

## **1. Einleitung**

Einleitung zu diesem Lernkurs.

## **2. Kapitel – Installation und Schnelleinstieg**

In diesem Kapitel schauen wir uns neben der Installation, als Schnelleinstieg die wichtigsten Grundlagen zum „sofort loslegen“ an.

### **2.1. Kostenlose Version für EDIUS 9 – Download und Installation**

Download und Installation der kostenlosen Version von NewBlue Titler Pro 5 für EDIUS 9.

### **2.2. Benutzeroberfläche anpassen, Teil 1**

Anpassen der Elemente der Benutzeroberfläche.

### **2.3. Benutzeroberfläche anpassen, Teil 2**

Weitere Optionen zum Anpassen der Benutzeroberfläche.

### **2.4. Projektvorlagen aus der Bibliothek laden**

In der Bibliothek finden wir komplette Projektvorlagen, die wir einfach an unsere Zwecke anpassen können – ideal für erste Titel und zum Einstieg in die Arbeit mit dem NewBlue Titler.

### **2.5. Projektvorlagen mit eigenem Text anpassen**

Eigene Texte in geladene Projektvorlagen eingeben.

### **2.6. Titelemente erkennen und löschen**

Mit dem „Augen-Symbol“ können wir einzelne Titelemente sichtbar/unsichtbar schalten. Damit lässt sich schnell erkennen, aus welchen Elementen ein Titel aufgebaut ist.

### **2.7. Länge einer Projektvorlage anpassen**

Hier lernen wir erste Grundlagen zum Anpassen der Länge von Titeln und Animationen.

### **2.8. Textfarbe anpassen**

Ändern der Farbe eines Textbausteins und Übertragen der Farbe auf weitere Textbausteine mit der Funktion „Stil kopieren“.

### **2.9. Hinweis zur Längenanpassung**

Manche Animationen können sehr einfach auf eine neue Länge gebracht werden, bei anderen Animationen, die Keyframes enthalten, ist das etwas schwieriger.

### **2.10. Position und Größe anpassen**

Position und Größe von Titelementen ändern.

#### **2.11. Layer isolieren – warum, wozu?**

Manchmal können sich Objekte ungewollt überschneiden. Mit der Option „Layer isolieren“ lässt sich das Problem meist einfach lösen.

#### **2.12. Alles verschieben**

Alle Elemente eines Titels auswählen und an eine neue Position verschieben.

#### **2.13. Schriftart ändern**

Ändern der Schriftart von Titelobjekten.

#### **2.14. Hinweis zum Speichern in EDIUS**

Wichtiger Hinweis zum Speichern der NewBlue Titel in unserem EDIUS-Projekt.

#### **2.15. Titel-Liste**

Eine etwas versteckte Funktion ist die „Titel-Liste“. Über die Titel-Liste können wir uns einen Überblick über alle Titel in unserem Projekt verschaffen.

### **3. Grundlagen zu Animationen**

NewBlue Titler Pro bietet zahlreiche Möglichkeiten, um Animationen zu erstellen. Schwerpunkt in diesem Kapitel sind weitere Grundlagen zur Anpassung von Animationen. Mit diesem Wissen können wir dann wiederum Animationen der Vorlagen-Titel abändern, anpassen und als eigene Vorlagen abspeichern.

#### **3.1. NewBlue Titler Pro als Standalone Version starten**

Der NewBlue Titler Pro lässt sich auch als Standalone Version starten – ideal zum Kennenlernen des Programms.

#### **3.2. Blenden-Effekte finden und zeitlich anpassen**

Anhand einer Vorlagenanimation schauen wir uns an, wo wir die Ein- und Ausblendung für ein Objekt finden können und wie sich diese zeitlich anpassen lässt, damit die Ein- bzw. Ausblendphase länger bzw. kürzer wird.

#### **3.3. Übergangseffekte zum Ein- und Ausblenden**

In der Bibliothek gibt es eine eigene Kategorie „Übergangseffekte“. Mit den Effekten, die wir dort finden, können wir Titel sehr einfach ein- und ausblenden.

#### **3.4. Übergangseffekte richtig anwenden**

Damit es beim Anwenden der Übergangseffekte nicht zu ungewollten Überraschungen kommt, sehen wir uns hier einige wichtige Grundlagen zu deren Anwendung an.

#### **3.5. Übergangseffekte zur Kontrolle an/abschalten**

Wenn wir mehrere Übergangseffekte kombinieren, kann es hilfreich sein, Effekte temporär an- oder abzuschalten.

