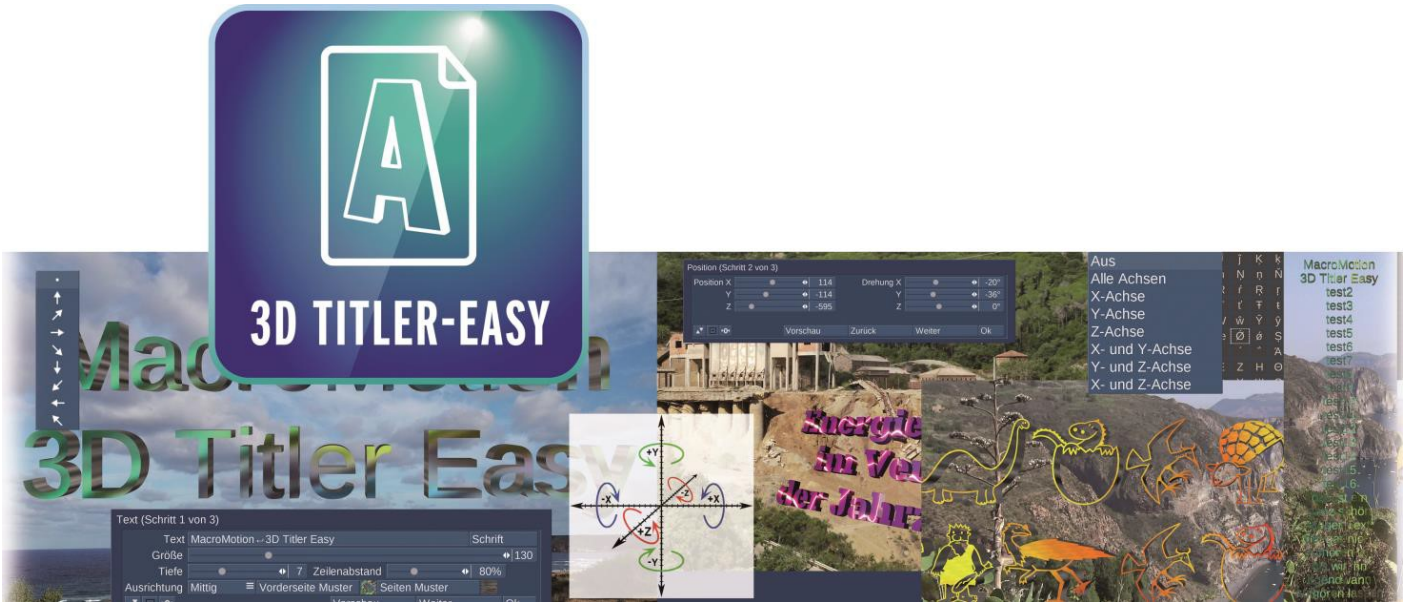


3D Titler Easy

Bedieningshandleiding

Voor Casablanca 4 (Windows)

MACROSYSTEM

Contactinformatie
Deutschland

MacroMotion GmbH Lindenstraße 3
24790 Schacht-Audorf, Germany
www.macrosystem.de

Wettelijke kennisgeving

De inhoud van dit document kan zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd en vormt geen toezegging van de kant van MacroMotion GmbH. De software die in dit document wordt beschreven, wordt geleverd onder een licentieovereenkomst en mag niet worden gekopieerd. Niets uit deze handleiding mag worden gekopieerd, verzonden of op andere wijze gereproduceerd in welke vorm dan ook zonder de uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van MacroMotion GmbH. Alle product- en bedrijfsnamen zijn handelsmerken van hun respectieve eigenaars.

Wij raden u aan de aanwijzingen in deze gebruiksaanwijzing nauwkeurig op te volgen om bedieningsfouten uit te sluiten.
Wij hebben dit programma met grote zorg geprogrammeerd en getest. Aangezien volgens onze huidige kennis een volledig foutloze toepassingsprogrammatuur niet onder alle omstandigheden en ten allen tijde kan worden gegarandeerd, kunnen wij helaas niet volledig uitsluiten dat er gebreken zijn ingeslopen. MacroMotion GmbH en haar vakhandelaars kunnen daarom geen garantie geven voor een probleemloos gebruik van het product of voor de volledige afwezigheid van fouten.

Met betrekking tot eventuele garantieclaims, aansprakelijkheidsclaims en/of schadeclaims zijn de bepalingen in de Algemene Voorwaarden van MacroMotion GmbH van toepassing.

