



LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 01 - 02.10

01 Einleitung zu diesem Lernkurs

Kurze Einleitung zu diesem Lernkurs.

Kapitel 02 - Layouts verwenden und anpassen

In diesem Kapitel geht es um die Erstellung und Anpassung von Layouts.

02.01 Fertige grafische Objekte einfügen und anpassen

Als Einleitung zum Thema Layout schauen wir uns in dieser Lektion an, wie man Objekte grafisch in das Layout einfügen und anpassen kann. Dabei lernen wir bereits einige sehr hilfreiche Funktionen und Techniken zur Objektbearbeitung und Objektgestaltung kennen.

02.02 In Gruppen zusammengefasste Objekte

An einem einfachen Beispiel lernen wir die Möglichkeit zusammengefasster Objekte kennen. Mit dieser Methode werden Einzelobjekte zu einer Gruppe zusammengefasst.

02.03 Layout-Vorlagen farblich individuell anpassen

In dieser Lektion wird gezeigt, wie wir mit unserem bisherigen Wissen Layoutvorlagen individuell an unsere Vorstellungen anpassen können.

02.04 Eigene Layoutvorlagen speichern

Abspeichern eigener Layoutvorlagen.

02.05 Varianten zur Layoutübernahme

Hier wird zum einen gezeigt, wie Sie Texte über die Textlisten verändern können. Das hat den Vorteil, dass Ihnen dabei das Layout auf keinen Fall „kaputt gehen“ kann. Zum anderen lernen Sie, wie Sie neue Layouts übernehmen, ohne dass die schon eingegebenen Texte verloren gehen.

02.06 Elemente nach vorne oder hinten bringen (Layer)

Über die Layer-Reihenfolge kann man festlegen, welche Elemente im Vordergrund - oder verdeckt - im Hintergrund liegen.

02.07 Elemente ausrichten

Kurze Wiederholung zum Skalieren und Verschieben von Elementen. Neu demonstriert werden dabei Möglichkeiten zum gemeinsamen Ausrichten von Elementen.

02.08 Eigene Layouts speichern

Umgestalten einer vorhandenen Vorlage und Abspeichern als neue Vorlage zur späteren Verwendung.

02.09 Gespeicherte Layouts abändern/ersetzen

Am Beispiel eines gespeicherten Layouts, das erneut geändert werden soll, wird gezeigt, wie man gewünschte Elemente einer Gruppe findet, umbenennt und modifiziert.

02.10 Erscheinungsbild für mehrere Titel ändern

An einem kleinen Beispiel wird gezeigt, wie Sie für mehrere Titel Ihres Projektes ein neues Layout auswählen.



LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 03.01 - 03.12

Kapitel 03 - Objekterstellung

In diesem Kapitel beschäftigen wir uns mit den umfassenden Möglichkeiten zur Objekterstellung.

03.01 Grundlagen der Objekterstellung

In dieser Lektion lernen wir einige Grundlagen für die Erstellung von Grafikobjekten kennen. Dabei erfahren wir auch, was es mit den Parametern im Bereich der Objekteigenschaften auf sich hat.

03.02 Individuelle Objektparameter – Rechteck

In den Objekteigenschaften findet man neben den allgemeinen Parametern wie z.B. Position und Drehung bei verschiedenen Objekttypen auch noch individuelle Parameter. Diesen Sachverhalt betrachten wir am Beispiel eines Rechtecks.

03.03 Objekttyp abgerundetes Rechteck

Vorstellung des Objekttyps abgerundetes Rechteck inkl. Hinweis auf eventuelle Probleme beim Skalieren.

03.04 Weitere Objekttypen

In dieser Lektion werden weitere Objekttypen vorgestellt (Stern, Kreisdiagramm, u.a.), bei deren Erstellung und Modifikation die bereits kennen gelernten Funktionen erneut zur Anwendung kommen.

03.05 Objekttyp nachträglich umschalten

Über die Objekteigenschaften lässt sich ein Objekttyp nachträglich in einen anderen Objekttyp umschalten. Damit lässt sich dann zum Beispiel auch eine Linie erzeugen.

03.06 Bezier-Objekte

In dieser Lektionen lernen wir das Werkzeug Bezier-Objekt kennen. Damit lassen sich komplett freie Formen erstellen.