### **3.6. Einblendung bzw. Ausblendung duplizieren**

Hier sehen wir uns an, warum es sinnvoll sein kann Übergangseffekte zu duplizieren.

### **3.7. Bewegung harmonisch optimieren – sanft abbremsen**

Mit dem Parameter „Smoothness“ lässt sich einstellen, ob eine Bewegung abrupt oder harmonisch abläuft.

### **3.8. Bewegungsrichtung festlegen**

Mit dem Parameter „Angle“ können wir die Bewegungsrichtung einer Animation festlegen.

### **3.9. Buchstaben einzeln animieren**

Mit dem Parameter „Apply To“ lässt sich einstellen, ob die Animation für das ganze Objekt, einzelne Zeilen, Wörter oder Buchstaben durchgeführt werden soll.

### **3.10. Vorlagenanimation anpassen**

Mit unserem neu erworbenen Wissen, passen wir eine Vorlagenanimation nach unseren Vorstellungen neu an, damit eine harmonischere Animation entsteht.

### **3.11. Animationslänge anpassen und Titel länger stehen lassen**

Wichtiger Hinweis zum Anpassen der Animationslängen und der Zeit, in der unser Titel „stehen“ soll.

### **3.12. Eigene Projektvorlage speichern**

Nachdem wir eine Projektvorlage an unsere Vorstellungen angepasst haben, bietet es sich natürlich an, diese Vorlage zur weiteren Verwendung in die Bibliothek abzuspeichern.

## **4. Anpassen von Text und Grafikobjekten**

Größe, Position und Aussehen von Text- und Grafikobjekten lassen sich natürlich individuell anpassen. In diesem Kapitel lernen wir die Grundlagen dazu kennen.

### **4.1. Größe ausgehend vom Mittelpunkt anpassen**

Mit gedrückter Alt-Taste lassen sich Objekte ausgehend vom Objektmittelpunkt skalieren – eine in der Praxis sehr wichtige Anwendung.

### **4.2. Objekte gemeinsam skalieren und verschieben**

Wenn man mehrere Objekte gemeinsam manipulieren möchte, sollte man ein paar Dinge beachten.

### **4.3. Objekte neu positionieren**

Beim Positionieren von Objekten gilt es einige Feinheiten zu beachten.

### **4.4. Hilfslinien verwenden**

Das Verwenden von Hilfslinien vereinfacht das Positionieren und Ausrichten von

Objekten.

#### **4.5. Textbox-Verhalten**

Wenn wir den Text unseres Beispiels anpassen wollen, stellen wir fest, dass unser Text ab einer gewissen Länge kleiner wird. Dieses Verhalten können wir über die Textbox-Einstellungen beeinflussen.

#### **4.6. Praxisbeispiel zur Größenanpassung**

Kleines Praxisbeispiel zur Größenanpassung anhand einer anderen Titel-Vorlage.

#### **4.7. Objekte ausrichten**

Zur schnellen und exakten Ausrichtung von Objekten stehen uns verschiedene Funktionen zur Verfügung.

#### **4.8. Wichtiger Hinweis zum Verschieben mit den Pfeiltasten**

Wichtiger Hinweis zum Verschieben mit den Pfeiltasten.

#### **4.9. Animation für eigene Objekte**

Nun fügen wir für unser neu hinzugefügtes Objekt noch eine Animation hinzu.

### **5. Aussehen von Text- und Grafikobjekten (Stile)**

In diesem Kapitel geht es um das Aussehen von Text- und Grafikobjekten. Dabei geht es um viel mehr, als nur das Einstellen der Farbe.

#### **5.1. Einleitung zu den Stil-Einstellungen**

Kurze Wiederholung und Einleitung zu den Stil-Einstellungen.

#### **5.2. Vorgefertigte Stile aus der Bibliothek anwenden**

Auch für das Aussehen von Objekten gibt es in der Bibliothek eigene Vorlagen, die wir schnell und einfach anwenden können.

#### **5.3. Erneutes Abspeichern der Projektvorlage**

An dieser Stelle speichern wir unsere Projektvorlage wieder zur weiteren Verwendung ab.

#### **5.4. Farbverlauf erstellen**

Erstellen von Farbverläufen.

#### **5.5. Transparenzverlauf erstellen**

Auch Transparenzverläufe sind mit den Einstellungen für den Farbverlauf möglich.

#### **5.6. Bild und Video als Oberfläche**

Auch Bilder oder Videos können als „Oberflächenfarbe“ für ein Objekt verwendet werden.