Wij aanvaarden geen aansprakelijkheid voor een eventueel verlies van gegevens of tijd en eventuele daaruit voortvloeiende gevolgschade, aangezien wij geen enkele invloed hebben op de correcte installatie en bediening van het programma door de klant. MacroMotion GmbH en haar vakhandelaars zijn dan ook niet aansprakelijk voor fouten en onopzettelijke schade in verband met de installatie of het gebruik van de in deze handleiding beschreven software.

Aanspraken op schadevergoeding en onkostenvergoeding van de koper, ongeacht de rechtsgrond, met name wegens schending van plichten die voortvloeien uit de contractuele verplichting en uit onrechtmatige daad, zijn derhalve uitgesloten. Dit geldt niet in gevallen van dwingende aansprakelijkheid, bijv. krachtens de Wet Productaansprakelijkheid, in gevallen van opzet, grove nalatigheid, verwonding van leven, lichaam of gezondheid, of schending van een voorwaarde die de kern van het contract raakt. De vordering tot schadevergoeding wegens schending van wezenlijke contractuele verplichtingen is echter beperkt tot de voor de overeenkomst typische, te voorziene schade, tenzij er sprake is van opzet of grove nalatigheid of van aansprakelijkheid voor schade aan leven, lichaam of gezondheid. Een wijziging van de bewijslast ten nadele van de klant is niet verbonden met de bovenstaande bepalingen.

Noch MacroMotion GmbH, noch haar vakhandelaars zijn aansprakelijk voor schade die direct of indirect voortvloeit uit het gebruik van de software of de gebruiksaanwijzing. Dit geldt met name voor winstderving en onkostenvergoeding. Elke impliciete garantie is uitgesloten, met inbegrip van de garantie van geschiktheid van de software of de gebruiksaanwijzing voor een bepaald doel.

Zorg er daarom voor dat u een back-up maakt van uw videomateriaal voordat u het toestel gebruikt. Wij raden u aan het videomateriaal niet te wissen of vooraf een reservekopie te maken.

Inhoud

1 WELKOM BIJ 3D TITLER EASY ! 3

2 VEREISTEN 4

3 INSTALLATIE 4

4 3D TITLER EASY STARTEN 5

5 DE DRIE DIMENSIES VAN 3D TITLER EASY 5

6 HET LANGTIJD-EFFECT 3D TITLER EASY 6

6.1 Tekst (Stap 1 van 3) 6
6.2 Positie (Stap 2 van) 12
6.3 Beweging (Stap 3 van) 13

7 ORGANISATORISCH..... 14

8 DE 3D TITLER EASY IN HET „SPECIAAL“-MENU 15

9 SLOTWOORD……..... 15

1 Welkom bij 3D Titler Easy !

Dank u voor het kiezen van 3D Titler Easy!

3D Titler Easy of titels in 3D zijn niet geheel nieuw in de wereld van Bogart software. Een software waarmee men gemakkelijk driedimensionale titels kan maken, heeft echter in Bogart voor Windows lange tijd ontbroken.
Aangezien de Deluxe Titler 3D door de fabrikant niet voor Windows omgezet werd, was de eerste steen voor echte 3D-titels al gelegd met "3D World", met wensen voor "meer" functies die volgden.

Dus als het gaat om "3D Titels", hebben we de roep om een eenvoudige, geassisteerde bediening ter harte genomen en kunnen we nu met 3D Titler Easy :

In een eerste stap driedimensionale teksten maken en ontwerpen.

In stap twee plaatsen we de driedimensionale titels in de ruimte met behulp van een schuifregelaar en de realtime preview en kunnen we ze draaien zoals het ons bevalt.

En bepalen dan in stap drie, ook onmiddellijk zichtbaar in de preview, de timing van de 3D-titel en de mogelijke driedimensionale verschijning op en "van" het scherm.

Drie stappen, driemaal eenvoudig !!

Samen met de snelle berekening van het verhaal, doet de 3D Titler Easy wat de naam belooft.

Iedereen kan het echt, "gemakkelijk" was de standaard. Maar "iedereen" is niet helemaal juist.

De 3D Titler Easy werkt alleen met Bogart voor Windows omdat het speciale 3D routines gebruikt die alleen beschikbaar zijn op PC's met Windows. Het spijt ons te moeten zeggen dat er geen versie van deze software voor Casablanca3-apparaten komt. Maar op de Casablanca3 is er de Deluxe Titler 3D.

Wij wensen u veel plezier, succes en vreugde bij het gebruik van de nieuwe driedimensionale titelmogelijkheden met “3D Titler Easy” !

