular várias mesclagens e criar efeitos visuais muito mais avançados.

## Encadeando Nós de Mesclagem

Os nós de mesclagem processam apenas duas imagens por vez: primeiro plano e plano de fundo. Para adicionar imagens adicionais, muitas vezes chamadas *elementos* ou *pratos*, para um composto, você deve encadear nós de mesclagem usando a saída de uma mesclagem como plano de fundo (ou primeiro plano) de outra mesclagem. É assim que você adicionará um elemento de vidro rachado, fazendo com que pareça que nossa atriz está em um compartimento espacial danificado e perigoso.

- 1 No canto superior esquerdo da interface, clique no botão Pool de mídia.
- 2 No compartimento mestre, arraste o clipe de vidro para uma área vazia do Editor de Nó. Pressione 1 para ver a imagem no visualizador 1 e, em seguida, pressione F2 para renomear este nó, **COPO**.

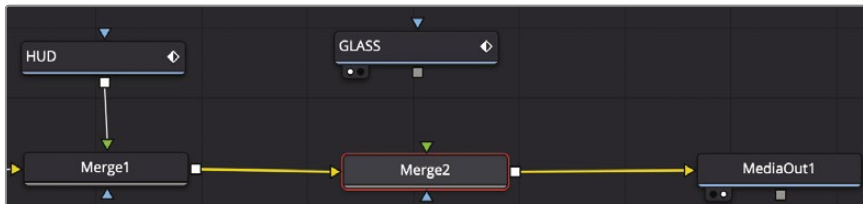


Esta é a imagem que iremos compor sobre a ACTRESS e o HUD.

4 No Editor de Nó, selecione o nó Mesclar 1.

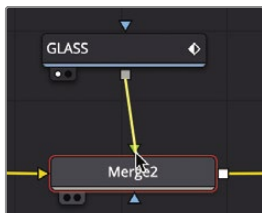
Em vez de arrastar da barra de ferramentas, selecionar um nó permite clicar em uma ferramenta na barra de ferramentas e conectá-la ao nó selecionado.

5 Na barra de ferramentas, clique na ferramenta Mesclar.



A saída de Merge 1 agora está conectada à entrada de fundo amarelo de Merge 2. Você pode usar a entrada de primeiro plano verde não conectada no nó Merge 2 para conectar a imagem de vidro riscado.

6 Arraste a saída do nó GLASS para a entrada verde do primeiro plano do nó Merge 2.



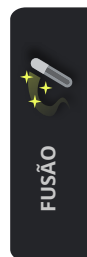
Ao contrário do HUD, a imagem de vidro não tem canal alfa. No entanto, você pode usar o nó Mesclar para mesclar as imagens e criar mais realismo.

7 No Editor de Nó, selecione o nó Mesclar 2 e, no Inspetor, arraste o controle deslizante Mesclar para 0,5 para diminuir a opacidade do elemento de vidro.

Você pode encontrar operações de mesclagem mais sofisticadas no menu suspenso do modo Aplicar. Essas configurações usam operações matemáticas simples para misturar imagens com base na cor e na luminância do primeiro plano e do plano de fundo.

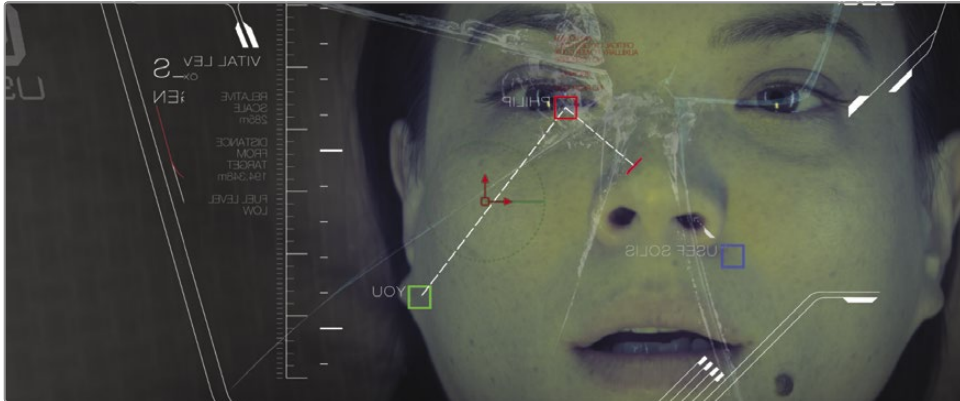
Embora você tenha várias opções, os modos Aplicar mais comuns podem ser definidos com base em seus efeitos gerais no composto:

- Escurecer cores: escurecer e multiplicar
- Clarear cores: clarear e tela
- Aumentar o contraste da cor: luz forte, sobreposição e luz suave



Como você deseja que as rachaduras do vidro sejam vistas claramente, vamos usar um modo de aplicação de tela. O modo Screen Apply faz com que pixels mais claros iluminem a imagem de fundo, o que é excelente para rachaduras translúcidas no vidro. Também faz com que os pixels pretos se tornem transparentes, criando, conseqüentemente, uma composição mais limpa das rachaduras na parte superior da atriz.

- 8 No menu do modo Aplicar, escolha Tela.



Se você quiser adicionar ainda mais elementos de imagem além dos elementos de vidro e HUD, poderá continuar encadeando as mesclagens. Adicionar novos nós Merge antes dos existentes colocaria novos elementos atrás do composto atual.

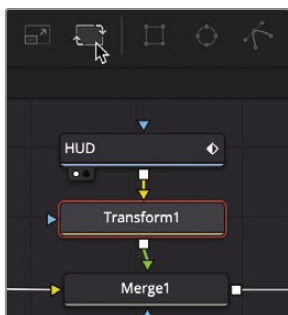
## Inserindo e Ajustando Efeitos

A ordem dos nós é o conceito mais importante para entender em qualquer sistema de composição baseado em nós. Onde você insere um nó na árvore e a ordem em que você conecta os nós determina os resultados do seu composto.

O tamanho do quadro do gráfico HUD é ligeiramente maior do que o fundo, portanto, parte dele é cortado. Você precisará adicionar um nó Transform - mas precisamente no local correto - para redimensionar o gráfico sem redimensionar o fundo.

- 1 Selecione o nó HUD no Editor de Nó e pressione 1 para visualizar o HUD no visualizador 1.

- 2 Pouco antes do terceiro divisor na barra de ferramentas, clique na ferramenta Transformar para que ele se conecte automaticamente à saída do nó HUD.



Embora você não tenha feito nenhuma alteração, você pode ver o gráfico original no visualizador 1 e os ajustes de transformação no visualizador 2 porque ele exibe os resultados do nó Saída de mídia.

**GORJETA** No canto inferior esquerdo da interface, a barra de status exibe metadados básicos sobre qualquer nó selecionado.

Quando um nó é selecionado no Editor de Nó, os parâmetros para ajustar esse nó aparecem no Inspetor e os controles na tela são exibidos no visualizador.

- 3 No Inspetor, arraste o controle deslizante Transform Size para a esquerda para reduzir o gráfico até que o logotipo à esquerda não seja mais cortado.



Era muito importante inserir a ferramenta Transform na árvore de nós para que ela se aplicasse apenas ao gráfico do HUD. Se você inseriu após a ferramenta Merge, o nó Transform teria redimensionado a cena inteira.

Como o inserimos diretamente após o HUD, o HUD agora é redimensionado e posicionado. No entanto, ainda parece um gráfico colocado em cima de uma imagem. Você pode acessar dezenas de outros efeitos na Biblioteca de efeitos e usá-los para integrar melhor este HUD ao composto.

## Adicionando efeitos da biblioteca de efeitos

A página Fusion inclui mais efeitos do que apenas os da barra de ferramentas. Também inclui mais de 250 ferramentas específicas do Fusion que você pode acessar na Biblioteca de efeitos.

Para adicionar mais realismo a esta cena, devemos gastar um pouco de tempo fazendo o HUD parecer mais realista. Por exemplo, podemos usar alguns nós diferentes para adicionar algumas linhas de varredura do computador e efeitos de desfoque.

Como a câmera está focada em nossa atriz, o HUD estaria realisticamente fora de foco. Vamos começar a melhorar o HUD dando a ele uma aparência desfocada e desfocada.

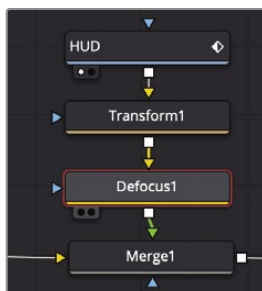
- 1 No Editor de Nó, selecione o nó Transformar.
- 2 No canto superior esquerdo da página Fusion, clique no botão Biblioteca de efeitos.

A biblioteca está organizada por categoria. A categoria Ferramentas contém todos os efeitos disponíveis apenas no Fusion.

- 3 Na Biblioteca de efeitos, clique na seta de abertura Ferramentas.

Existem categorias específicas do Fusion para tudo, desde tinta e partículas a mascaramento, filtros de imagem, rastreamento e muito mais.

- 4 Na categoria Ferramentas, selecione a categoria de desfoque e clique na ferramenta Desfocar para adicioná-la ao Editor de Nó.



Como o nó Transform foi selecionado, o Defocus é conectado à saída do nó Transform.

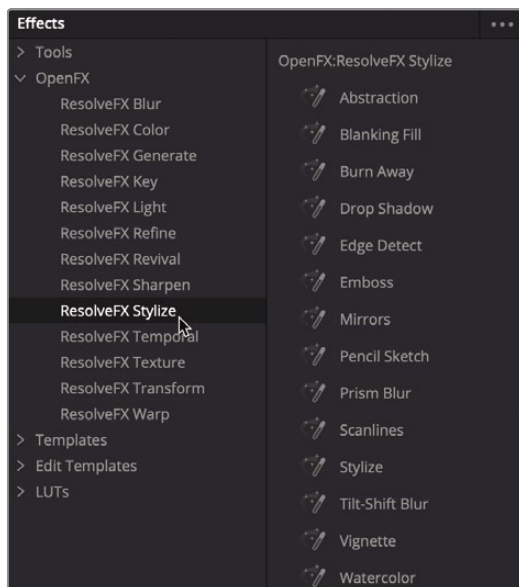
- 5 No Inspetor, abaixe o controle deslizante Desfocar 'Bloom para 0 para remover as áreas brancas superexpostas.

As configurações restantes do Defocus adicionam um foco suave e sutil ao nosso HUD.

## Adicionando ResolveFX

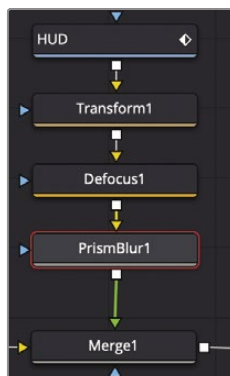
Agora vamos adicionar alguma distorção de desfoque usando um desfoque de prisma. Um desfoque de prisma simula como uma lente com defeito foca de maneira diferente em cores diferentes. O conjunto de ferramentas Fusion não inclui um Prism Blur, mas o Resolve FX do DaVinci Resolve inclui. Você pode acessar Resolve FX na mesma Biblioteca de Efeitos.

- 1 Na Biblioteca de efeitos, clique na seta de abertura de Ferramentas para fechar a categoria e, a seguir, clique em OpenFX> Estilizar ResolveFX.



A categoria OpenFX contém os mesmos efeitos que você tem nas Bibliotecas de efeitos nas páginas Recortar e editar.

- 2 Na categoria Resolve FX Stylize, clique na ferramenta Prism Blur para que seja inserida após o nó Defocus no Node Editor.



As configurações padrão no Prism Blur parecem boas por enquanto. Vamos apresentar um estilo de tela de computador mais antigo adicionando linhas de varredura de TV.

**GORJETA** Você pode desativar temporariamente um nó selecionando-o na árvore de nós e pressionando Command-P (macOS) ou Ctrl-P (Windows).

- 3 Na categoria Resolve FX Stylize, clique na ferramenta Scanlines para que ela seja inserida após o nó Prism Blur no Node Editor.
- 4 No Inspector, aumente a frequência de linha para cerca de 10, dobrando o número de linhas de varredura no gráfico e dando uma aparência de computador mais antigo.



**GORJETA** Pode ser mais fácil inserir valores em vez de arrastar controles deslizantes ao alterar os controles no Inspetor.

Três nós adicionados ao nó do HUD transformaram um gráfico simples em uma tela de computador de ficção científica retrô muito agradável.



# Reorganizando nós no editor de nós

Ao editar uma linha do tempo, você toma muito cuidado ao ordenar os cliques exatamente como deseja que o programa evolua. O mesmo cuidado e atenção deve ser dado à ordem dos nós em um composto. A ordem que temos agora faz com que as linhas de varredura pareçam nítidas demais. Reordenar os nós ajudará a tornar este HUD mais realista.

- 1 Mantenha pressionada a tecla Shift e arraste o nó Scanlines para fora da árvore de nós.

Mantendo a tecla Shift pressionada, você pode extrair e inserir nós em qualquer lugar da árvore de nós.

- 2 Continue pressionando a tecla Shift e arraste o nó Scanlines sobre a linha de conexão entre os nós Transform e Defocus.



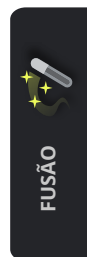
- 3 Quando a linha ficar azul, solte o mouse para inserir o nó Scanlines.

A tecla Shift é um método de mover nós ao redor do Editor de Nó, mas outro método pode ser mais familiar para você: funções simples de copiar e colar funcionam para nós também. Se você precisar aplicar uma segunda versão de um nó, em vez de ir para a barra de ferramentas ou Biblioteca de efeitos, você pode copiar e colar uma, se existir, no Editor de nós.

## Copiando e colando nós

Dando um passo para trás e olhando para todo o composto, faz sentido que, se o HUD estiver fora de foco, o vidro rachado também estará fora de foco. Você pode facilmente copiar e colar nós de uma área de uma árvore de nós para outra.