03.07 Bezier-Objekte – Ecken und Kurven

Hier wird an einem Beispiel gezeigt, wie man mittels der Tangenteneinstellungen Kontrollpunkte für „Kanten“ oder „Kurven“ definiert.

03.08 Objekte Füllen

Über die „Füllen“-Option kann man festlegen, ob der Inhalt eines Objektes gefüllt sein oder ob das Objekt nur aus Kontur bestehen soll.

03.09 Pinselstrich-Werkzeug

Mit dem Werkzeug „Pinselstrich“ lässt sich ein Bezier-Objekt quasi „malen“.

03.10 Eigene Objekte in der Bibliothek speichern

An einem Praxisbeispiel wird gezeigt, wie man eigene Objekte in der Bibliothek abspeichert.

03.11 Objekte in Gruppen zusammenfassen

Hier widmen wir uns im Rahmen der Objekterstellung erneut dem Thema „Gruppen“.

03.12 Weitere Möglichkeiten der Objekterstellung

Anhand von Objekten aus der Bibliothek lernen wir weitere Möglichkeiten der Objekterstellung kennen.



LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 03.13 - 05.03

03.13 Objekte und Pfade zusammenführen (Bool Union)

Mehrere Objekte zu einem einzelnen Objekt kombinieren. In diesem Zusammenhang lernen wir auch die Funktion „Pfadgruppe in Form“ wandeln kennen.

03.14 Objekte voneinander „abziehen“ (Bool Subtract)

Mit der Funktion „Bool-Subtract“ lassen sich Objekte voneinander „abziehen“ — eine einfache Möglichkeit, um ungewöhnliche Formen zu erzeugen.

03.15 Reihenfolge bei Bool-Operationen

Für einige Bool-Operationen ist es wichtig, in welcher Reihenfolge die Objekte „verrechnet“ werden.

03.16 Boolean Xor und Intersect

Hier werden die letzten Bool-Operationen „Xor“ und „Intersect“ kurz vorgestellt.

Kapitel 04 - Text auf Pfad und Morphtext

Die Funktionen „Text auf Pfad“ und „Morphtext“ werden in diesem Kapitel ausführlich behandelt.

04.01 Text auf Pfad – Grundlagen

Mit „Text auf Pfad“ können Sie Ihren Text auf einem frei definierbaren, z.B. geschwungenen Pfad platzieren.

04.02 Text auf Pfad – nachträglich bearbeiten

Der Pfad eines „Text auf Pfad“-Textes lässt sich natürlich nachträglich bearbeiten.

04.03 Text auf Pfad – Ausblick auf Animation

Als kleiner Ausblick auf das Thema Animation geben wir hier ein paar Hinweise zur Animation von „Text auf Pfad“.

04.04 Text auf Pfad – Vorlagen

VisTitle bietet einige mitgelieferte Pfad-Vorlagen für die Verwendung mit „Text auf Pfad“.

04.05 Morphtext – Buchstaben „verbiegen“

Mit dem „Morphtext“-Werkzeug lassen sich die Buchstaben unseres Textes regelrecht „verbiegen“.

Kapitel 05 - Bilder und Spezialobjekte (Flaggen, Timecode und mehr)

In diesem Kapitel geht es um das Einbinden von Bildern und Spezialobjekten wie z.B. Flaggen, Timecode, Datum und anderen.

05.01 Länderflaggen

Verwenden von Länderflaggen.

05.02 Eigene Bilder einbinden – Grundlagen

Grundlagen zur Einbindung eigener Bilder.

05.03 Bilder beschneiden

Mit der Clip-Funktion lassen sich Bilder beschneiden.



LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 05.04 - 06.03

05.04 Bilder – Masken und Transparenz

Mit einer Maske lässt sich ein Bild quasi „ausstanzen“.

05.05 Bilder mit Oberflächengestaltung

Eine sehr interessante Möglichkeit in VisTitle besteht darin, vorhandene Bilder mit einer eigenen Oberflächengestaltung zu kombinieren.

05.06 Einsatz von Bildern – Praxisbeispiel

In diesem Beispiel werden verschiedene Funktionen und Werkzeuge in der Praxis kombiniert eingesetzt.