Mocht u nog vragen of suggesties voor verbeteringen hebben, aarzel dan niet om contact met ons op te nemen. Gebruik daarvoor het volgende adres. Wij verzoeken u het serienummer van uw toestel of uw klantnummer te vermelden wanneer u contact met ons opneemt.

MacroMotion GmbH
Lindenstraße 3, 24790 Schacht-Audorf, Deutschland
E-Mail: info@macromotion.de

De recentste informatie over MacroSystem-producten is te vinden op het internet op het volgende adres : www.macromotion.info

Voor specifieke technische vragen kunt u contact opnemen met onze technische ondersteuning. Wij vragen u het serienummer van uw toestel of uw klantnummer op te geven wanneer u contact met ons opneemt, als u die kent.

Support Hotline Deutschland
Telefoon: 09001-960 112 (EUR 0,99/min)
Maandag tot vrijdag van 8:30 bis 12:00 U.

Bovendien kunt u ons ondersteuningsforum op internet bezoeken : www.macromotion.info/forum .

Daar vindt u hulp, stap-voor-stap instructies, tips en trucs voor MacroSystem hardware- en softwareproducten.

2 Vereisten

De 3D Titler Easy is compatibel met alle Casablanca-systemen waarop Bogart SE Win als systeemsoftware is geïnstalleerd.

Minimale eis: Bogart 9.0a / 8.5a / 7.8a / 6.10a.
Aanbevolen: Bogart 13.3 / 12.7 / 11.14 / 10.17 / 9.23 / 8.28 / 7.31 / 6.33.

Zorg er a.u.b. voor dat de laatste versie van de Bogart systeem software is geïnstalleerd.

OpenGL stuurprogramma

De "3D Titler Easy" gebruikt de OpenGL bibliotheek om 3D berekeningen uit te voeren.

Hoewel een zeer rudimentaire OpenGL bibliotheek deel uitmaakt van Windows, worden de "mogelijkheden" van deze bibliotheek bepaald door de grafische kaart driver.

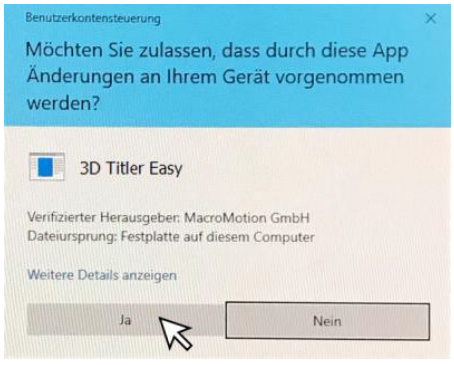
De fabrikanten van de grafische kaart implementeren de OpenGL-functies die rechtstreeks in de driver van de grafische kaart kunnen worden gebruikt en bepalen dus welke functies beschikbaar zijn.

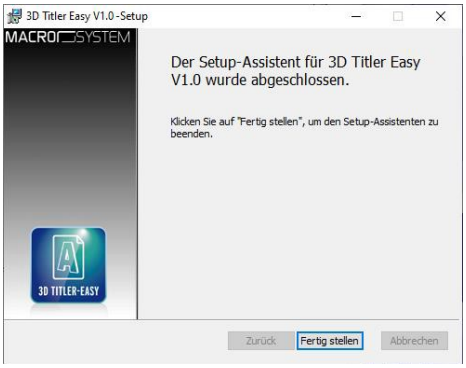
Een bepaald minimum van deze functies is vereist voor "3D Titler Easy". Als dit niet voldoende is (mogelijk te verwachten bij grafische kaarten die vóór 2010 zijn gebouwd), zal dit al tijdens de installatie van "3D Titler Easy" worden aangegeven en kan het pakket dan niet worden geïnstalleerd.

In zo'n geval kunt u proberen nieuwere stuurprogramma's voor uw grafische kaart te krijgen (bij voorkeur op het Internet) en, als zo'n stuurprogramma beschikbaar is, hopen dat de fabrikant nog steeds de nodige OpenGL functies heeft ingebouwd.

3 Installatie

3D Titler Easy is te vinden in een gecomprimeerde zip-map. Wanneer deze map is uitgepakt, ziet u het bestand "3DTitlerEasyV10_DE.msi". Na dubbelklikken op dit bestand wordt de installatieprocedure van de 3D Titler Easy gestart.





Daarna kunt u “3D Titler Easy” activeren zoals alle andere optionele extra programma's na het starten van de Bogart software in de "Instellingen" sectie, daar onder "Instellingen", "Systeem" en dan "Product installeren".
Voer de 12-cijferige code in die u bij uw dealer hebt gekocht en bevestig uw invoer met "Ok". U herkent een geslaagde activering aan het feit dat de vermelding "(actief)" achter de "3D Titler Easy V.1.0" wordt weergegeven.