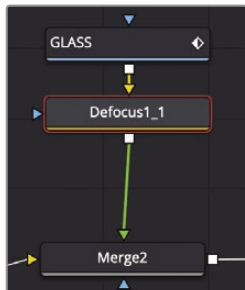
- 1 Selecione o nó Defocus no Node Editor.
- 2 Escolha Editar > Copiar ou pressione Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows) para copiar o nó selecionado.



### 3 Seleccione o nó GLASS no Node Editor.

Como clicar em uma ferramenta na barra de ferramentas, um nó colado é adicionado após o nó atualmente selecionado.

### 4 Escolha Editar> Colar ou pressione Command-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows) para adicionar o nó copiado após o nó GLASS selecionado.



O nó Defocus é inserido entre o nó GLASS e o nó Merge 2.

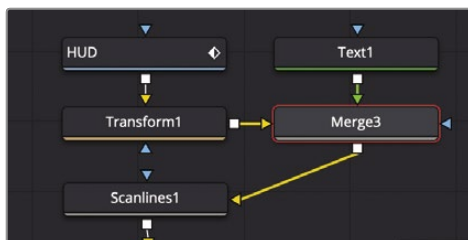
## Adicionando Texto

Bons gráficos - sejam títulos principais, imagens estáticas ou mesmo texto sutil em uma tela de computador simulada - devem permanecer fiéis à aparência do programa. Neste composto, você usará alguns dos recursos de texto do Fusion para adicionar um alerta de aviso piscando ao HUD.

### 1 Seleccione o nó Transform1 no Editor de Nó.

Ao seleccionar o nó Transform 1, inseriremos o texto imediatamente antes de todos os efeitos que são adicionados ao HUD. Isso significa que o texto obterá os mesmos efeitos e se misturará de forma mais realista com os gráficos do HUD.

### 2 Na barra de ferramentas, clique no terceiro botão da esquerda para adicionar a ferramenta Texto.



**GORJETA** Você pode clicar com o botão direito do mouse em qualquer parte da barra de ferramentas e escolher Personalizar> Criar barra de ferramentas para adicionar, excluir e reorganizar as ferramentas na barra de ferramentas.

Adicionar o nó Texto ao Transform cria automaticamente um Merge conectando os dois nós. A transformação é conectada à entrada de segundo plano da nova Mesclagem e o nó Texto é adicionado à entrada de primeiro plano.

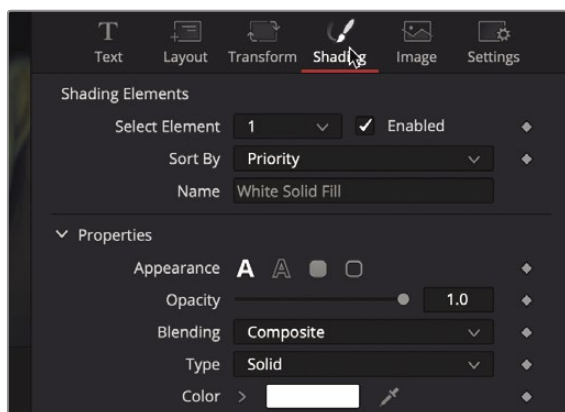
- 3 Selecione o nó Texto no Editor de Nó e, em seguida, no campo Texto Estilizado do Inspetor, digite **AVISO**.



- 4 Abaixo do campo Styled Text, escolha uma boa fonte que você possa ver como um alerta na tela de um computador scifi.
- 5 Abaixo do tipo de letra, aumente o tamanho para cerca de 0,1.

Em seguida, você usará os controles de sombreamento de texto para tornar o texto vermelho com um contorno laranja brilhante.

- 6 Clique na guia Sombreamento.

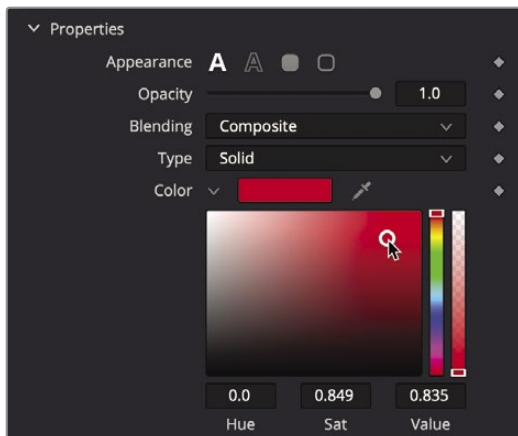


Na guia Sombreamento, você pode aplicar cor de texto, contorno, sombras e brilhos. Como este é um alerta de aviso, deixaremos o texto vermelho e também adicionaremos um leve brilho laranja.

- 7 Na guia Sombreamento, clique na seta de divulgação da amostra de cor.

Uma amostra de cor maior é exibida, onde você pode selecionar o matiz ao longo da lateral da amostra e uma saturação na paleta maior.

- 8 Selecione a cor vermelha vibrante para preencher o texto.

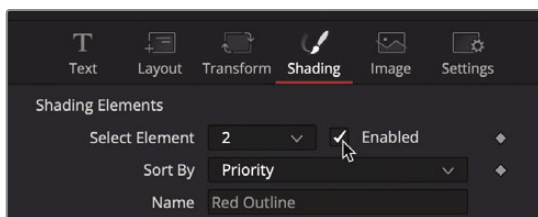


O nó Texto possui oito opções de sombreamento. Da adição de contornos à inserção de brilhos, essas opções adicionais de sombreamento são camadas de texto totalmente personalizáveis. O Fusion deu a cada um deles um nome e um efeito, como Shadow ou Red Outline, mas você pode alterá-los para o que quiser.

**GORJETA** Depois de selecionar um número (1-8), você não verá o efeito de sombreamento escolhido até que marque a caixa de seleção Ativar.

Vamos habilitar um novo efeito de camada de sombreamento para aplicar um brilho laranja suave ao nosso texto.

- 9 No menu suspenso Selecionar elemento, escolha 2 e marque a caixa de seleção Ativado.



Este elemento de sombreamento é padronizado para um contorno vermelho. Vamos mudar para um contorno laranja e dar um brilho suave.

- 10 Clique na seta de divulgação ao lado da amostra de cor para abrir a paleta de cores e depois selecione uma cor laranja para o contorno.
- 11 Role para baixo no Inspetor e abra a seção Suavidade.
- 12 Ajuste os parâmetros de deslocamento X e Y para cerca de 5,0 para suavizar o contorno.



- 13 Aumente o parâmetro Glow para cerca de 0,3 para adicionar um brilho de iluminação ao contorno.

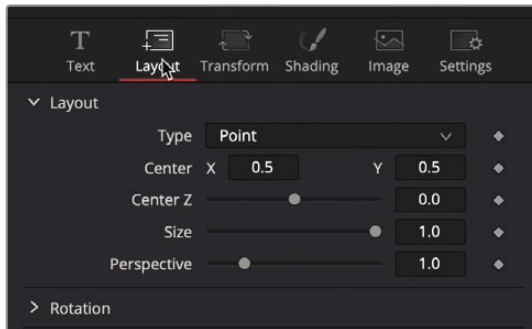


Conforme mencionado, você pode adicionar até oito elementos de sombreamento para criar preenchimentos, sombras, contornos, bordas e brilhos. Além disso, você tem controle sobre a posição, distorção e rotação de cada elemento de sombreamento, portanto, suas opções de design de título são quase ilimitadas.

## Posicionando Texto

O nó Texto inclui parâmetros de layout para posicionar o texto da maneira que você quiser. Para o nosso propósito, uma vez que o texto se destina a fazer parte do HUD que a atriz está procurando, ele deve ser revertido na tela.

- 1 Na parte superior do Inspetor, clique na guia Layout.



- 2 Role para baixo até os parâmetros de rotação e arraste a rotação Y para 180.

Isso inverte o texto em cerca de 180 graus no eixo Y.

**GORJETA** Os nós Merge e Transform incluem os botões Flip e Flop, que produziriam os mesmos resultados.

Em seguida, você posicionará o texto de aviso diretamente sob os olhos da atriz.

- 3 Use os parâmetros Center X e Y para posicionar o texto ao longo da ponte do nariz da atriz, sob seus olhos.



Agora você tem o texto no lugar e parece que faz parte do HUD. Se for um alerta de advertência, faria sentido deixá-lo piscando, tornando-o muito perceptível na foto.

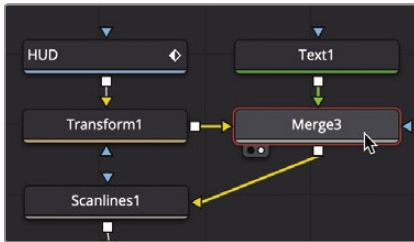
# Animando com quadros-chave

A capacidade de alterar elementos ao longo do tempo é um recurso crucial de qualquer aplicativo de efeitos visuais e gráficos em movimento. A página Fusion lida com a animação de quadro-chave básico da mesma maneira que você já conhece na página de edição, mas vai muito mais fundo com quadros-chave completos e editores de Spline. Vamos começar adicionando quadros-chave que aumentam e diminuem a opacidade do texto.

- 1 Pressione Command-Seta para a esquerda (macOS) ou Ctrl-Seta para a esquerda (Windows) para mover a reprodução para o início do intervalo de renderização.

Como fez na página de edição da Lição 7, você adicionará um quadro-chave usando o Inspetor. Nesse caso, você usará o parâmetro Blend em Merge para ativar e desativar o texto gradualmente.

- 2 Selecione o nó Mesclar 3 e pressione 2 para vê-lo no visualizador 2.

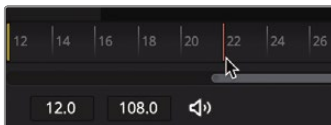


- 3 No Inspetor, clique no ícone do quadro-chave à direita do controle Blend para adicionar um quadro-chave e arraste o parâmetro para 0.



Habilitar o botão de quadro-chave de qualquer parâmetro adiciona um quadro-chave no local do playhead atual e configura o quadro-chave automático: sempre que você ajustar esse parâmetro, um quadro-chave é adicionado. Vamos aumentar e diminuir o texto novamente.

- 4 No intervalo de renderização, arraste o indicador de reprodução para frente 10 quadros, para o quadro 22.



- 5 No Inspetor, arraste o parâmetro Blend para a direita até atingir cerca de 1,0

- 6 Arraste a reprodução para frente 10 quadros, até o quadro 32, e arraste o parâmetro Blend de volta para 0.

Agora, você verá a animação para verificar seu ritmo.

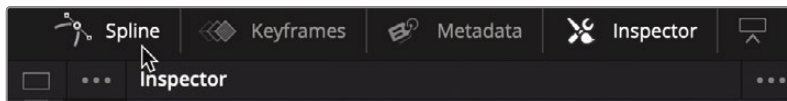
- 7 Na régua de tempo, arraste o indicador de reprodução para o início do intervalo de renderização e reproduza a animação.

Como você viu, definir os quadros-chave no Inspetor da página Fusion é idêntico a fazer isso na página de edição. No entanto, você encontrará diferenças quando quiser visualizar e modificar os quadros-chave. Ao fazer isso, você descobrirá que o poder de animação da página Fusion ultrapassa em muito o da página de edição.

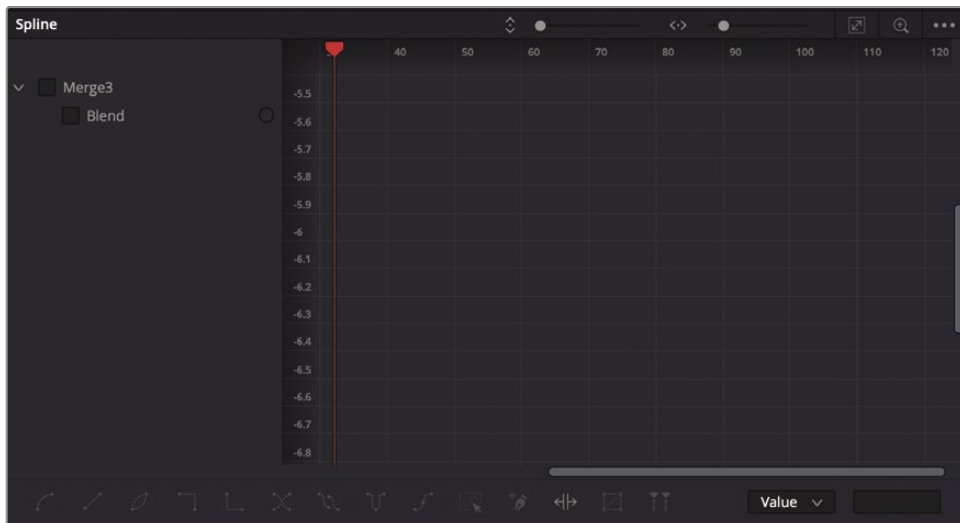
## Visualização e modificação de quadros-chave

O Node Editor é usado para organizar as operações de processamento de imagem em sua composição, mas não mostra informações de keyframing. A página Fusion inclui um Editor de quadros-chave e um Editor Spline que são extremamente poderosos para visualizar e modificar quadros-chave.

- 1 No canto superior direito da janela do DaVinci Resolve, clique no botão Spline para exibir o Editor de Spline.



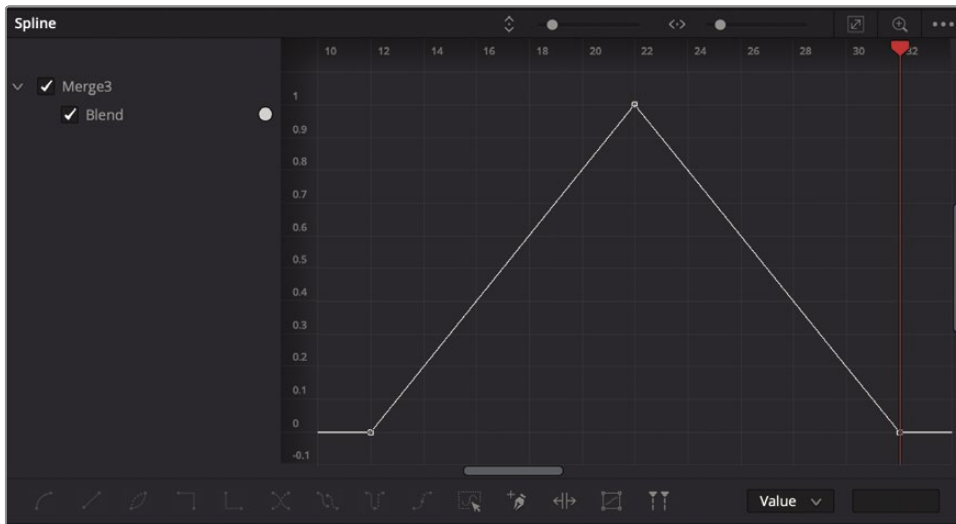
O Spline Editor é um ambiente abrangente para criar, mover e modificar quadros-chave. É o painel principal para ver e modificar as curvas de animação que mostram a interpolação entre cada quadro-chave.