05.07 Transparenzen aus Photoshop-Dateien übernehmen

VisTitle kann auch Transparenzinformationen aus Photoshop-Dateien übernehmen (PSD).

05.08 Video-Objekte

VisTitle ermöglicht auch das Einbinden von Video-Objekten, wobei es dabei allerdings einige Beschränkungen zu beachten gilt.

05.09 Uhr-Objekt – Grundlagen

Mit dem Uhr-Objekt können wir uns in VisTitle eine mitlaufende Uhr anzeigen lassen.

05.10 Uhr-Objekt – Analoguhr und weitere Einstellungen

Vorstellung weiterer Optionen für die Anzeige des Uhr-Objektes.

05.11 Zahl-Objekt

Mit dem Zahl-Objekt lassen sich animierte Zahlen unterschiedlichster Art in unseren Titel einbinden.

05.12 Timecode-Objekt

Einblendung eines animierten Timecodes.

05.13 Datum-Objekt

Einblenden eines einstellbaren Datum-Objektes.

Kapitel 06 - Grundlagen der Animation

In diesem Kapitel beschäftigen wir uns mit den Grundlagen der Animationserstellung und -gestaltung in VisTitle.

06.01 Animation – Einleitung

Einleitung zum Thema Animationserstellung inkl. eines einfachen Praxisbeispiels.

06.02 Grundlagen der Objektanimation

Anhand unseres einfachen Beispiels lernen wir erste Grundlagen für die Animation in VisTitle kennen.

06.03 Bewegung mit gleich bleibender Geschwindigkeit

An einem einfachen Beispiel wird gezeigt, wodurch die Geschwindigkeit linearen Bewegungen (mit gleich bleibender Geschwindigkeit) beeinflusst wird.



LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 06.04 - 07.02

06.04 Bewegung mit Beschleunigung oder Abbremsen

In dieser Lektion lernen Sie, wie Sie eine beschleunigte oder abbremsende Bewegung realisieren können. Der Schlüssel dabei ist die sogenannte Interpolation zwischen den Keyframes.

06.05 Praxisbeispiel zur animierten Bewegung

Kleines Praxisbeispiel zur Animation von Drehung und Position.

06.06 Zeitoptimierung von Animationen

Einige wichtige Informationen zur zeitlichen Optimierung von Animationen.

06.07 Animierte VisTitle Layout-Vorlagen optimieren

Mit dem bisher erworbenen Wissen sind wir bereits in der Lage, die von VisTitle mitgelieferten Animationen in einigen Aspekten zu verbessern.

06.08 Vorlagen für Objekt-Animationen (3D-Transform)

Im Bereich 3D-Transform der VisTitle Bibliothek finden wir einige vorgefertigte Animationsabläufe, die wir direkt auf Text oder Objekte anwenden können. Natürlich können wir hier auch eigene Animationsabläufe ablegen.

06.09 Buchstabe für Buchstabe animieren

Für einen animierten Text sieht es oft gut aus, wenn die Buchstaben einzeln animiert werden. Mit VisTitle ist dies überraschend einfach zu realisieren.

06.10 Versatz zwischen den Buchstaben einstellen

VisTitle bietet die Möglichkeit, den „Versatz“ zwischen der Animation der einzelnen Buchstaben einzustellen – mit z.T. überraschenden Ergebnissen.

06.11 Zeilenweise Animation

Für mehrzeilige Texte bietet sich die Option für eine zeilenweise Animation an.

06.12 Animation und die Bezugspunkt-Problematik

Für einige Animationsarten ist es wichtig zu beachten, wo der Bezugspunkt (Pivot) des animierten Objektes liegt. Warum das so ist, sehen wir uns in dieser Lektion an.

06.13 Praxisbeispiel – Animiertes Layout

Praxisbeispiel, in der die zuletzt kennen gelernten Funktionen kombiniert zur Anwendung kommen.

Kapitel 07 - Effekte

In diesem Kapitel beschäftigen wir uns mit den in VisTitle integrierten Effektmöglichkeiten wie Licht, Glühen, Unschärfe etc..

07.01 Geometrie-Effekte

Mit dieser Art von Effekten lassen sich schnell einfache 2D-Animationen erstellen.

07.02 Effekte als Ein- und Ausblendung

In dieser Lektion wird gezeigt, wie man Effekte als Ein- und Ausblendung einsetzen kann.



LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 07.03 - 09.03

07.03 Licht-Glanz-FX

Mit den Glanz-Effekten aus der Kategorie Licht lassen sich Objekte und Text wirkungsvoll in Szene setzen.

07.04 Bewegungsunschärfe (Motion-Blur)

Schnelle Bewegungen sehen wesentlich besser aus, wenn man sie mit einer Bewegungsunschärfe kombiniert. VisTitle bietet uns diese Möglichkeit über einen eigenen Effekt.

07.05 Beispiel zum Einsatz von Effekten

Kleines Beispiel zum Einsatz von Effekten zur Texteinblendung und -ausblendung.

07.06 Hinweis zum Ändern von Effekt-Parametern

Damit wir die Parameter eines Effektes ändern können, müssen wir uns mit dem Positionszeiger in der Zeitleiste innerhalb des entsprechenden Effektes befinden.

07.07 Animationsverlauf optimieren

Optimieren der Animation aus unserem letzten Beispiel.

Kapitel 08 - Einige Anregungen und Beispiele

Einige Anregungen und Praxisbeispiele zu den bisher kennen gelernten Animationsfunktionen.

08.01 Beispiel 1 – Duplizieren von animierten Objekten

In diesem Beispiel wird ein animierter Text inkl. Animation dupliziert, um eine Art Hintergrundeffekt zu realisieren.

08.02 Beispiel 2 – Spiegeleffekt mit Wellenbewegung

In diesem Beispiel wird wieder ein Textobjekt kopiert, dann gespiegelt und mit einer Art Welleneffekt versehen.

08.03 Beispiel 3 – Glitzereffekt

Das Beispiel aus der letzten Lektion wird so modifiziert, dass eine Glitzereffekt auf den Buchstaben realisiert wird.

Kapitel 09 - Weitere Animationsmöglichkeiten

Vorstellung weiterer Werkzeuge und Möglichkeiten für die Animationserstellung.

09.01 Animation – Keyframe-Manipulation

Wir sehen uns weitere Möglichkeiten für die Einstellung und Manipulation von Keyframes an, z.B. das Invertieren von Keyframes, um eine Animation rückwärts ablaufen zu lassen.

09.02 Animationsvorlagen – Texteffekte, Teil 1

Der Bereich „Texteffekte“ in der Bibliothek ermöglicht das kombinierte Abspeichern von 3D-Transform- und Effekt-Animationen.

09.03 Animationsvorlagen – Texteffekte, Teil 2

Ein kurzer Blick in die Texteffektvorlagen in der Bibliothek.



LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 09.04 - 10.08

09.04 Animationsvorlagen – Effekt-Bibliothek

Auch im Bereich „Effekt“ der Bibliothek können kombinierte 3D-Transform- und Effekt-Animationen abgelegt werden.

09.05 Animation – Keyframes kopieren

Hier wird gezeigt, wie Sie Keyframes und Keyframe-Parameter kopieren und einfügen können.

09.06 Animationen mit Sound aus EDIUS synchronisieren

Mithilfe von Marken lassen sich VisTitle-Animationen mit Sound aus EDIUS synchronisieren.

09.07 VisTitle Animationen im Videoschnittprogramm

Als kurze Wiederholung zum ersten Lernkurs gehen wir in dieser Lektionen nochmal kurz auf das Zusammenspiel von VisTitle und einem Videoschnittprogramm am Beispiel EDIUS ein.

Kapitel 10 - Ausgewählte Plugins

In diesem Kapitel stellen wir einige ausgewählte Plugins von VisTitle vor.

10.01 Plugin – Text-Pfad Animation

Mit diesem Plugin können Sie Text auf einem frei definierbaren Pfad wandern lassen.

10.02 Plugin – Leading und Kerning animieren

Dieses Plugin ermöglicht die Animation von Buchstaben- und Zeilenabstand. Als kleine Ergänzung wird die erstellte Beispielanimation noch um einige Effekte erweitert.

10.03 Plugin – 2D-Stroke Animation (Pfadanimation)

Mit der 2D-Stroke-Animation lassen sich animierte Pfade erstellen, z.B. für eine visualisierte Reiseroute.

10.04 Plugin – 2D-Stroke mit mehreren Pfaden

Innerhalb eines Plugin-Fensters lassen sich mehrere Routen hintereinander animieren.