De 3D Titler Easy kan ook als demoversie worden gebruikt. Dit geeft u een overzicht van de functies van 3D Titler Easy, maar de berekende elementen zijn voorzien van een demo-lettering.

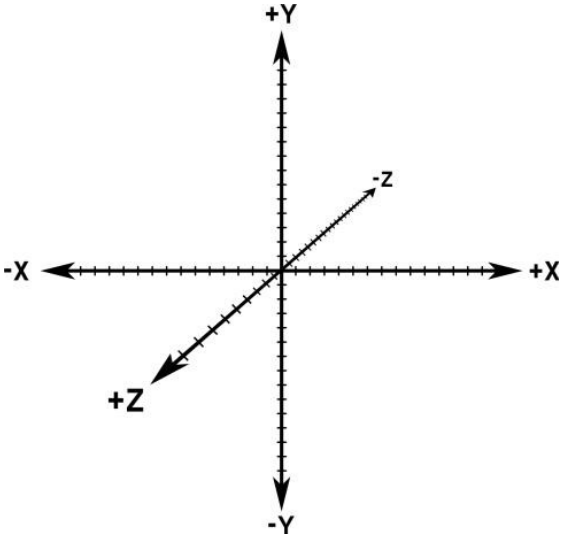
4 3D Titler Easy starten

“3D Titler Easy” is "thuis" in twee verschillende effectafdelingen, maar om programma-interne redenen niet (zoals men zou verwachten) in het titelmenu.
“3D Titler Easy” bestaat als een langtijd-effect, d.w.z. het kan worden ingevoegd in één of meer scènes in het storyboard en daar worden gebruikt.
Bovendien kan “3D Titler Easy”, met dezelfde effectomvang, worden toegepast in het "Bewerken" menu onder "Speciaal", op afzonderlijke scènes in de shotlist.

5 De drie Dimensies van 3D Titler Easy

Een belangrijk aspect van 3D Titler Easy is, zoals de naam al aangeeft, het bestaan van een driedimensionale wereld waarin titels kunnen bewegen.

Om de drie dimensies van 3D Titler Easy te begrijpen, hebben we eerst het hier rechts afgebeelde coördinatenstelsel nodig.



De titel loopt op de X-as horizontaal, met positieve waarden naar rechts, met negatieve waarden naar links.

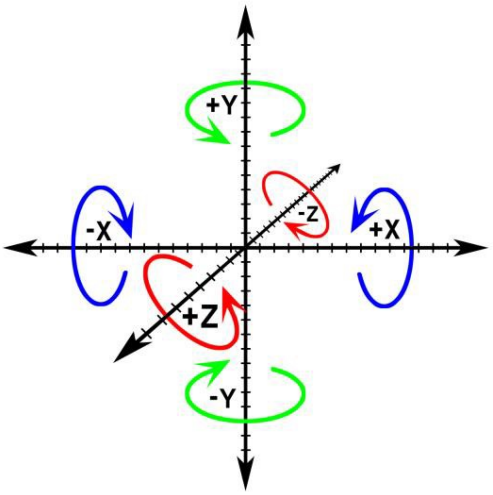
De titel loopt op de Y-as verticaal, met positieve waarden naar boven, met negatieve waarden naar beneden.

De Z-as staat loodrecht op het schermvlak, de titel gaat met negatieve waarden weg van de kijker, met positieve waarden naar de kijker toe.

Op deze assen kan de titel verplaatst worden.

Bovendien kan de titel ook worden geroteerd rond een of meer van deze assen, de overeenkomstige rotatierichtingen zijn getekend in het coördinatenkruis rechts.

Deze draairichtingen gelden zowel voor de positionering van de driedimensionale tekst als voor de bewegingen van het in- en uitkomen, indien men dergelijke rotaties wenst te gebruiken.