O Spline Editor é dividido em duas seções. À esquerda está o cabeçalho e à direita está a área do gráfico. O cabeçalho mostra todos os parâmetros animados no Node Editor. Usando as caixas de seleção ao lado de cada parâmetro, você pode mostrar e ocultar os quadros-chave na área do gráfico.

- 2 No cabeçalho do Spline Editor, selecione a caixa de seleção Blend abaixo de Merge 3.  
Ativar a caixa de seleção mostra os quadros-chave no gráfico e a interpolação entre cada quadro-chave.
- 3 Mova o ponteiro do mouse sobre o Editor de spline e pressione Command-F (macOS) ou Ctrl-F (Windows) para maximizar o spline na área do gráfico.

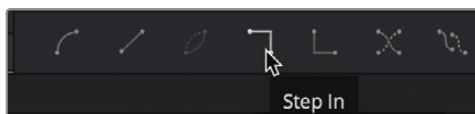


**GORJETA** Você pode aplicar panorâmica e zoom em qualquer painel da página Fusion mantendo pressionado o botão do meio do mouse e arrastando para obter panorâmica, e mantendo pressionado Command (macOS) ou Ctrl (Windows) e rolando com o botão do meio do mouse para aumentar e diminuir o zoom.

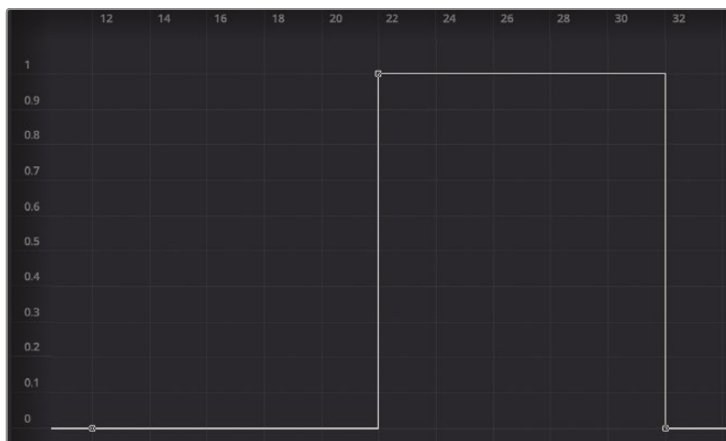
A spline de animação para o parâmetro de mistura é exibida no Editor de Spline. O quadro-chave inicial está no canto inferior esquerdo. O segundo quadro-chave aumenta à medida que o valor da combinação aumenta. O quadro-chave final está no canto inferior direito. A linha reta entre os três quadros-chave indica uma animação linear, o que significa que tem uma taxa de movimento constante e estável.

Para que o texto pisque em vez de diminuir e diminuir o esmaecimento, você pode alterar a interpolação de Linear para Etapa, às vezes chamada de interpolação de retenção.

- 4 No editor Spline, clique em uma área vazia do gráfico e escolha Editar> Selecionar tudo ou pressione Command-A (macOS) ou Ctrl-A (Windows).
- 5 No canto inferior esquerdo do Editor de Spline, clique no botão Avançar.



O botão Step In mantém o valor do primeiro quadro-chave até atingir o próximo quadro-chave e, em seguida, muda imediatamente para o valor do novo quadro-chave. Em nossa animação, isso cria uma animação de texto piscando em vez de uma animação esmaecida.



- 6 Pressione Command-Seta para a esquerda (macOS) ou Ctrl-Seta para a esquerda (Windows) para mover a reprodução para o início do intervalo de renderização.
- 7 Reproduza a animação para ver os resultados da interpolação Step In.

Como definimos apenas três quadros-chave, o texto pisca uma vez. Usando as ferramentas na parte inferior do Editor de Spline, você pode repetir rapidamente uma série de quadros-chave para durar toda a composição.

- 8 No Spline Editor, clique em uma área vazia do gráfico e escolha Editar> Selecionar tudo ou pressione Command-A (macOS) ou Ctrl-A (Windows) para selecionar todos os quadros-chave novamente.
- 9 Na barra de ferramentas abaixo do Editor de Spline, clique no botão Definir Loop.



Agora vamos revisar a composição finalizada.

- 10 Clique no botão Spline para fechar o Editor de Spline.

- 11 Selecione o nó Media Out e pressione 2 para ver todo o composto no visualizador 2.
- 12 Pressione Command-Seta para a esquerda (macOS) ou Ctrl-Seta para a esquerda (Windows) para mover o reprodução para o início do intervalo de renderização.
- 13 Reproduza a animação para ver os resultados da interpolação Step In.

Em apenas alguns minutos e definindo apenas três quadros-chave, você criou um texto intermitente e repetitivo e explorou apenas algumas das ferramentas no Editor de Spline.

## Usando modificadores

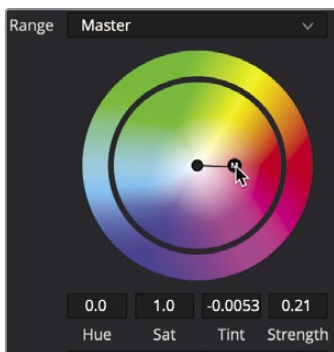
Qualquer nó no Fusion pode ser expandido com o uso de modificadores. Os modificadores são extensões ou complementos opcionais para os controles de um nó. Eles são aplicados a um parâmetro específico no Inspetor, e o efeito do modificador se aplica apenas a esse parâmetro.

Podemos usar um modificador neste exercício para gerar um brilho vermelho no rosto da atriz que pisca e apaga na mesma velocidade do texto.

- 1 Selecione o Color Corrector 1, que está conectado ao nó ACTRESS.

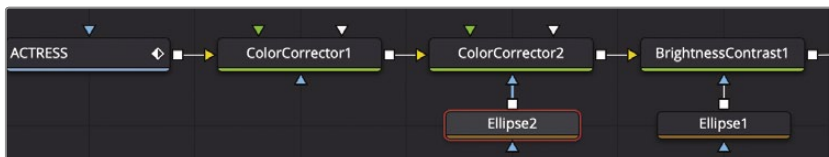
Vamos adicionar um segundo nó Corretor de Cor para criar a tonalidade vermelha no rosto da atriz. Na

- 2 barra de ferramentas, clique no nó Corretor de cores.
- 3 No Inspetor, arraste o indicador de cor em direção ao vermelho.

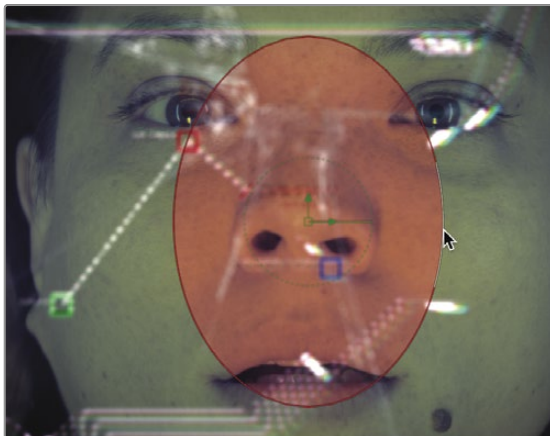


Como queremos apenas que a tonalidade vermelha seja aplicada ao redor dos olhos, nariz e boca da atriz, usaremos uma máscara para limitar o segundo corretor de cor.

- 4 Na barra de ferramentas, clique na ferramenta Máscara de elipse para que ela se conecte ao nó Color Corrector 2.



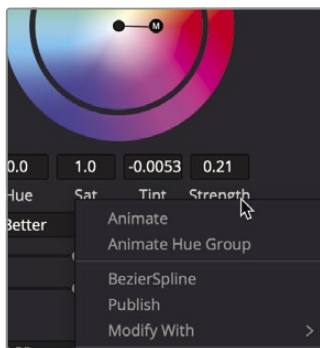
- 5 No visualizador, arraste a forma da máscara circular para que fique ao redor do centro do rosto da mulher.



- 6 No Inspetor, arraste o controle deslizante Soft Edge para cerca de 0,1.

Agora, para criar a animação piscante, usaremos um modificador, chamado de sonda, para controlar a intensidade da tonalidade vermelha. O modificador de sonda mostra o brilho do pixel de uma imagem para conduzir a animação de um parâmetro. Primeiro, vamos aplicar o modificador de teste à intensidade da tonalidade vermelha, uma vez que esse é o parâmetro que queremos animado.

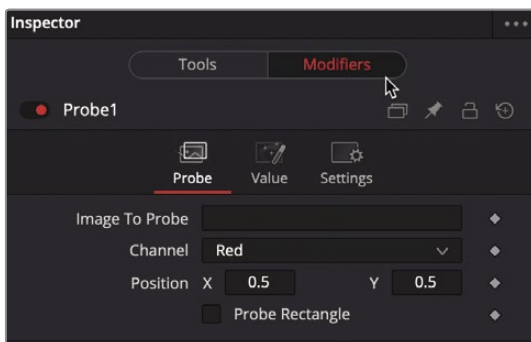
- 7 Selecione o nó Color Corrector 2 e clique com o botão direito sobre o rótulo Strength no Inspetor.



- 8 No menu contextual, escolha Modificar com> Sonda.

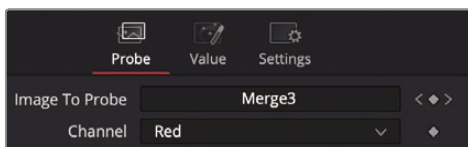
Quando você aplica um modificador, uma guia aparece na parte superior do Inspetor, onde você encontrará os controles para o modificador aplicado.

- 9 Na parte superior do Inspetor, clique na guia Modificadores.



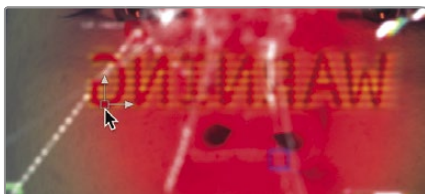
A sonda requer dois ajustes essenciais. Você deve identificar o nó do qual deseja obter uma amostra e, na imagem gerada por esse nó, deve identificar o pixel específico que possui o brilho que deseja obter.

- 10 Arraste o nó Merge 3 do Node Editor para o campo Image to Probe no Inspetor.



Quando você começa a arrastar, pode parecer que você está puxando o nó Merge do Editor de Nó, mas assim que o mouse estiver fora do Editor de Nó, o nó Merge retornará ao seu local original.

- 11 Arraste a reprodução para o quadro 22 quando o texto estiver claramente no visualizador.
- 12 Selecione o nó Color Corrector 2 e use os controles de Posição X e Y da Sonda para mover o controle na tela sobre o texto em vermelho.

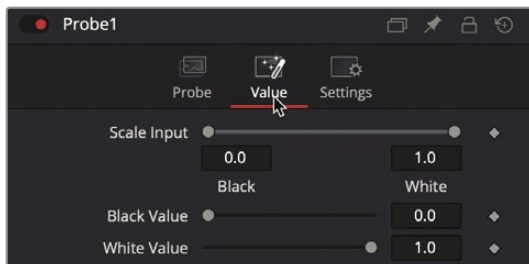


A sonda aumentará a tonalidade vermelha no rosto da atriz quando o texto em vermelho estiver na tela e diminuirá a intensidade quando o texto em vermelho estiver fora da tela.

13 Clique no botão Reproduzir para revisar o composto.

A intensidade do vermelho é muito alta, por isso precisamos diminuí-la. Isso pode ser feito usando os controles Value no modificador Probe.

14 Clique na guia Value na parte superior do Inspector do modificador Probe.



15 Abaix o valor do branco para cerca de 0,3 para cortar a intensidade do vermelho pela metade.

16 Clique no botão de edição da página e deixe o cache de efeitos antes de reproduzi-lo na edição

linha do tempo da página.



A página Fusion é um aplicativo de composição poderoso e rico em recursos que está em desenvolvimento há vários anos. Não espere dominá-lo com uma única lição. Se você estiver vindo de um aplicativo de efeitos visuais ou gráficos em movimento diferente, terá uma vantagem, mas mesmo se estiver familiarizado apenas com a composição em uma linha de tempo de edição, comece aplicando efeitos simples em seu próprio conteúdo e experimente lentamente a partir de lá. Você ficará surpreso com a rapidez com que seu saco de truques de composição de fusão aumentará.

# Revisão da lição

- 1 Na página Fusion, como você pode exibir a saída de um nó no visualizador 1? Ao
- 2 clicar em uma ferramenta na barra de ferramentas, onde o nó é adicionado? Qual nó
- 3 você usaria para misturar duas imagens?
- 4 Qual é a entrada amarela em um nó Merge?
- 5 Verdadeiro ou falso? Quando você está na página Fusion, pode desconectar o nó Media Out porque não tem uso para ele.

## Respostas

- 1 Na página Fusion, para exibir a saída de um nó no visualizador 1, selecione o nó e pressione a tecla 1.
- 2 O novo nó é adicionado diretamente após o nó selecionado no Editor de Nó. Um
- 3 nó Merge é usado para compor duas imagens.
- 4 A entrada amarela no nó Mesclar é para a entrada de plano de fundo.
- 5 Falso. O nó Media Out é sempre o último nó conectado e renderiza os resultados do Node Editor de volta para a linha do tempo da página de edição.