### **5.7. Stil-Ebenen (Layer)**

Das Erscheinungsbild eines Textes oder Objektes setzt sich aus mehreren Elementen, so genannten Layern zusammen. Was es damit auf sich hat, sehen wir uns in dieser Lektion an.

### **5.8. Arten von Stil-Ebenen (Layer)**

Wir haben gesehen, dass es eine ganze Reihe von Vorlagen für die Stil-Layer gibt. Dabei handelt es sich jedoch nur um zwei verschiedene Layer-Arten, mit jeweils anderen Einstellungen.

### **5.9. 3D Face Grundparameter (3D Oberfläche)**

Hier sehen wir uns an, was es mit den 3D Face Parametern Deckkraft, Offset, Schichttiefe und Breite auf sich hat.

### **5.10. 3D-Parameter**

Die Parameter für das 3D-Erscheinungsbild im Detail.

### **5.11. 3D-Objekte und Bilder/Videos (Metalleffekt)**

Wenn wir ein 3D-Objekt erstellen, können wir wählen, ob ein Bild/Video als Textur oder als sich spiegelnde Umgebungsmap verwendet wird (Environment Map).

### **5.12. 3D Objekte und Layer-Schatten**

Möchte man ein 3D-Objekt mit einem Standard-Schatten kombinieren, gilt es einige Dinge zu beachten.

### **5.13. 3D Objekt mit „richtigem“ Schattenwurf**

Über die Effekte von NewBlue Titler können lässt sich ein „richtiger“ Schattenwurf realisieren.

### **5.14. Layer kombinieren**

An einem einfachen Beispiel schauen wir uns an, wie sich Layer kombinieren lassen.

### **5.15. 3D-Layer kombinieren**

Auch 3D-Layer eignen sich zur Kombination.

### **5.16. Stil als Vorlage abspeichern**

Eigene Stile in die Bibliothek abspeichern.

### **5.17. Stile auf Gruppenelemente anwenden**

Manchmal sind mehrere Objekte in einer Gruppe zusammengefasst. Wenn wir hier einzelne Elemente in einem anderen Stil ändern wollen, gilt es einiges zu beachten.

## **6. Grafikobjekte und Bilder (Logos)**

In diesem Kapitel geht es um die Verwendung und Anpassung von Grafikobjekten und das Einbinden von externen Bildern.

### **6.1. Einfaches Beispiel zum Einbinden von Logos**

An einem ersten Beispiel sehen wir uns die Einbindung von Logos an.

### **6.2. Eigene Bilder einbinden**

Natürlich lassen sich auch eigene Bilder einbinden.

### **6.3. Mehrere Bilder in Layern kombinieren (Aufkleber-Effekt)**

Möchte man mehrere Bilder auf einem Objekt kombinieren, kann man das über die Verwendung mehrerer Stil-Layer lösen.

### **6.4. Eigene Bilder mit transparenten Bereichen**

Damit eigene Bilder, z.B. Logos, wie eine Beschriftung auf ein Objekt gelegt werden können, muss man das entsprechende Bild mit Transparenzinformationen abspeichern.

### **6.5. Noch mehr Kombinationsmöglichkeiten**

In diesem Praxisbeispiel sehen wir uns noch mehr Kombinationsmöglichkeiten für die Objektgestaltung an.

### **6.6. Wichtiger Hinweis zum Abspeichern von Bildern**

Wenn Sie Bilder verwenden, sollten Sie diese am Besten so abspeichern, dass sie zu einem späteren Zeitpunkt auch wieder von NewBlue Titler gefunden werden.

### **6.7. Projektvorlagen mit eigenen Bildern ergänzen**

Ergänzen von Projektvorlagen mit eigenen Bildern.

### **6.8. Standardobjekte verändern**

Die integrierten Standardobjekte lassen sich in einigen Aspekten verändern und anpassen.

### **6.9. Objekte importieren**

Noch mehr Möglichkeiten haben wir, wenn wir EPS-Vektorobjekte importieren.

### **6.10. Praxisbeispiel mit 3D-Objekt, Text und Animation**

In einem Praxisbeispiel möchte ich nun mehrere der bereits kennengelernten Möglichkeiten kombinieren.

### **6.11. Grafikobjekte in der Bibliothek**

In der Bibliothek finden wir bereits eine Auswahl an vorbereiteten Grafikobjekten. Natürlich können wir dort auch eigene Objekte abspeichern.

## **7. Verschiedene weitere Funktionen**

In diesem Kapitel sehen wir uns verschiedene weitere Funktionen in ihren Grundzügen an.