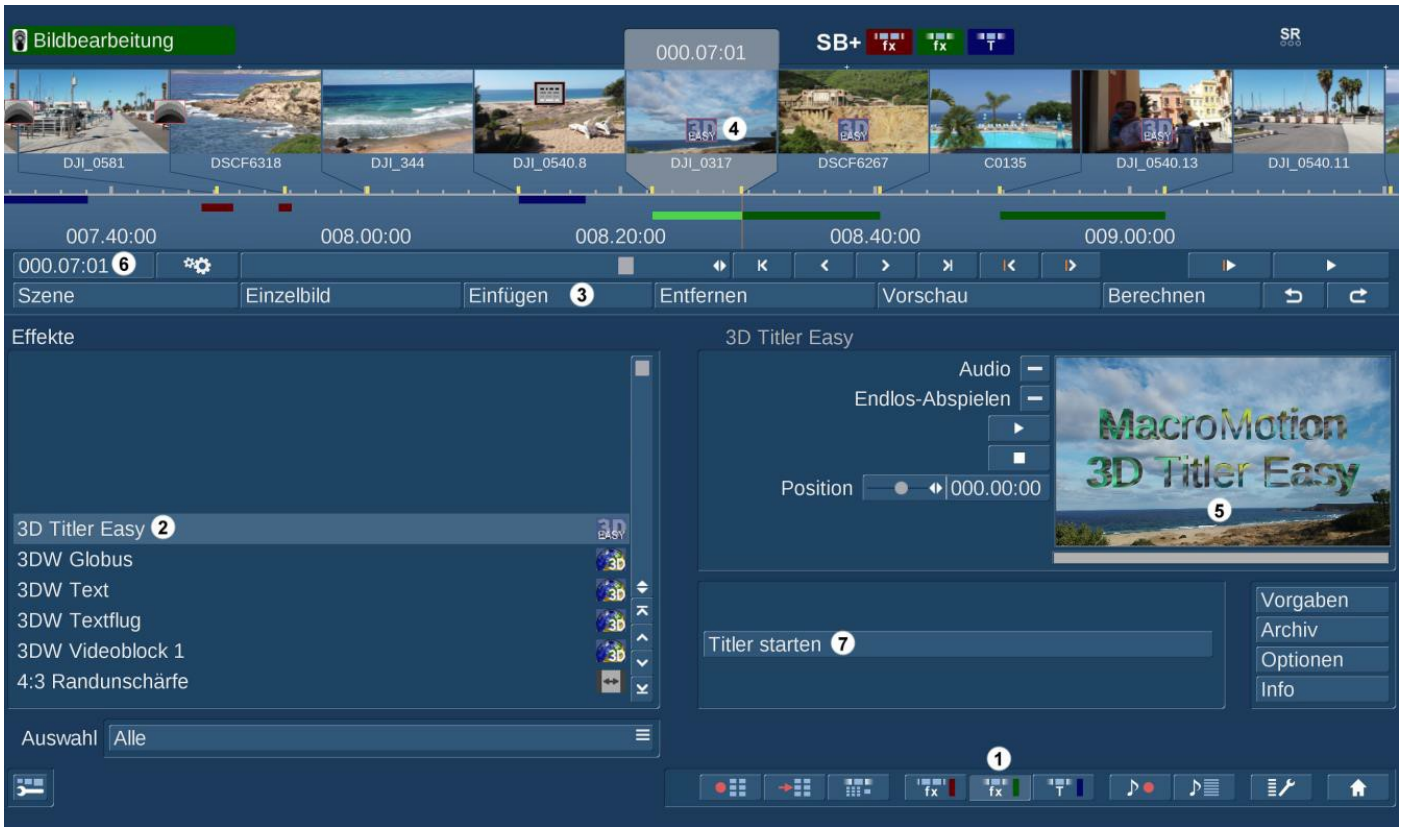
De belangrijkste as voor driedimensionaliteit is de de Z-as. Terwijl bewegingen in de richting van "-Z", d.w.z. van de kijker weg, betrekkelijk gemakkelijk te zien zijn, wordt het driedimensionale effect groter naarmate u het type in de richting van "+Z" naar u toe beweegt.

Daarbij is het vaak mogelijk de tekst zo ver naar zich toe te laten komen, dat hij niet meer zichtbaar is (tussen de letters staan), eventueel versterkt door rotaties om de assen.

Dus als tijdens het werken met de 3D Titler Easy alles onbedoeld erg groot wordt of de titel helemaal uit het zicht raakt, denk dan eerst aan "+Z" ;-))

6 Het langtijd-Effect 3D Titler Easy

We beschrijven nu eerst de basisfuncties van 3D Titler Easy aan de hand van het langtijd-effect.



Nadat we naar de "Langtijd-effecten" of "Beeldbewerking" (**1**) zijn gegaan, springt de 3D Titler Easy onmiddellijk in het oog, aangezien deze door zijn naam helemaal bovenaan staat van alle langtijd-effecten.

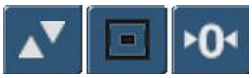
Dus selecteren we het (**2**), centreren de scène in het storyboard waarop we de 3D Titler Easy willen toepassen en brengen het effect in het storyboard met "Invoegen" (**3**).