## Lição 14

# Entregando uma Final Programa

O fluxo de trabalho de todos é diferente, e a página Entregar foi projetada para oferecer opções flexíveis para a criação de saída de proxies de edição de baixa resolução para os arquivos mestres da mais alta qualidade. Você pode renderizar em lote vários arquivos para várias resoluções, formatos de compactação e destinos, tudo na mesma página de Entrega. Com tantas opções diferentes disponíveis, você pode pensar que seria difícil aprender. Mas não é.

Nesta lição, você usará a página Entregar para criar duas saídas separadas: uma para streaming na web e outra saída personalizada para criar parte da linha do tempo como um arquivo de filme de alta qualidade.

### Tempo

**Esta lição leva aproximadamente 20 minutos para ser concluída.**

### Metas

**Renderizando um arquivo de streaming da Web** 426

Criando uma revisão da lição 428

predefinida personalizada 431



# Renderizando um arquivo de streaming da Web

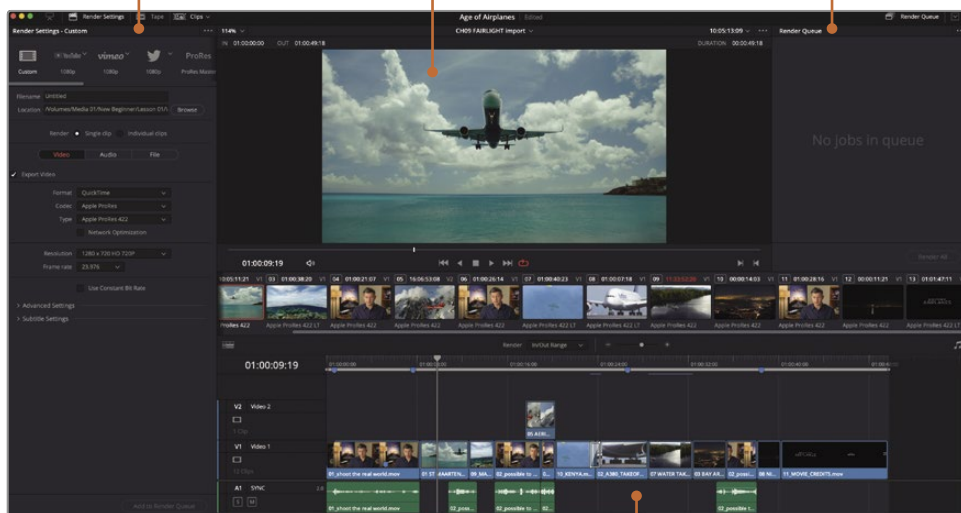
Quase todo projeto acaba em um serviço de streaming na web de alguma forma, mesmo que seja apenas como material promocional. Para produzir os formatos de saída baseados em arquivo mais comuns, DaVinci Resolve inclui configurações e predefinições fáceis que configuram automaticamente todos os parâmetros para um tipo de saída que você selecionar.

- 1 No DaVinci Resolve, abra o projeto Age of Airplanes no qual você trabalhou nas lições anteriores.
- 2 No bin Rough Cuts, clique duas vezes em qualquer uma das linhas do tempo CH12 FAIRLIGHT (Resolve) para abri-lo na janela da linha do tempo.

A linha do tempo exibida atualmente é aquela que você preparará para exportação na página Entregar.

- 3 Na parte inferior da janela do DaVinci Resolve, clique no botão Entregar para abrir o Entregar página. A página Entregar é dividida em cinco áreas.

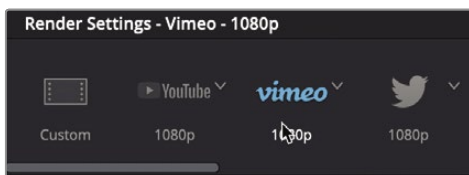
As configurações de renderização configuram o formato de saída. O visualizador mostra imagens da linha do tempo selecionada. A Fila de renderização contém todos os trabalhos aguardando para renderizar.



A linha do tempo exibe uma representação gráfica da linha do tempo que você está gerando.

Você usará o conjunto de renderização configurado para saída baseada em arquivo. Quando as configurações de renderização são selecionados, como estão por padrão, você pode escolher uma predefinição de renderização para configurar para sua saída.

- 4 Na parte superior das Configurações de renderização, clique na predefinição do Vimeo.

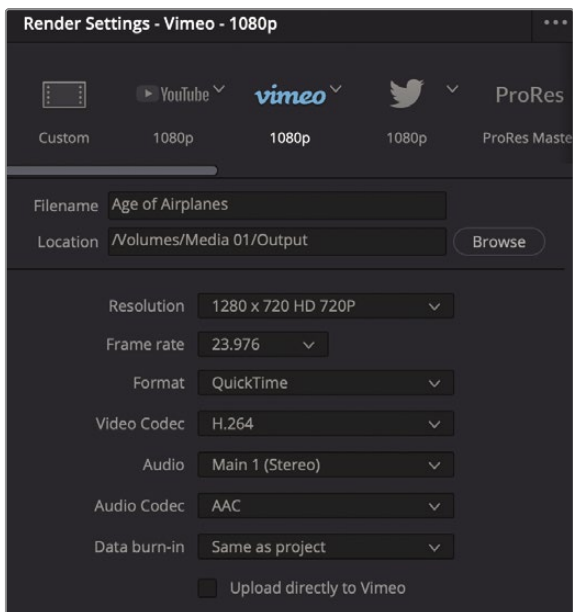


Quando você escolhe uma das predefinições, o DaVinci Resolve configura as configurações de renderização para gerar um arquivo que esteja em conformidade com os requisitos do destino. Se você quiser parar neste ponto e gerar o arquivo, poderá fazê-lo. O único parâmetro que você precisa definir seria o destino do arquivo de saída.

- 5 Logo abaixo da linha de predefinições, digite o nome do arquivo que deseja criar, clique no botão Procurar e escolha um local para o arquivo de saída. Clique no botão OK na caixa de diálogo.

Uma vez que você selecionou uma predefinição, isso é tudo que você deve fazer para gerar um arquivo, mas você também tem algumas opções que pode aplicar às predefinições.

- 6 Abaixo do botão Browse, defina a resolução para 1280 x 720 HD 720P, pois esta é a resolução da linha do tempo atual.



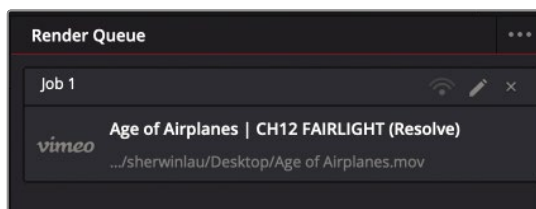
Embora você possa personalizar a compactação de vídeo e os parâmetros de formato na guia Vídeo, ao escolher uma das predefinições fáceis, muitas das configurações básicas são otimizadas para você.

Quando a predefinição Vimeo foi selecionada, QuickTime H.264 foi escolhido como o formato e o codec de áudio AAC foi escolhido porque esses parâmetros são comumente usados para vídeos de streaming na web.

As predefinições do YouTube, Vimeo e Twitter permitem uploads automáticos para esses sites ativando a caixa de seleção Upload. Vamos deixar isso desmarcado para este exercício.

**GORJETA** Para que o upload automático funcione, você deve inserir as informações da sua conta do YouTube, Vimeo ou Twitter na janela DaVinci Resolve > Preferências.

- 7 Na parte inferior do painel Configurações de renderização, clique no botão Adicionar à fila de renderização. O trabalho é adicionado à Fila de renderização no lado direito da janela.



A Fila de renderização atua como uma área de retenção temporária para trabalhos que você deseja produzir do DaVinci Resolve. Você pode adicionar quantos trabalhos à Fila de renderização forem necessários para a saída. Embora você possa renderizar este arquivo imediatamente, vamos esperar e preparar outro trabalho para a fila.

## Criação de uma predefinição personalizada

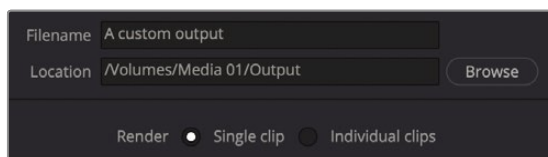
Em algumas situações, você precisará renderizar apenas uma parte de sua linha do tempo para visualizações ou para outros trabalhos. Quando você tem alguns clipes que precisam ser produzidos ou usados para ajudar na criação de uma animação 3D, você precisará renderizar apenas uma seção da linha do tempo e, geralmente, em um formato muito específico.

Vamos renderizar uma seção da linha do tempo em um formato que geralmente é exigido por animadores 3D. Eles precisam de renderizações de alta qualidade, mas como o DaVinci Resolve não tem uma predefinição de animação 3D, você vai querer criar uma e salvá-la como uma predefinição para uso posterior.

- 1 Na parte superior das Configurações de renderização, clique em Personalizar.

Clicar em Personalizar torna todas as opções em Configurações de renderização disponíveis para seleção e inicia o processo de criação de uma nova predefinição. Primeiro, você pode decidir se deseja que cada clipe na linha do tempo seja renderizado como seu próprio arquivo individual ou como um único arquivo.

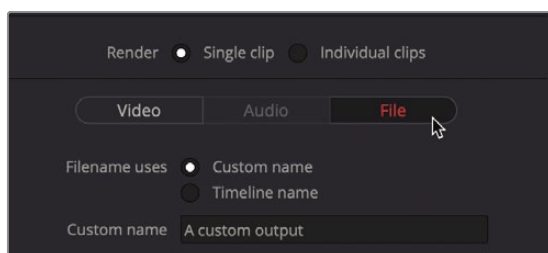
- 2 Abaixo do campo Local, clique no botão Clipe Único para gerar um único arquivo de filme.



- 3 Clique na guia Vídeo e, no menu Formato de vídeo, escolha EXR.

EXR é um formato de quadro único, como o TIFF, frequentemente solicitado por estúdios de efeitos visuais. Como os arquivos EXR não possuem faixas de áudio, você pode pular a guia Áudio e ir para a guia Arquivo.

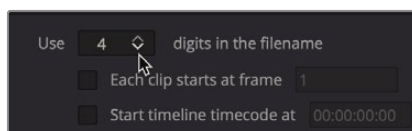
- 4 Clique na guia Arquivo para nomear os arquivos.



- 5 Insira o nome personalizado, **Avião VFX**.

Como cada quadro se tornará um arquivo EXR, você precisa numerar os quadros para que o artista do efeito visual saiba a ordem em que os quadros devem aparecer.

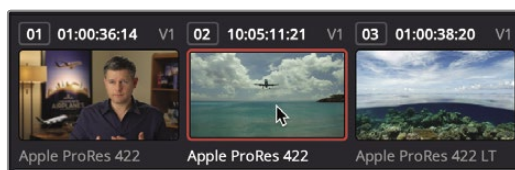
- 6 Defina "Usar # dígitos no nome do arquivo" como 4.



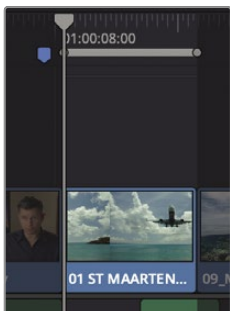
Este valor adicionará quatro dígitos numéricos ao final de cada arquivo. A seção de saída não terá mais de 9999 quadros, portanto, quatro dígitos devem ser suficientes.

Em seguida, como você deseja enviar apenas uma cena de sua linha do tempo para a equipe de VFX, é necessário marcar o intervalo que deseja renderizar.

- 7 Na linha do tempo da página Entregar, selecione a miniatura número 2, o clipe "01 ST MAARTEN".



- 8 Escolha Marcar> Marcar clipe ou pressione X para adicionar pontos de entrada e saída ao redor do clipe "01 ST MAARTEN".

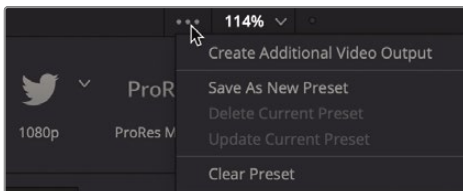


As marcas na linha do tempo identificam a região que você renderizará.

- 9 Na parte inferior das Configurações de renderização, clique no botão Adicionar à fila de renderização para adicionar seu segundo trabalho.

Agora você pode salvar a predefinição Render Settings caso queira reutilizá-la em algum ponto.

- 10 Na parte superior das Configurações de renderização, escolha Opções> Salvar como nova predefinição.



- 11 No campo "Digite o nome da predefinição" da caixa de diálogo, digite **Saída VFX** e clique em OK.

O nome da nova predefinição aparece na parte superior das Configurações de renderização, indicando que é a configuração atualmente ativa. Ele também está listado na linha de predefinições. Com todas as configurações definidas, você pode adicionar este trabalho à Fila de renderização.

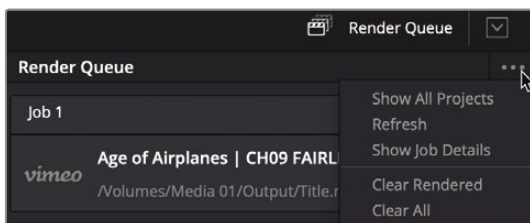
Agora você tem dois trabalhos em sua Fila de renderização. Se você salvar e sair do DaVinci Resolve agora e retornar mais tarde, esses trabalhos ainda estarão na Fila de Renderização. Porque você pode Se você não quiser dedicar espaço em disco aos resultados da lição, não será necessário renderizá-los para este exercício.

- 12 Quando você quiser renderizar um de seus próprios projetos, selecione os itens que deseja renderizar na Fila de renderização. Em seguida, clique no botão Iniciar renderização na parte inferior da Fila de renderização para iniciar o processo.

Um por um, os trabalhos serão renderizados e marcados como concluídos.

Uma vez que a renderização é feita e você verifica os arquivos de saída, você achará útil limpar a Fila de Renderização, para que você não tenha uma lista constantemente crescente de trabalhos de renderização anteriores.