### **7.1. Absatzvorlagen**

Absatzvorlagen sind eine Kombination von Objekt-Aussehen (Stil) und Objekt-Animation.

### **7.2. Beleuchtung**

Was wir in der Bibliothek auch noch finden, sind Vorlagen für Beleuchtungseinstellungen.

### **7.3. Kameraeinstellung – Weitwinkel**

Mit dieser Einstellung können wir die perspektivischen Eindruck beeinflussen.

### **7.4. Bewegungsunschärfe – Motion Blur**

Mit Bewegungsunschärfe sehen Animationen meist viel besser aus. Da dieser Effekt viel Rechenzeit benötigt, sollte man ihn allerdings nur dann aktivieren, wenn der Titel komplett fertig gestaltet ist.

### **7.5. Animationen mit Keyframes**

In dieser Lektion schauen wir uns an, wie man Animationen mittels Keyframes realisieren kann.

## **8. Kombinierte Anwendungsbeispiele**

In diesem Kapitel sehen wir uns einige kombinierte Anwendungsbeispiele an. Dabei wiederholen wir viele der schon kennen gelernten Funktionen, lernen aber auch einige neue Dinge kennen.

### **8.1. Praxisbeispiel 1 – Sonderzeichen für die Titelgestaltung**

Hier wird gezeigt, wie man Sonderzeichen für die Titelgestaltung nutzen kann. Außerdem lernen wir einige Tricks zur Ausrichtung von Objekten kennen.

### **8.2. Praxisbeispiel 1 – Animieren einzelner Buchstaben**

Nun ergänzen wir unseres letztes Beispiel um eine Animation.

### **8.3. Praxisbeispiel 2 – Verschiedene Kombinationen**

In diesem Beispiel werden wir eine Titel-Kombination mit verschiedenen Elementen erstellen und animieren.

### **8.4. Praxisbeispiel 3 – Kombinierte Grafikobjekte**

Weiteres Beispiel bei dem eine Reihe von bereits kennengelernten Funktionen in der Praxis kombiniert werden.

### **8.5. Praxisbeispiel 3 – Bewegtes Spot-Licht**

Mittels Keyframe-Animation ergänzen wir unser Beispiel um ein bewegtes Spot-Licht.

### **8.6. Praxisbeispiel 4 – Bauchbinde mit bewegtem Hintergrund**

In diesem Beispiel wird eine Umgebungsmap mit einer Keyframeanimation kombiniert, um einen bewegten Hintergrund in einer Bauchbinde zu realisieren.

#### **8.7. Praxisbeispiel 4 – Farbwahl über das Adobe Color-Wheel**

Adobe bietet über eine Color-Wheel Webseite eine interessante Möglichkeit nach passenden Farben für die Titelerstellung zu suchen.

#### **8.8. Praxisbeispiel 5 – Transparenz und Mischmodi**

In diesem Beispiel lernen wir ein paar neue Möglichkeiten kennen. Unter anderem auch die Mischmodus-Funktion.

#### **8.9. Praxisbeispiel 6 – Foto-Ausschnitt und wechselnder Text**

In diesem Beispiel wird gezeigt, wie sich der Ausschnitt eines Fotos als Inhalt für ein Objekt verwenden lässt. Außerdem soll eine Textzeile im Verlauf des Titels ausgetauscht werden. Anschließend wird der neu erstellte Titel abgespeichert.

### **9. Kapitel – NewBlue Titler Pro 6 Bonuslektionen**

Hier finden Sie zwei Bonuslektionen zum NewBlue Titler 6. Der NewBlue Titler Pro 6 kann als Upgrade oder Vollversion in verschiedenen Paketen mit zusätzlichen Inhalten erworben werden.

#### **9.1. Kurzvorstellung des NewBlue Titler 6**

In diesem Video sehen wir uns in aller Kürze einige Neuerungen im NewBlue Titler 6 an.

#### **9.2. Elastic-Timeline Funktion**

Eine der wichtigsten Neuerungen seit Titler Pro 6, ist die Elastic-Timeline Funktion.

### **10. Kapitel – Bonusobjekte im Lernkurs**

Im Hauptverzeichnis des Lernkurses finden Sie einige Vektorobjekte, die Sie für ihre NewBlue Titler Projekte verwenden können.

#### **10.1. Bonusobjekte**

In dieser Lektion wird gezeigt, wo Sie die bei diesem Kurs mitgelieferten Bonusobjekte finden.