Het symbool voor 3D Titler Easy verschijnt in het storyboard (**4**), de preview toont de weergave van het effect onmiddellijk (**5**). Vervolgens kunnen we de lengte van de titel zoals gewoonlijk aanpassen met de tijd knop (**6**). Aangezien we ons in de langtijdseffecten bevinden, kan het effect (d.w.z. de driedimensionale titel) zich zo nodig en naar believen over de hele film uitstrekken, tenzij u voor of na de 3D Titler Easy een ander langtijdseffect hebt ingevoegd.
Dan kan het hoogstens het gat opvullen tussen het langtijdseffect ervoor en het effect erachter.

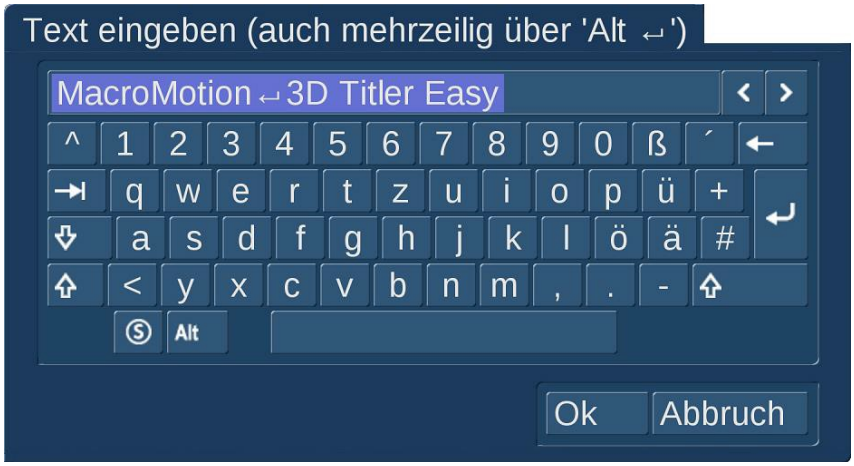
Daarna kunnen we met „Titler starten“ **(7)** 3D Titler Easy binnen stappen.

6.1 Tekst (Stap 1 van 3)

Na het starten van de titler bevinden we ons in de eerste van drie "afdelingen", die zich met het ontwerpen van een driedimensionale tekst bezighoudt . Deze tekst wordt onmiddellijk en direct in een preview berekend op de achtergrondscène, zodat elke verandering en modificatie onmiddellijk te zien is.



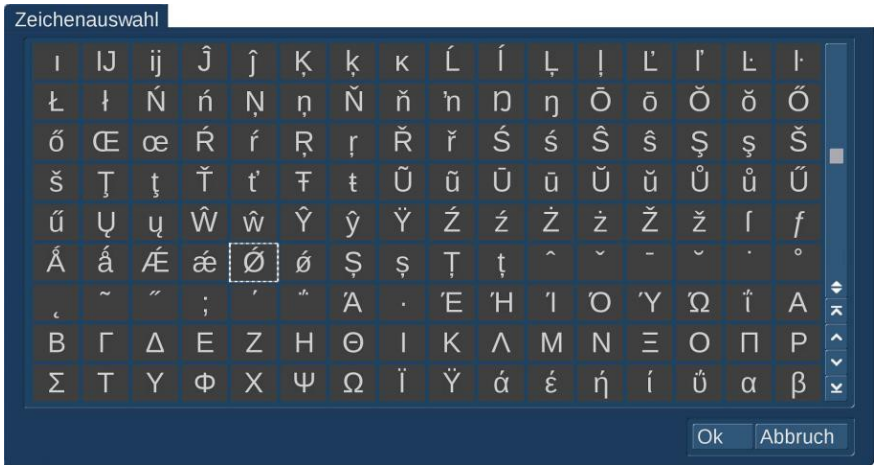
De knoppen linksonder in het menu zouden bekend moeten zijn, de "boven-onder driehoek" laat het menu verspringen tussen de onderste en bovenste positie, de zwarte knop minimaliseert het menu en de "nul" zet het menu terug naar de standaardwaarden.



In de instelling "Tekst" (**1**) definiëren we de 3D-titel anders gezegd, we schrijven hem. Waarbij "definiëren" niet zo verkeerd is als het klinkt. Met de "Alt"-toets linksonder plus de Entertoets, maken we op het beeldscherm of op een echt toetsenbord, een lijnsprong en beginnen zo een nieuwe regel.
Op deze manier kunnen wij meerregelige 3D-teksten produceren.

Experimenteel hebben wij, hier rechts te zien, een tekst van 25 regels gemaakt met de lettergrootte "20". Waarschijnlijk niet erg nuttig vanwege de leesbaarheid, maar mogelijk.