13 No canto superior direito da Fila de renderização, clique no menu suspenso Opções.



14 No menu, escolha Limpar tudo para remover todos os trabalhos atuais da fila.

A página Entregar tem muito mais opções para a saída de vários formatos de arquivo e para suportar uma variedade de fluxos de trabalho, mas agora você entende os fluxos de trabalho mais comumente usados e como configurar suas próprias predefinições personalizadas

## Revisão da lição

- 1 Como você seleciona um intervalo na linha do tempo para renderização de saída?
- 2 Quais são os três serviços online que possuem predefinições disponíveis na página Entregar do Resolve?
- 3 Verdadeiro ou falso? Escolher a predefinição do Vimeo exibe as opções mais comuns para a criação de um arquivo de filme para aquele site de compartilhamento online.
- 4 Onde você salvaria uma predefinição personalizada para uso futuro na página Entregar?
- 5 Depois de ajustar as configurações de renderização, como instruir o Resolve a gerar um arquivo de filme?



## Respostas

- 1 Marque um ponto de entrada e saída na página Entregar.
- 2 YouTube, Vimeo e Twitter são os três serviços online que possuem predefinições nas configurações de renderização da página Entregar.
- 3 Verdadeiro. As predefinições fornecem as opções mais comuns. Para visualizar todas as opções disponíveis, clique na configuração de renderização personalizada.
- 4 Para salvar uma predefinição personalizada na página Entregar, no menu Opções de configurações de renderização (os três pontos no canto superior direito), escolha Salvar como nova predefinição.
- 5 Para produzir um arquivo de filme, clique no botão Adicionar à fila de renderização e, a seguir, no painel Fila de renderização, clique em Iniciar renderização.



## Lição 15

# Gerenciando mídia e bancos de dados

Ao contrário de quase todos os outros softwares de edição, mixagem de áudio ou gradação de cores, DaVinci Resolve usa um banco de dados padrão da indústria para armazenar todos os seus projetos, caixas, clipes e cronogramas - basicamente, qualquer item que não seja um arquivo de mídia de áudio ou vídeo é mantido no banco de dados. Como resultado, o DaVinci Resolve funciona um pouco diferente de outros aplicativos quando você deseja mover projetos de um sistema para outro ou criar backups de seus projetos. Não é mais difícil fazer essas coisas e, em alguns casos, pode ser muito mais fácil. Mas é diferente.

Nesta lição, você explorará maneiras de fazer backup e mover projetos e mídia, bem como aprender a gerenciar o banco de dados do DaVinci Resolve.

### Tempo

Esta lição leva aproximadamente 20 minutos para ser concluída.

### Metas

|  |     |
|--|-----|
| <b>Consolidating Media</b>                                 | 434 |
| <b>Copiando projetos e mídia para um novo disco rígido</b> | 436 |
| <b>Trabalhando com o Banco de dados do DaVinci Resolve</b> | 438 |
| <b>Criação e troca de bancos de dados</b>                  | 438 |
| <b>Backup de bancos de dados</b>                           | 440 |
| <b>Revisão da lição</b>                                    | 441 |

# Consolidating Media

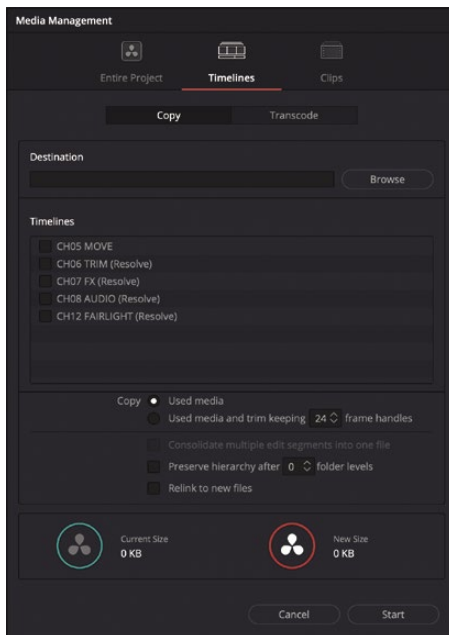
Antes de explorar o gerenciamento de banco de dados, vamos começar com um tópico um pouco mais prático: gerenciamento de mídia.

Quase todo projeto precisará de algum tipo de gerenciamento de mídia. Pode ser apenas para copiar mídia de uma unidade para outra ou para converter arquivos de um formato para outro. O Media Manager executa esses tipos de tarefas no DaVinci Resolve. Você pode usá-lo para copiar, mover e até mesmo consolidar mídia.

Quando seu disco rígido não pode acomodar uma cópia completa da mídia original, a consolidação pode ajudar a remover a mídia que não é mais necessária em seu projeto. Usando a caixa de diálogo Gerenciamento de mídia, a consolidação oferece a opção de copiar apenas as partes da mídia que estão realmente em uso. Para projetos de formato longo com muitas mídias, a consolidação é uma ótima maneira de liberar espaço em disco e tornar o backup de um projeto uma tarefa mais rápida.

Como a caixa de diálogo Gerenciamento de mídia pode ser usada apenas quando você está em um projeto, usaremos o projeto Age of Airplanes.

- 1 Com o Age of Airplanes ainda aberto na lição anterior, clique no botão da página de mídia. Selecione o
- 2 compartimento Rough Cuts e, a seguir, selecione todas as linhas do tempo no compartimento Rough Cuts. Escolha
- 3 Arquivo > Gerenciamento de mídia.



Quando os cronogramas são selecionados, a caixa de diálogo Gerenciamento de mídia é aberta com a guia Cronogramas selecionada.

**GORJETA** A caixa de diálogo Gerenciamento de mídia só pode ser aberta quando você está nas páginas de mídia, corte ou edição.

**4** Clique no botão Copiar.

A função Copiar criará um conjunto duplicado de arquivos de mídia no local de destino, mas deixará os arquivos originais no local. Isso permite que você garanta que as duplicatas sejam copiadas com segurança e sem erros antes de excluir os originais, se esse for o seu objetivo.

**5** Clique no botão Procurar e, na caixa de diálogo Destino do arquivo, navegue até o local onde deseja copiar a mídia. Clique OK.

**GORJETA** Você pode clicar no botão Nova pasta para criar uma pasta para os arquivos consolidados que criar. Se você não fizer isso, poderá acabar com muitos arquivos no nível superior de um disco rígido e nenhuma maneira de saber quais arquivos manter e quais excluir.

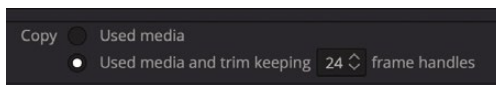
A área Timelines da janela revela todas as timelines atualmente no projeto. Você pode usar as caixas de seleção para escolher as linhas do tempo que deseja consolidar.

**6** Na área Timelines, clique na caixa de seleção ao lado de CH12 FAIRLIGHT (Resolve).



A opção de consolidar a mídia da linha do tempo requer que você selecione uma ou mais linhas do tempo para determinar quais arquivos manter. Você tem duas opções para consolidar sua mídia: você pode escolher copiar os clipes que usou nas linhas de tempo selecionadas em sua totalidade ou copiar apenas as partes desses clipes que usou nas linhas de tempo selecionadas (incluindo alças).

**7** Escolha “Mídia usada e aparado mantendo # alças de quadro”.



Escolher esta opção irá reduzir os arquivos do clipe mestre para apenas as partes do clipe usadas na (s) linha (s) de tempo selecionada (s). Está disponível um campo no qual você pode inserir o número

de alças de quadro que você gostaria de adicionar a cada lado de um clipe no caso de precisar aparar ou criar transições posteriormente.

**GORJETA** Formatos de compressão que usam interframe, compressão temporal, como O H.264 agora pode ser usado com a opção “aparar mídia não usada” na caixa de diálogo Gerenciamento de mídia.

- 8 Insira 12 como o número de alças de quadro a serem adicionadas.

Como seu projeto é executado a 23.979 quadros por segundo, inserir esse valor permitirá meio segundo de mídia extra em ambas as extremidades do clipe para corte e transições.

Se você estivesse finalizando essas etapas, clique em Iniciar para começar a consolidar a mídia, mas, neste caso, não o faça.

- 9 Na parte inferior da caixa de diálogo Gerenciamento de mídia, clique no botão Cancelar.

Depois de iniciar o processo de consolidação, os arquivos usados na linha do tempo seriam copiados para a unidade de destino e, em seguida, aparados para que apenas as partes do clipe em uso fossem salvas no disco - junto com uma alça de meio segundo em cada lado de um clipe.

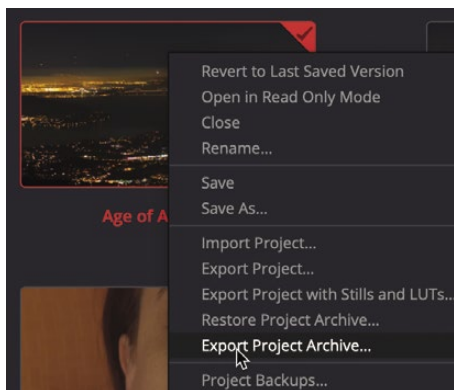
A linha do tempo selecionada em seu bin agora se vincularia a esses novos arquivos de mídia mais curtos, mas todos os clipes originais permaneceriam em seus locais originais. Restaria a você excluí-los quando tivesse certeza de que não precisaria mais deles.

## Copiando projetos e mídia para um novo disco rígido

Embora a consolidação de mídia possa economizar muito espaço de armazenamento, ela trata apenas da mídia. Seus cronogramas, clipes e metadados não estão incluídos. A maneira mais fácil de copiar, fazer backup ou mover um único projeto e todo o seu conteúdo de um computador para outro é usar os recursos de arquivamento e restauração do DaVinci Resolve. O arquivamento de um projeto coleta todos os seus arquivos (mesmo se eles estiverem em unidades diferentes) e os coloca na pasta de destino de sua escolha, junto com o arquivo do projeto. Para arquivar um projeto, você deve fazer isso usando a janela Project Manager.

**NOTA** Os exercícios a seguir usam um segundo disco rígido para copiar e transcodificar a mídia. Se você não tiver um segundo disco rígido ou não quiser ocupar um espaço valioso em disco copiando e / ou movendo a mídia de treinamento deste livro, você ainda pode ler a lição para obter uma compreensão do processo.

- 1 Abra o Project Manager, clique com o botão direito na miniatura do projeto Age of Airplanes e escolha Export Project Archive.



- 2 Na caixa de diálogo Arquivo, navegue até uma unidade onde deseja salvar o projeto e clique em Salvar.

Toda a mídia e o arquivo de projeto contendo suas caixas e cronogramas são copiados para uma pasta com a extensão .dra. Esta pasta contém tudo que você precisa para abrir seu projeto em outro computador.

Certifique-se de que a mídia original permaneça em seus locais originais e que os dois conjuntos de mídia sejam completamente idênticos. Cabe a você decidir se deseja excluir a mídia original dos locais originais ou deixá-los para trabalhar mais tarde.

Ao copiar a pasta arquivada para outro computador, você deve restaurá-la no DaVinci Resolve para começar a trabalhar com ela.

**NOTA** Como você já tem o projeto do arquivo em seu computador, as etapas a seguir foram incluídas para fins educacionais e não devem ser seguidas.

- 3 Para restaurar um projeto arquivado, você abre o Project Manager.
- 4 Em seguida, você clica com o botão direito em qualquer lugar no Project Manager e escolhe Restore Project Archive.
- 5 Na caixa de diálogo, navegue até a pasta “.dra” do arquivo que deseja restaurar e clique em Abrir.

O projeto arquivado é aberto no Project Manager e você pode começar a trabalhar nele.

# Trabalhando com o Banco de dados do DaVinci Resolve

Até este ponto, você pode não saber que o DaVinci Resolve mantém todos os seus projetos em seu próprio container, chamado de banco de dados. Ao contrário da maioria dos aplicativos com os quais você pode estar familiarizado, seus projetos não são salvos em um local de sua escolha. Todos eles são mantidos no banco de dados. E embora isso possa sugerir um processo mais complicado do que você está acostumado, traz muitos benefícios. Um banco de dados adiciona um nível de organização aos seus projetos sem que você faça nada. Você não perde tempo controlando projetos e bins porque eles já existem no banco de dados.

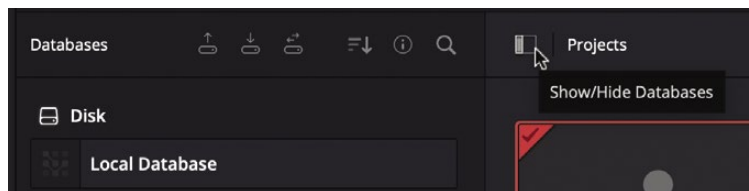
Além disso, como os projetos são mantidos em um banco de dados, eles podem ser armazenados em um servidor que pode se conectar a várias estações de trabalho DaVinci Resolve com a flexibilidade de acessar qualquer projeto em qualquer computador ou trabalhar colaborativamente em qualquer projeto.

## Criação e troca de bancos de dados

Quando você abre o DaVinci Resolve pela primeira vez, ele cria automaticamente um banco de dados em disco, de forma que é bastante transparente para você que um banco de dados está em uso. No macOS, o banco de dados é armazenado na pasta Library, enquanto no Windows, está na pasta Program Data. Mesmo sabendo onde o banco de dados está armazenado, a primeira regra dos bancos de dados é não renomear ou modificar nenhuma das pastas ou arquivos em um banco de dados e certamente não excluí-los!

Neste exercício, você aprenderá a maneira correta de alternar entre bancos de dados, criar seu próprio banco de dados e fazer backup de um banco de dados sem nunca alterá-lo no nível do sistema operacional. Você começará criando um novo banco de dados.

- 1 No canto superior esquerdo do Gerenciador de projetos, clique no botão Bancos de dados para abrir a lista de bancos de dados disponíveis.