10.05 Plugin – 2D-Stroke Kopfbjekte

Über die Funktion „Tracing Logo“ kann an die Spitze des animierten Pfades ein Objekt platziert werden.

10.06 Plugin – 2D-Stroke - mehrere Routen parallel

Indem man mehrere Plugins verwendet, kann man Routen auch parallel laufen lassen.

10.07 Plugin – 2D-Stroke ein- und ausblenden

An einem Reiseroutenbeispiel wird gezeigt, wie man 2D-Strokes ein- und ausblenden kann.

10.08 Plugin – 2D-Stroke Konturtrick

Indem man mehrere 2D-Strokes kombiniert, lassen sich interessante Effekte, wie z.B. eine animierte Pfadkontur realisieren.



LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 10.09 - 12.01

10.09 Hinweis zu Animation und Objektgruppen

An einem Beispiel wird auf einige wichtige Punkte im Zusammenhang mit Gruppen hingewiesen.

10.10 Schatten-Plugin

Mit dem Schatten-Plugin lassen sich erweiterte Schattenfunktionen realisieren, die zusätzlich auch animierbar sind. Neben Schatten findet sich hier auch eine Funktion zum Spiegeln von Objekten.

10.11 Plugins auflösen

Manchmal ist es wünschenswert, Plugins wieder aufzulösen.

10.12 Plugins und Animationen

Diese Lektion geht noch mal auf die Vor- und Nachteile bezüglich der Verwendung von Plugins bei der Animationserstellung ein.

Kapitel 11 - Bonuskapitel – 3D-Text Plugin

In diesem Bonuskapitel beschäftigen wir uns mit einigen Grundlagen zur Erstellung und Animation von 3D-Text.

11.01 3D-Text Plugin – Einleitung

Einleitung zum Thema 3D-Text

11.02 3D-Text – Erscheinungsbild

Als Erstes betrachten wir einige der Parameter, die für das Erscheinungsbild des 3D-Textes ausschlaggebend sind.

11.03 3D-Text Abschrägung

Im Bereich „Schräge“ lässt sich die Abschrägung für die 3D-Buchstaben einstellen.

11.04 3D-Text Material (spiegelnde Metalloberfläche)

Wir sehen uns einige der 3D-Materialparameter an und realisieren für unseren Text eine Art „spiegelnde Metalloberfläche“.

11.05 3D-Text – verschiedene Materialien für Kontur und Text

Text und Kontur lassen sich mit einem jeweils eigenen Material belegen.

11.06 Animation von 3D-Text

An diesem Beispiel zeigen wir, wie sich 3D-Text animieren lässt. Interessant ist hierbei vor allem die Drehung der 3D-Elemente im Raum.

Kapitel 12 - Praxisbeispiele

In diesem Kapitel finden Sie noch mal einige kombinierte VisTitle-Praxisbeispiele. Dabei kommen noch mal viele der kennen gelernten Werkzeuge und Funktionen zur Anwendung.

12.01 Praxisbeispiel – Effekteinblendung mit animiertem Pfad

In diesem Beispiel wird ein animierter Pfad für die effektvolle Einblendung eines Objektes eingesetzt.



LEKTIONSÜBERSICHT: LEKTION 12.02 - 12.05

12.02 Praxisbeispiel – Einfache Textanimation (Lower-Third)

Kombination verschiedener Techniken zur Erstellung einer animierten Texteinblendung mit Hintergrundgrafik. Dabei lernen wir auch einige neue Funktionen der Effekte kennen.

12.03 Praxisbeispiel – Layoutvorlage modifizieren, Teil 1

Ziel dieses Beispiels ist die Modifikation einer vorhandenen animierten Layoutvorlage. Im ersten Schritt passen wir die Grafiken an unsere Vorstellung an.

12.04 Praxisbeispiel – Layoutvorlage modifizieren, Teil 2

Im weiteren Verlauf wird die Animation passend zu unserem Videothema modifiziert.

12.05 Praxisbeispiel – Layoutvorlage modifizieren, Teil 3

Fortsetzung zur Animationsanpassung der modifizierten Layoutvorlage.

Abschließende Worte

Einige abschließende Worte zu diesem Lernkurs und der Titelerstellung.