Een andere belangrijke toets op het schermtoetsenbord is de "S" in een cirkel voor "speciale tekens". Na het indrukken ervan (zie hieronder), heeft men niet alleen de keuze uit alle mogelijke speciale tekens die door de gangbare lettersets worden aangeboden ...



.... maar kan ook de symbool-lettertypen gebruiken en heeft dus toegang tot allerlei soorten driedimensionale pictogrammen. Er zijn echter enkele fonts die geen toegang geven tot deze speciale tekens. Als u dergelijke lettertypen probeert te gebruiken, krijgt u een melding en moet u wellicht een alternatief lettertype gebruiken.

Onder "Font" (**2**) wordt, zoals reeds uitgelegd, het lettertype gekozen, met "Grootte" (**3**) wordt de grootte van de tekst bepaald. Dankzij de realtime preview merkt u vrij snel hoe groot "groot genoeg" is.

Met "Diepte" (**4**) stelt u in hoe diep de letters moeten worden in de richting van de Z-as.
Zoals hier links te zien is, kan de diepte worden geregeld van de waarde "0" tot "20".
Met "0" heeft de tekst helemaal geen diepte, d.w.z. het is niet meer driedimensionaal. De "0"-diepte kan echter voordelig zijn bij het gebruik van bepaalde programma's, zoals Candy Factory, Magic Light, Particle Magic.
Met de voorbeelden hiernaast kan heel goed de driedimensionaliteit van de 3D Titler Easy worden gedemonstreerd .
De relatief centrale plaats de "M" van Motion verandert zeer weinig in het diepte-effect op de weg van 0 naar 20.
Hoe verder men naar de randen kijkt, hoe duidelijker de waarneming van diepte wordt, eenvoudig omdat men schuiner naar de buitenste letters kijkt dan naar de centraal geplaatste.

Dat noemt men Perspectief ;-))

In werkelijkheid hebben alle letters natuurlijk dezelfde diepte, wat u heel duidelijk zult merken als men de titel in de X- of Y-as draait.

***Tip** !!! Als u geen doorvliegen zoals in StarTreck plant, zijn gematigde dieptes tussen 3 en 6 gewoon realistischer. Het lettertype speelt echter ook een grote rol.*

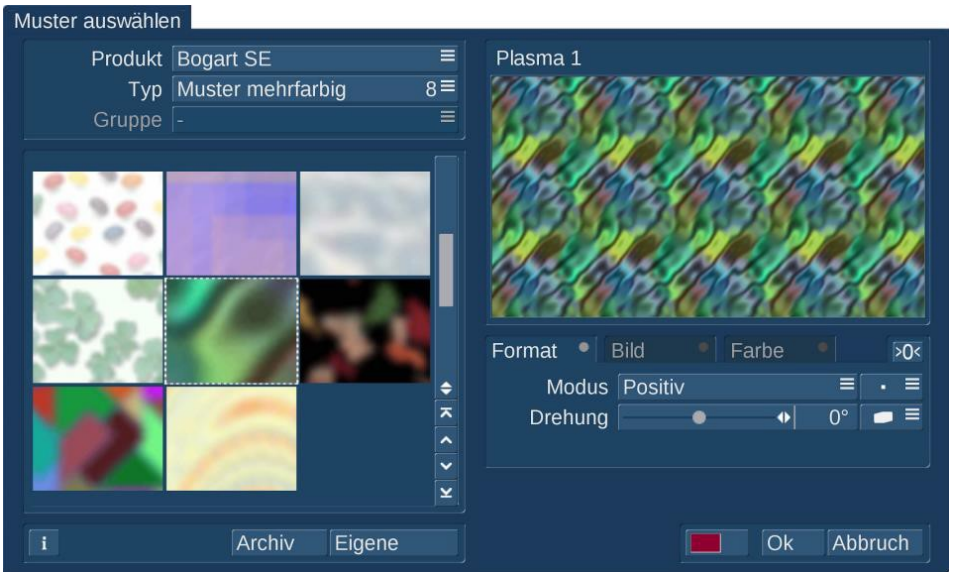
De verhouding tussen letterbreedte en -diepte mag niet te onevenwichtig worden.

Met "Regelafstand" (**5**) kan bij meerregelige titels de regelafstand tussen de afzonderlijke regels worden bepaald. Hier moet u, afhankelijk van het lettertype, een waarde vinden die de leesbaarheid van het hele werk bevordert. Te smal is net zo schadelijk voor een gemakkelijke herkenning als te breed. De standaardinstelling is 80% (van de hoogte van het lettertype), die kan worden gevarieerd tussen 20% en 200%.