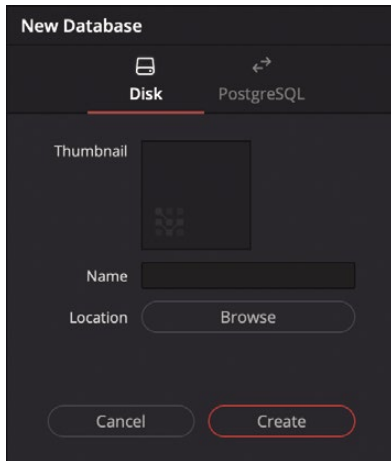


A barra lateral Bancos de dados exibe um único Banco de dados local por padrão. É o banco de dados padrão atual que o DaVinci Resolve criou quando você começou.

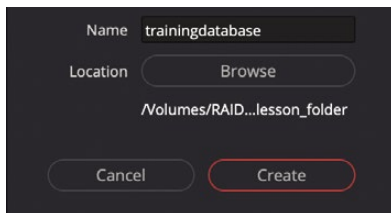
Você pode conectar-se a um banco de dados existente ao qual não se conectou anteriormente ou pode criar um novo banco de dados. Criar um novo banco de dados pode ser

útil para a organização; por exemplo, você pode criar um novo banco de dados no início de cada ano ou no início de cada semestre letivo. Vamos criar um novo banco de dados como se estivéssemos começando um novo ano.

- 2 Na parte inferior da barra lateral Bancos de dados, clique no botão Novo banco de dados para criar um novo banco de dados.

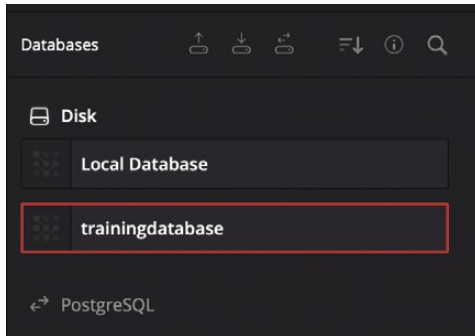


- 3 No campo Nome, digite **banco de dados de treinamento**.
- 4 Clique no campo Local para localizar onde deseja salvar o banco de dados. Clicar no campo Local abre um navegador de arquivos.
- 5 Navegue até Documentos> lições do Guia do iniciante R17> Lição 15.
- 6 Na janela do navegador de arquivos, clique no botão Nova pasta e nomeie a pasta **training\_lesson\_folder**.
- 7 Clique em Abrir para criar a pasta.



O local é adicionado à caixa de diálogo do banco de dados, onde agora você pode adicioná-lo ao DaVinci Resolve.

- 8 Clique em Criar na caixa de diálogo do banco de dados.



O banco de dados de treinamento agora aparece em sua lista de bancos de dados de disco. Clicar em qualquer um dos bancos de dados listados mudará para esse banco de dados. O banco de dados de treinamento recém-adicionado já está selecionado e pronto para seus novos projetos.

**GORJETA** Bancos de dados com menos projetos e menores serão salvos e operados mais rapidamente do que bancos de dados com um número maior de projetos grandes.

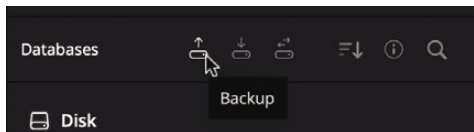
## Backup de bancos de dados

Embora seja mais provável que você faça backup de um projeto exportando-o do Project Manager como um arquivo DRP, você pode criar um backup de um banco de dados. O banco de dados não inclui sua mídia; entretanto, a criação de um backup salvará todos os projetos, bin, clipe e linha do tempo no banco de dados. Convenientemente, você pode fazer backup de seu banco de dados na barra lateral Bancos de dados.

**NOTA** O exercício a seguir usa um segundo disco rígido ou armazenamento baseado em nuvem para armazenar seu backup de banco de dados. Se você não tiver acesso a um segundo disco rígido ou armazenamento em nuvem, ainda poderá ler o exercício para entender o processo.



- 1 Na lista de bancos de dados, certifique-se de que o banco de dados de treinamento esteja
- 2 selecionado. Na parte superior da janela, clique no botão Backup.



Geralmente, os bancos de dados variam em tamanho de algumas centenas de megabytes a alguns gigabytes, mas, ao contrário da mídia, eles podem ser facilmente salvos em um sistema de armazenamento de backup em nuvem ou em um pequeno disco rígido local.

- 3 Navegue até o disco rígido ou armazenamento baseado em nuvem onde deseja fazer backup de seu banco de dados e clique em Backup.
- 4 Quando o salvamento for concluído, clique em OK na caixa de diálogo de confirmação e clique no botão Bancos de dados para fechar a janela do banco de dados.

Depois de salvar um backup, um arquivo .diskdb é criado. Este arquivo contém todo o seu banco de dados, que você pode simplesmente copiar para outra unidade se, por exemplo, você comprar um novo computador e quiser mover seus projetos existentes para o novo disco rígido. No novo computador, você pode clicar no botão Restaurar no DaVinci Resolve para abrir e usar o banco de dados.

## Revisão da lição

- 1 Verdadeiro ou falso? O Media Manager gerencia clipes, cronogramas e compartimentos.
- 2 Quais são as duas operações que podem ser realizadas na mídia selecionada no Media Manager?
- 3 Ao usar o Project Manager, qual é a diferença entre exportar um projeto e arquivar um projeto?
- 4 Como você vê os bancos de dados no Project Manager?
- 5 Qual é a vantagem de ter vários bancos de dados?

## Respostas

- 1 Falso. O Media Manager gerencia apenas mídia; ele não gerencia caixas. No
- 2 Media Manager, a mídia selecionada pode ser copiada ou transcodificada.
- 3 A exportação cria apenas um arquivo de formato DRP (DaVinci Resolve Project), que contém apenas os metadados do projeto. O arquivamento cria uma pasta com a extensão DRA que inclui um arquivo DRP para o projeto, junto com todos os arquivos de mídia contidos nesse projeto.
- 4 Para visualizar os bancos de dados conectados ao DaVinci Resolve, no canto superior esquerdo do Project Manager, clique no botão Databases sidebar.
- 5 Você pode criar diferentes bancos de dados para separar projetos por ano, por cliente ou por aluno / semestre em um ambiente educacional, por exemplo. Quaisquer que sejam os critérios usados para criar um novo banco de dados, é uma prática recomendada fazer backup dos bancos de dados diariamente.

## Parabéns!

Você completou *O Guia do Iniciante para DaVinci Resolve 17* e estão prontos para explorar mais edição, efeitos visuais, gradação de cores e funcionalidade de mixagem de áudio usando os livros certificados adicionais desta série. Concluir todas as lições deste livro preparou você para se tornar um usuário certificado do DaVinci Resolve. Você pode fazer o exame online seguindo o link abaixo para receber seu certificado.

Também o convidamos a fazer parte da comunidade DaVinci Resolve juntando-se ao fórum da web no site da Blackmagic Design. Lá, você pode fazer mais perguntas sobre os aspectos criativos da edição, correção de cores e mixagem de áudio.

Esperamos que você tenha considerado as ferramentas de edição profissional não linear e correção de cores de classe mundial do DaVinci Resolve 17 intuitivas e perfeitas para se tornar o centro de todo o seu fluxo de trabalho criativo.

Teste suas habilidades fazendo a avaliação online localizada na página Blackmagic Design DaVinci Resolve Training—*O Guia do Iniciante para DaVinci Resolve 17* Exame online:

**[www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/training](http://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/training)**

# Índice

## SÍMBOLO

/ (barra) chave, 42-43, 180-181, 206

## NÚMEROS

Filmes de 1 minuto

edição, 72

limitações, 79

Proporção de 2,39: 1, 202

## UMA

Botão Adicionar Suavidade, 317 cor

aditiva, 343. *Veja também* cor

gestão

ajustes. *Veja também* secundário

ajustes

verificar escopos, 280-283

fabricação, 271-272

Tecla Alt. *Ver* atalhos de teclado

som ambiente, 350

animais e crianças, efeitos visuais, 385

animações

com quadros-chave, redimensionamentos de

415-419, 206-208

anotando em marcadores, 224-225

Função de edição Append at End, 127

botão de edição Append, 18

projetos arquivados, restaurando, 437. *Veja também*

restaurando áreas de arquivos do

projeto

maskamento com janelas, 306-310

seleção com qualificador, relações de

aspecto 315-320, 202

áudio. *Veja também*

Atenuante Fairlight, 57-58

interface de personalização para, 230-232

desativação, 47

edição, 57

mantendo em sincronia com o vídeo, 185

monitoramento, solo e silenciamento, 241-242

normalizando, 243-244

gravação na linha do tempo, janela

367-372 Atributos de áudio, 247 clipes

de áudio

exibindo, 243

divisão, 59-60

conteúdo de áudio, exclusão, 156-157

"correção de áudio", 351

fades de áudio, adicionando, 250-251. *Veja também*

fading clipes dentro e fora

do feedback de áudio, 370

níveis de áudio, ajuste, 84-85

medidores de áudio, 104

plug-ins de áudio, remoção, 376 pós-produção de

áudio. *Veja também* visão geral da pós-produção,

347-348

fluxo de trabalho, 348-349

depuração de áudio, alternância, 8 transições de

áudio, divisão, corte de áudio 59-60, refinamento

de pontos de edição com, 25 forma de onda de

áudio, exibição, 80, 133

## B

cache e renderização de plano de fundo, 214-216

pontuação de plano de fundo, 351

backup de bancos de dados, 440-441

edição retroativa, execução, 173-175.

*Veja também* edição

backups, tempo, 103

reprodução para trás, 9

visualizações de bin, personalizações de salvamento, 117-118

bins

criando, 6

edição de, 144-146

e pastas, 6

fabricação, 107-108

clipes móveis entre, 7

abertura, 108

voltando para, 12

salvando visualizações personalizadas, 117-118

## caixas *contínuo*)

mostrando, 174

visualizando marcadores em, 238–240 fotos em preto e branco, mixagem, 336–339 ferramenta de modo de edição de lâmina, 162

desvio de branqueamento, criando, 339-343

Detector de perfuração, 30

## b-roll

somando, 27-30

corde, 41-46

Botão de desvio, corretor primário, 268, 270, 272, 279, 283

## C

conteúdo em cache, mudança de unidade para, 103 cache e renderização, 214-216 ângulos de câmera, adicionando, 47-49

metadados da câmera, especificando, 54

categorias, organizando clipes em, 6

Visualizador de Cinema, 96, 146

atributos do clipe, modificação, 372-374

durações do clipe, análise, 30. *Veja também*

caixa de timecode de duração

metadados do clipe, visualização e adição, 111–114.

*Veja também* metadados

posições do clipe, troca, nível de corte

166-167 no medidor, 242 clipes. *Veja também* tiros; clipes da linha do tempo

adicionando do pool de mídia, 398

ajustes, 41

montagem na linha do tempo, 74-78

mudando na fita de origem, 10-12

mudando a ordem de, 26

codificação de cores, 153-154

marcação de cores, 27

codificação de cores, 153-154

recortando e colando, 164-166 excluindo da linha do tempo, 85-86, 155-161 excluindo partes de, 23-24

exclusão de intervalos em,

arrastar 157-161, 107

aparecendo e apagando,

192-193 indo para o início de,

79 importando, 104-107

inserir na linha do tempo, 130-135

saltando para, 8, 17

vinculação, 240-241

marcação, 173-174

movendo-se entre as caixas, 7

cutucando quadro a quadro, 163

organizando, 6

jogando, 8, 76

jogando de pontos de entrada para saída, 126

redimensionamento, 21

retornando à velocidade original,

212 revisão, 7-13

revisar e esfregar, 109

dimensionamento, 205

selecionando, 106

escorregando, 187-189

divisão, 161-164

divisão com inserções, 133-135

apartamento, 87-88

aparar e mover, 46 aparar em

Fairlight, 363-365 painéis de

fechamento, 101

títulos finais, somando, 62-65

canais de cores, ajuste, codificação de

cores 283-285

clipes, 27, 153-154

Caixa Rough Cuts, 123 faixas, 235–236,

358–359 correções de cores. *Veja também*

cor primária

correções

benefícios, 254-256

visão geral, 253-254

separando com nós, 290-296 graduação de

cor, metas de, 256-258 intensidade de cor,

diminuindo, 272 gerenciamento de cor,

273-277. *Veja também*

cor aditiva; página de cor

subtrativa

aplicando Resolve FX em,

interface 342-347, 262-264

controles do seletor de cores,

espaço de 64 cores

aditivo e subtrativo, 343

mudando, 275

clipes de codificação de cores, 153–154 Tecla de comando. *Ver* comunicação de atalhos de teclado,

importante em

pós-produção, 360

efeitos visuais de composição, 384

formatos de compressão, 436

controle de contraste, 271-272

pontos de controle, arrastar, 308

controles, acesso, 58

tons mais frios, 254

Comando de cópia, 203

## copiando

- arquivos de aula, xiii
- mídia e projetos para discos rígidos, configurações do nó 436-437, 297-298 e efeitos de colagem, 204 e nós de colagem, 409-410 e efeitos de som de colagem, 247
- correções
  - cópia entre fotos, 296-303 fazendo automaticamente, 277-280 correções cosméticas / de desempenho, 386
  - visuais criativos, design, 329-330
  - dissoluções cruzadas, adicionando, 194-195 tecla Ctrl. *Ver* atalhos do teclado
  - . formato de cubo, 334
- curvas, usando para correções de cores primárias, 286-290. *Veja também* HSL curva metadados

personalizados, adicionando, 112-114 predefinições personalizadas

## criando, 428-431

economia, 197-198

cutar página

visão geral,, 2-7

inserção inteligente, 31-34

e cronograma, 15

## cortes

somando, 37-41

adicionando na faixa de vídeo 2,

141-143 cortes, revisão, 184

cutar e colar clipes, 164-166

## D

bases de dados

backup, 440-441

criando e trocando, 438-440

DaVinci Resolve

baixando, xiii

uso em Hollywood, 259

Estação de trabalho de áudio digital DAW),

escala de 348 dB (decibéis), 242-243

dBFS (decibéis em relação à escala completa), plug-

in 244 De-Hummer, Fairlight FX, 375-377 exclusão

anotações, 225

conteúdo de áudio, 156-157

clipes da linha do tempo, 85-86, 155-161

marcadores, 222

partes de clipes, 23-24 intervalos

dentro de clipes, 157-161

arquivos de cache renderizados,

216 transições, 195

conteúdo de vídeo, 156-157

Entregar página, 425

Denoise valor, aumentando, 319

edição de diálogo, 349-350 alvo

de diálogo no medidor, 242

música diegética, 351

Botão Dissolver, 61

fotografia documental, 255

baixando DaVinci Resolve, xiii

arrastando

clipes, 107

pontos de controle, 308

marcadores, 223

para aparar, 180

dirigir para conteúdo em cache, mudando, 103.

*Veja também* disco rígido

. arquivos DRT, 170 níveis de

redução, 59-60

caixa de timecode de duração, 28. *Veja também* grampo

durações; código de tempo

Trim dinâmico, usando as teclas JKL com 184

controles de zoom dinâmico, 89-93 controles

dinâmicos, 351-352

## E

Comandos Ease-In / Ease-Out, 207

Editar índice, usando para encontrar marcadores, 237-238

editar sobreposição, exibindo, 127

Editar página, 74

editar pontos

somando, 22, 24

ajustando, 41

refino, 25

edição. *Veja também* edição retroativa;

Editor de velocidade

Filmes de 1 minuto, 72

áudio, 57

retrocedido, 173-175

das caixas, 144-146

música, 351

narração, 79-82

em outras faixas, 35-36

design de som e efeitos sonoros, 350

edições

fabricação, 74-75, 124-127

visualização, 42

plug-ins de efeito, usando, 201

## efeitos

- somando, 56-65
- copiando e colando, 204 inserindo e ajustando, 404-406 plug-ins de terceiros, 201

Inspetor de efeitos, 61

Biblioteca de efeitos

- adicionando efeitos de, botão 406-408, 93
- e predefinições personalizadas, 197-198

filtros e transições, 198 ferramenta de máscara de elipse, Fusion, 419 tecla End, 133

Visualizador aprimorado, 302-303. *Veja também* fonte

visualizador; visualizador

Controles de EQ (equalização), 352

clipes de exportação, 66-69

faixas extras, usando, 34-41

seletor de conta-gotas, 316, 318

nó Olhos, desativando, 324

## F

Tecla F9, 135

Tecla F10, 130

Botão F12, 40

fading clips in and out, 192-193. *Veja também*

fades de áudio

Fairlight. *Veja também* audio

- alinhando efeitos de som, 364-367
- alterando formatos de faixa, 362-363
- faixas de codificação de cores, 358-359
- interface, 354-357
- modificar os atributos do clipe, 372-374 pré-visualização do vídeo, 357
- gravação de áudio na linha do tempo, 367-372
- faixas de renomeação, 358-359
- níveis de pista, 379-381
- clipes de corte em, índice de visualização 363-365 em, 360-362
- Fairlight FX, 374-379
- revisão rápida, 9, 38
- bordas enevoadas, 317
- Janela do navegador de arquivos, abrindo, 220 File Inspector, especificando câmera metadados em, 54
- efeitos de filtro, aplicação, 199-200
- filtros, aplicando da Biblioteca de Efeitos, 198 Função de edição Ajustar ao Preenchimento, 127
- Botões Flip e Flop, Fusion, 414

## pastas

importando, 107

selecionando, 5

Sons de Foley, 350

filmagem, remoção, 22

formatos para edição, escolha, 101-102

reprodução progressiva, 9

Frame Blend, menu Retime Process, 213

conta Frame.io, conectando a, 67 frames

faixa de marcação de, 223-224

navegando, 79-80

removendo, 176

tamanhos e posições de, 204 em tela

inteira, reproduzindo, 96-97, 146 Fusion

adicionando clipes do Media Pool, 398-399

adicionando efeitos, 393-395

adicionar texto, 410-414

efeitos de ajuste, 404-406 animação

com quadros-chave, Biblioteca de

efeitos 415-419, 406-408

Botões Flip e Flop, 414

efeitos de inserção,

interface 404-406, 390-393

efeitos de mascaramento, 396-397

nós de mesclagem, 400-404

modificadores, 419-422

Editor de Nó, 409-410

barra de ferramentas, 410

usando modificadores,

419-422 modelos Fusion, 96

## G

Região de ganho, corretor primário, 265, 267-268, 270, 282

Região gama, corretor primário, 265, 268, 270, 283

portão e limitador, 352

Botão Ir para o primeiro quadro, 79

Grab Still, 299, 335, 339, 343 graus,

salvando em projetos, 344

## H

disco rígido, copiando projetos e mídia para, 436-437. *Veja também* dirigir para

conteúdo em cache

efeitos sonoros intensos, 350

Categoria HDR LUT, 331-332  
fones de ouvido, usando, 370  
trabalho de ponta, evolução para, 256  
botão Destacar, 311, 322  
Destacar ícone P / B, 319 Destacar  
ícone Varinha, 316 destaques,  
ajustar, 285 opção de Histórico,  
acessando, 127 tecla Home, 133

HSL (matiz, saturação, luminância), 312  
Curvas HSL, fazendo ajustes secundários  
com, 312-315. *Veja também* gráfico  
de curvas HUD  
composição, 400-402  
tamanho do quadro, 404-406  
Barra de matiz, paleta qualificadora, 318  
ajustes de curvas de matiz, 295-296

## eu

imagens, áreas de refinamento de, 320-322  
botão Importar pasta de mídia, 5 importando

clipes, 104-107  
pastas, 107  
projetos, 152-153  
cronogramas, 65, 170-171  
Em marcas, compensação,  
175 em pontos  
adicionando, 17, 33, 37, 79,  
81, clareira, 125  
atalho de teclado, 136  
reproduzir clipes de, 126  
índice, visualização, 360-362  
botão Inserir, 135  
Inserir função de edição, 127  
inserir, clipes na linha do tempo, 130-135  
inserções, dividir clipes com, 133-135  
Inspetor, definir níveis em, 244-245 contas  
de Internet, gerenciamento, 67

## J

Chaves JKL  
esfregar com, 9, 128-130  
usando, 133-134, 159  
usando com Dynamic Trim, 184  
controle Jog In, usando, 20 tecla JOG,  
usando, 13  
roda jog, usando, 9, 22  
Botão Ir para o primeiro quadro, 80

pulando para clipes, 8

## K

Tecla K. *Ver* Chaves JKL  
teclado, usando para controlar a reprodução, 9  
configuração de mapeamento de teclado, 104  
atalhos de teclado  
Anexar edição, 18  
clipes de áudio, 243  
caixas, 108  
Modo de edição de lâmina, 162 Visualizador  
de Cinema, 96, 146 apagando as marcas de  
entrada e saída, 175 Comando de cópia, 203

copiando as configurações do nó,  
297-298 Comando realçar, 322  
Ícone da varinha de destaque, 316  
ajustes de curvas de matiz, 295-296  
Seleção vinculada, 157  
navegação de marcador, 233  
clipes de cutucada, 163  
Pontos de saída, 125, 136  
Sobrescrever, 130  
Colar Inserção, 165  
Coloque no topo, linha do  
tempo de jogo 40, 167  
Em pontos, 125, 136 janela  
Preferências, 102 edições de  
visualização, 42-43 Gerente  
de projeto, 100  
removendo intervalos, 160  
Substituir comando, 235  
Retime os controles, 211  
revisando pontos de corte,  
180 Ripple Cut, 165  
Exclusão de ondulação, 156  
corte de rolo, 186  
Selecionar tudo, 106,  
153-154 Nós seriais, 341  
Definir moldura de pôster,  
encaixe 110, 131  
Source Tape, 12, 32-33, 47  
visualizador de fonte, 137  
clipes de divisão, 163  
Trocar clipes, 166  
linha do tempo, 122, 137, 235  
ferramenta de modo de edição de  
aparar, 177 Trim End, 176-177  
aparando em incrementos, 182

## atalhos do teclado (*contínuo*)

desfazendo etapas, 159, 165, 177, 185  
volume para clipes, 245  
zoom, 147, 164, 171 quadros-chave,  
animação com, Editor de quadros-chave  
415–419, 207–208  
palavra-chave caixas inteligentes, exibindo,  
114 crianças e animais, efeitos visuais, 385

## eu

Tecla L. *Ver* Chaves JKL  
layout, personalização para corte, 171-172  
arquivos de lição, cópia, xiii  
níveis  
mudança dentro dos clipes, configuração  
247-250 no Inspetor, configuração 244-245  
na linha do tempo, 245-247  
Região de elevação, corretor primário, 265,  
267-268, 270, 282  
limitador e portão, 352  
Seleção vinculada, 157, 183, 185 clipes  
de vinculação, 240-241  
Botão de exibição de lista, 238  
Substituição ao vivo no Speed Editor, 55  
visualização ao vivo, 61, 109  
Modo de economia ao vivo, 103. *Veja também*  
salvando locais, mudando, 386  
linha do tempo inferior, aparando, 35.

*Veja também* Linha do tempo

Lucas, George, 353  
luminância, ajuste, 291, 340 LUTs  
(tabelas de consulta)  
economia, 344-345  
usando, 330-336

## M

Teclados Mac, usando as teclas de seta ativadas,  
241 macOS, atalhos de teclado de função, 135  
Menu de ampliação, 205  
Comando Mark Clip, 173-174  
Botão Mark In, 81  
Botão de marcação, 81  
marcadores  
adicionando no visualizador de fonte,  
226-227 anotando em, 224-225  
achado usando Editar Índice, 237-238  
navegando para, 233  
visualização em caixas, 238-240  
trabalhando com, 220-223

faixas de marcação, 223-224, 227-230  
mascaramento  
áreas com janelas, 306-310  
efeitos no Fusion, 396-397  
máscaras, criando, 202  
Escaninho mestre, selecionando, 108  
configurações mestre, 215  
masterização e mixagem, 352  
controles foscos de finesse, qualificações, mídia  
319  
consolidando, 434-436  
cópia para discos rígidos, 436-437  
importação, 5  
relinking, 152-153  
navegador de armazenamento,  
página de mídia 104-105, acesso, pool  
de mídia 104  
adicionar clipes de, 398-399  
conteúdos, 104  
escondendo, 171  
abertura, 174  
Nós de fusão, 400-404  
metadados. *Veja também* adição de  
metadados de clipe, 112-114  
editor, 104  
especificando, 54  
visualização e adição, 111–114 Editor  
de metadados, 111–112 metros, leitura,  
microfone 242–243, usando para  
gravação, 367 erros, desfazer, 127  
  
Botão do mixer, 241-242  
mistura  
fotos em preto e branco, 336-339 e  
masterização, 352  
modificadores, usando em Fusion,  
419-422 monitorando áudio, 241-242  
monitoramento no set, usando LUTs para,  
mixer RGB monocromático 336, 338  
Menu de estimativa de movimento,  
214 gráficos em movimento, 387–  
388 filmes. *Ver* vídeo  
clipes móveis, 46  
música. *Veja também* adição de  
trilhas sonoras, 56-65  
diegético e não diegético, 351  
edição, 351  
leitura de alvos em medidores, 242-243  
áudio mudo, 47, 241-242



## N

nomeando projetos, 3  
narração, edição,  
cinematografia narrativa  
79-82, 255 Som natural, 350  
Mais próximo, menu Retime Process, 213  
Node Editor  
    reorganizando nós em, 409-410  
    usando, 307  
nós. *Veja também* nós externos; revertendo  
    seleções com nós externos;  
    Nós seriais  
        desativando, 408  
        visão geral, 290  
        redefinindo, 337  
    usando para separar correções, redução de  
ruído 290-296, aplicando-se a faixas, 377-379  
música não diegética, 351  
filmagem não precisa do timecode, sincronização, 56.  
    *Veja também* código de tempo  
normalizando áudio, 243-244 números,  
usando para corte, 181-182

## O

Região de deslocamento, corretor primário,  
controles na tela 265-267, usando, sobreposições  
de tela 204-205, desativando em  
    rastreador, 323-324  
Botão OpenFX, 326  
sequência de abertura, construção, 60-61  
Fluxo óptico, menu Retime Process, 213-214  
Tecla de opção. *Ver* menu de opções de atalhos  
de teclado, 109  
Marcas de saída, limpeza, 175  
pontos de saída  
    adição, 17-18, 20, 28, 38, 79, 81  
    compensação, 125  
    atalho de teclado, 137  
    reproduzir clipes de,  
126 saída em branco, 202  
Modo de dimensionamento de saída, paleta de dimensionamento,  
202 nós externos, reversão de seleções com,  
    310-311. *Veja também*  
sobreposições de nós, exibindo para áudio  
    forma de onda, 80, 82  
Botão de substituição, 130  
Função de edição de sobrescrita, 127  
sobrescrevendo apenas vídeo, 138-140

## P

controles de pan, 352  
painéis, fechamento, 101  
garimpando  
    fotos, 88-93  
        na linha do tempo, 194  
cena panorâmica, 306  
Escopo do desfile, 281-282,  
equalizador paramétrico 292, 352  
Janela Paste Attributes, abrindo, 203  
Função Paste Insert, 165-166  
colando clipes, recortando e colando, 164-166  
faixas de patch para gravação, 369-370 correções  
cosméticas / de desempenho, 386  
fotos, panorâmica e zoom, 88-93 Função de  
edição Colocar no topo, 36, 38, 127, 143  
reprodução  
    controlando, 9  
    otimizar o desempenho, 214-216  
    playhead  
        reposicionamento, 80  
        aparando para, 176-178  
jogando  
    clipes, 8, 76  
        clipes de pontos de entrada a saída, 126  
        em tela inteira, 96-97  
        linha do tempo, 167  
molduras de pôster, configuração, 110  
pós-produção, importância de  
    comunicação em, 360. *Veja também* pós-  
    produção de áudio  
vidros elétricos, combinando qualificadores com,  
    320-322. *Veja também* preferências  
do windows  
    configurando, 100-104  
    Contas da Internet, 67  
Janela de preferências, abertura, 102  
predefinições  
    criando, 428-431  
    economia, 197-198  
prevendo  
    edições, 42  
    vídeo, 104, 357  
correções de cores primárias, usando curvas para,  
    286-290. *Veja também* corretor primário  
de correção de cor, usando, 265-270 arquivos  
de projeto, restaurando, 72-73.  
    *Veja também* arquivos  
Gerente de Projeto, 100

configurações do projeto, configuração, 100-104 projetos. *Veja também* criação de projetos arquivados, 100-104 importando, 152-153 nomeação, 3

## Q

eliminatórias  
combinando com janelas elétricas, 320-322 selecionando áreas com, 315-320  
ajustes rápidos, fazendo, 271-272  
Quick Export, 66-69  
Formato QuickTime H.264, 428

## R

intervalos, revisão e edição, 130 RCM (gerenciamento de cores do Resolve) sistema, 273-274  
gravação  
armando faixas para, 370-372 criando e remendando trilhas para, retângulo 369-370, girando e expandindo, 308 áreas de refinamento de imagens, 320-322 fotos de reenquadramento, 202-204 mídia de revinculação, 152-153 remoção de filmagem, 22 renomeando trilhas, 358-359 janela de processo de renderização, 68 renderização  
e cache de plano de fundo, arquivo de streaming da web 214-216, botão Substituir 426-428, 235  
Substituir a função de edição, 127 substituindo tiros, 146-149 Redefinir layout da IU, 220 redefinir nós, 337 redimensionar, animar, 206-208  
Redimensionar linha do tempo, usando com página cortada, 5 redimensionamento  
clipes, 21 miniaturas, 75  
resolução, configuração para renderização, 427 Resolve FX  
adicionando, 407-408 aplicando na página colorida, 324-327 restaurando arquivos do projeto, 72-73, 262. *Veja também* projetos arquivados

Retime os controles  
escolhendo, 211 usando para câmera lenta, processamento de retime 210-214, mudança, seleções de reversão 213-214 com nós externos, 310-311. *Veja também* nós revisando  
clipes, 7-13 e faixas de edição, 130 edições, 43 e clipes de esfregar, 109 cortes selecionados, 184 pontos de corte, 180  
Misturador RGB, 336, 338 dicas de ferramentas RGB, 278-279  
Ripple Cut, 165  
Exclusão de ondulação, 156  
Função de edição Ripple Overwrite, 127 ripple trimming, 41, 178-180, 223. *Veja também* aparar  
Medidor de pico RMS (root mean square), leitura, 242-243  
corte de rolo, 186-187. *Veja também* aparando  
cortes brutos  
cortes na faixa 2, 141-143 edição das caixas, 144-146 edições, 124-127 inserir clipes, 130-135 chaves JKL, 128-130 Substituir edições, 138-140 tiros de substituição, 146-149 código de tempo, 136-137 cronogramas, 122-123

## S

saturação, vendo mudança em, 314 salvando. *Veja também* Modo Live Save e aplicação de fotos, 299-303 visualizações bin personalizadas, 117-118 predefinições personalizadas, 197-198 graus em projetos, 344 layouts como predefinições, 172 LUTs (tabelas de pesquisa), 344-345 projetos, 97  
clipes de dimensionamento, 205  
escopos, verificando os ajustes, 280-283 discos de trabalho, 102 Tecla SCRL (Scroll), usando, 13

esfregando  
    com chaves JKL, 128-130  
    e cliques de revisão, 109  
Curva S, criando para ajustes, 292  
ajustes secundários, fazendo com HSL  
    curvas, 312-315. *Veja também* ajustes  
vendo, aprendendo, 388  
Select All, 106, 153-154  
selecionando  
    áreas com qualificador, 315-320  
    pastas, 5  
    faixas para cortar,  
    182-185 videoclipes, 77  
    pontos de edição de vídeo, 183  
ferramenta de modo de seleção, 220  
Ferramenta de seleção, corte com,  
172-173 seleções  
    revertendo com nós externos, 310-311  
    desfazendo, 317  
Nós seriais, 341. *Veja também* nós  
definir extensões, 387  
Definir moldura de pôster, tecla 110 Shift.  
*Ver* fotos de atalhos de teclado. *Veja*  
*também* resignificação de cliques, 202-204  
  
    substituindo, 146-149  
Chave SHTL (Shuttle), usando, 13  
paleta de dimensionamento, modo de dimensionamento  
de saída, 202 substituição de céu, efeitos visuais, tecla  
385-386 barra (/), 42-43, 180-181, 206 cliques deslizantes,  
41, 44-46  
cliques de deslizamento, 41, 187-189  
câmera lenta, usando controles de retime, caixas  
inteligentes 210-214  
    criação e personalização, 114-116  
    exibição de palavras-chave, 114 inserção  
    inteligente, 31-34  
Botão SNAP, usando,  
13 encaixe  
    benefício de, 76  
    ligar e desligar, 37, 131  
suavidade, adicionando, 317  
Botão Solo  
    clitando, 362  
    desativando, 245, 248, 250, 367, 371, 377  
solando áudio, 241-242  
Classificar mídia por menu,  
10 sons. *Ver* audio  
design de som e edição de efeitos sonoros, 350

efeitos sonoros  
    alinhando em Fairlight, 365-367  
    copiando e colando, 247  
    definindo, 230  
    leitura de alvos em medidores, 242  
    soundbites, montagem, 14-21 trilhas  
    sonoras. *Veja também* adição de  
    música, 83-84  
    explicado, 348  
    manchas, 349  
sobrescrever fonte  
    adicionando ângulos de câmera com,  
    156-155 e bin Sync, 49-56  
Fita fonte  
    acessando, 32-33, 47  
    alternar entre o clipe de origem, 12  
    usando para rever cliques, 7-13  
visualizador de fonte. *Veja também* Melhorada  
    Visualizador; visualizador  
    ativando, 137  
    adicionando marcadores em,  
    226-227 faixas de marcação em,  
    velocidade 227-230, aumentando, 20  
mudança de velocidade, tornando constante, 208-209  
    Speed Editor. *Veja também* edição do Live  
    Overwrite, 55  
    visão geral, 2  
    revisando cliques com, 13  
    transições, 65  
    aparando e movendo cliques, 46  
Speed Warp, 214  
Spline Editor, Fusion,  
opção 418 Split Clips, 22,  
24 split edits, 35  
divisão  
    cliques de áudio e transições, 59-60  
    cliques, 161-164  
    cliques com inserções, 133-135  
lista de manchas, 360  
localizando trilhas sonoras, 349  
fotos, salvando e aplicando, 299-303  
parando a reprodução, 9  
Botão Subtrair intervalo de cores, 316 cores  
subtrativas, 343. *Veja também* cor  
    gestão  
trocando as posições dos cliques,  
166-167 faixas adoçadas, 351-352  
Sync bin  
    e Live Overwrite, 55  
    usando com substituição de fonte, 49-56

sincronização de filmagem não precisa do timecode, 56 preferências do sistema, configuração, 100-104 requisitos do sistema, xii

## T

alvos, configuração, texto 242-243

adicionando, 410-413  
posicionamento, 414

### miniaturas

escolhendo, 110  
redimensionamento, 75

Efeito Tilt-Shift Blur, código de tempo 200. *Veja também* caixa de timecode de duração;

leitura de filmagem não precisa do timecode, 80  
usando, 136-137

Linha do tempo. *Veja também* linha do tempo inferior;

linha do tempo superior

montagem de clipes em, 74-78  
criando, 14, 122-123  
e página cortada, 15  
excluindo clipes de, 85-86  
exibindo, 137, 235  
importação, 65, 170-171  
inserir clipes em, 130-135  
navegando, 133  
panning in, 194  
jogando, 167  
gravação de áudio, 367-372  
níveis de configuração, 245-247 zoom, 164, 171, 183

clipes da linha do tempo. *Veja também*

montagem de clipes, 74-78  
exclusão, 85-86, 155-161  
inserção, 130-135  
refino, 21-25

formato de linha do tempo, configurações de substituição, 123 títulos, adição, 56-65, 93-96 navegador de títulos, 62

ajustes tonais, 291

barra de ferramentas, reorganizando no Fusion, 410

ferramentas

Modo de edição de lâmina, 162  
máscara de elipse, 419  
**Seleção, 172-173**  
Modo de seleção, 220  
Trim, 212  
Modo de edição de apara, 177

Botão de ferramentas, 58

aparamento de topos e caudas, 176

formatos de pista, mudança em Fairlight, 362-363 níveis de pista, configuração em Fairlight, rastreador 379-381, usando, 322-324

trilhas

adição e patching, 232-235 arme para gravação, 370-372 mudança de formatos, 362-363 codificação de cores, 235-236 criação e patching, 369-370 edição ativada, 35-36 realce e adoçamento, 351-352 renomeação e codificação de cores, 358-359 seleção para corte, 182-185 usando extras, 34-41

Botão de transformação, 205

transições

adicionando com o Speed Editor, 65  
aplicando da Biblioteca de Efeitos, 198  
alterando a duração, 195  
personalização, 196  
removendo, 195  
encurtando e alongando, 195

apara, arrastando para, 180

Ferramenta de modo de edição de apara, 177 função Trim End, 176-177 ponto de apara, revisão, 180 função Trim Start, 178 ferramenta de apara, 212

aparar. *Veja também* corte de ondulação;

corte de rolo

**b-roll, 41-46**

**clipes, 87-88**

clipes em Fairlight, layout de personalização de 363-365 para, 171-172 em incrementos, 182 e clipes móveis, 46 um quadro por vez, 43 para a reprodução, 176-178 selecionando faixas para, 182-185 com a ferramenta Seleção, 172-173

topos e caudas, 176

desfazendo, 177

usando números, 181-182

usando a linha do tempo superior, 35

predefinições do Twitter, 428

## você

desfazendo etapas, 127, 159, 165, 177, 185  
enviando arquivos de streaming da web, 428  
linha do tempo superior, corte em, 35.

*Veja também* Linha do tempo

preferências do usuário, configuração, 100-104

## V

### vídeo

mantendo em sincronia com áudio, 185  
pré-visualização, 104, 357  
videoclipes, selecionando, 77  
conteúdo de vídeo, exclusão, 156-157  
pontos de edição de vídeo, seleção, 183  
Somente vídeo

botão, 57

sobrescrever, 138-140

Botão Video Scope, 281

faixa de vídeo 2, adicionando corte a, 141-143

visualizador. *Veja também* Visualizador aprimorado;

visualizador de fonte

botões de transporte, 109

diminuir o zoom, 308

predefinição Vimeo, 428

efeitos visuais

composição, 384

aprender a ver, 388

usando, 384-388

## VO (voz)

incluindo na lista de spotting,  
gravação 360 em Fairlight, 367-372  
controles de volume, 245, 351

## C

tons mais quentes, 254

arquivo de streaming da web, renderização,  
426-428 Wide Gamut, 275

janelas, áreas de mascaramento com, 306-310.

*Veja também* power windows

ícone do Windows, 320

remoção de fio, 387

## Y

Botão Y, usando para controlar a luminância,  
340 opção do YouTube, 66-68, 428  
YRGB Color Managed, 274

## Z

controle deslizante de zoom, 133,

147 zoom

no visualizador, 308

dentro e fora da linha do tempo,

183 fotos, 88-93

linha do tempo, 164



# Resolução 17

DaVinci Resolve 17 é a solução de edição, efeitos visuais, correção de cores e pós-produção de áudio mais avançada do mundo para filmes, programas de televisão e comerciais. Seu fluxo de trabalho revolucionário permite alternar entre as tarefas com um único clique, para que você não precise aprender vários programas ou traduzir projetos entre diferentes aplicativos. Este guia de treinamento passo a passo cobre a edição de alta velocidade na nova página de corte revolucionária, que é projetada para trabalhos de retorno rápido. Você também aprenderá como usar a página de edição tradicional para projetos mais sofisticados, junto com a lendária correção de cores do DaVinci Resolve, Fusion VFX e ferramentas de áudio Fairlight para que você possa começar a criar seu próprio filme e vídeo do calibre de Hollywood hoje!

## O que você aprenderá

- Use as ferramentas de edição inteligente da página cortada para uma edição mais rápida
- Edite vários ângulos em uma cena com o bin de sincronização revolucionário da página de corte
- Elimine a busca por cliques em caixas usando a fita de origem na página cortada
- Configure projetos, importe mídia e aplique metadados para acelerar seu trabalho
- Marcação de seleções, edição de cliques na linha do tempo e recorte sensível ao contexto
- Trabalhar com títulos, adicionar efeitos e animar com quadros-chave
- Retime cliques, adicione transições e estabilize cliques trêmulos
- Correções primárias e secundárias usando as lendárias ferramentas de cores do Resolve
- Combine fotos, use gerenciamento de cores, crie aparências e gerencie notas complexas
- Aplique PowerWindows, rastreie objetos em uma cena, use curvas e adicione ResolveFX
- Crie efeitos visuais no Fusion usando fluxos de trabalho baseados em nós
- Edição, adoçamento e mixagem de áudio usando ferramentas de áudio Fairlight
- Entregar projetos em uma variedade de formatos, como a web e transmissão
- Dezenas de dicas e truques ao longo do livro que irão transformar a maneira como você trabalha!

## Para quem é este livro

Este livro foi desenvolvido para iniciantes e profissionais. Os iniciantes encontrarão lições claras e concisas para ajudá-lo a começar a trabalhar rapidamente. Se você for um profissional mudando de outro sistema, encontrará lições que cobrem tudo, desde a edição básica e aparar até trabalhar com áudio, adicionar texto, efeitos e muito mais. Você também encontrará dezenas de dicas e truques profissionais que o ajudarão a mudar para o DaVinci Resolve!



Edição em alta velocidade com a página cortada



Ferramentas de edição profissional



Correção e classificação de cores lendárias



Grave, misture e masterize áudio com Fairlight