In elkaar geschoven Driedimensionale teksten moeten vermeden worden (behalve misschien om artistieke redenen).

Voor de "uitlijning" (**6**) van uw tekst hebt u de keuze tussen "gecentreerd" (standaard), links uitgelijnd en rechts uitgelijnd. 3D Titler Easy richt zich daarbij naar de langste regel, de overige regels worden dan links of rechts uitgelijnd.

Met "Front Pattern" (**7**) komen we bij de selectie van de frontkleur voor onze 3D titel. Het front patroon is - u kunt het zien als de tekst meer dan 180 graden draait - ook de achterste kleur.



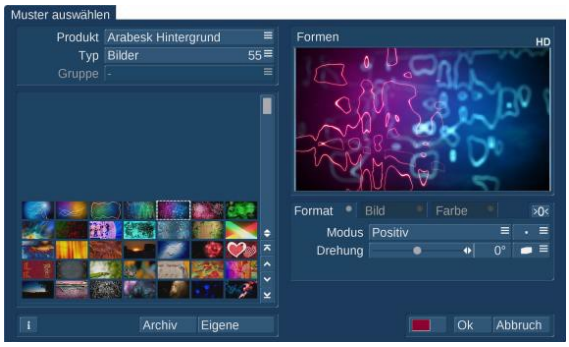
Het "Patroon selecteren" menu is het bekende menu van de Bogart systeem software, waarin we eerst links boven een "Product" en het "Type" kiezen en dan op de rechter kant, het oppervlak preciezer kunnen definiëren. Het hoeft natuurlijk niet per se een "plaatje" te zijn, een normale kleur kan ook.
De grafieken (of via "Eigen beelden" ook scènebeelden) worden regel voor regel op de driedimensionale titel geplaatst, steeds linksboven beginnend.

Aangezien het pattern/grafiek/afbeelding niet op een vervormde manier op de afzonderlijke regels worden geplaatst, moet men zijn voorkant patroon voorbereiden, als men de tekst een heel speciaal uiterlijk wil geven.

Wij illustreren dit met een voorbeeld:

We hebben een veelzeggende titel nodig voor onze film over - een zeer actueel onderwerp - de ontwikkeling van de energieprijzen.

We hebben al een verlaten mijn als achtergrondscène, een passend lettertype is ook al gekozen, alleen de afbeelding voor het oppervlak van de tekst ontbreekt nog.



Opdat iedereen het zou kunnen begrijpen, gebruiken we de krachtig felle grafische "Vormen" uit de selectie "Arabesk achtergrond" .

.... maar ... het resultaat is een beetje frustrerend ...
We wilden een lichtgevende tekst. Maar dat krijgen we niet, omdat elke regel tekst, beginnend linksboven, gevuld is met hetzelfde bovenste deel van de afbeelding, dat links in donkerpaars begint en rechts in donkerblauw eindigt. Maar dat gaan we nu veranderen.
We maken in het "Bewerken" menu onder "Nieuw" eerst een korte scène (één seconde is genoeg) van deze eigenlijke "Vormen" grafiek.

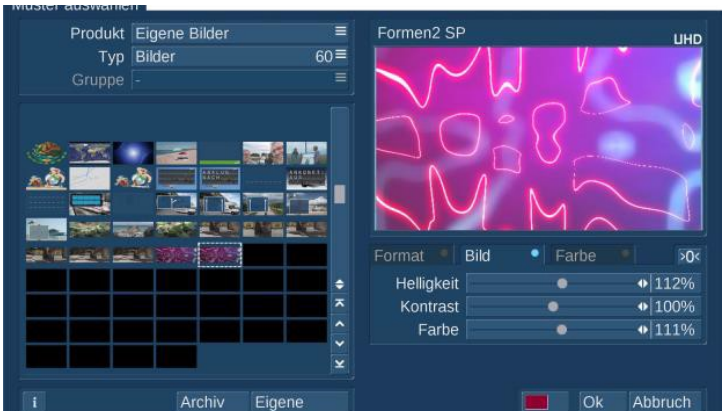
Dan gebruiken we het zoom-effect om onze lettervulling uit deze scène te snijden zoals we die nodig hebben.
Voor ons voorbeeld zoomen we in op een gebied dat overal helder paars is.

Onder "Eigen beelden" kan men nu een "Beeld uit Scène" selecteren en zo toegang krijgen tot het zoomgedeelte dat we zojuist hebben gemaakt.

Maar voor de achtergrond en in deze positie, werkt het nog niet echt.

Het 3D-effect wordt een beetje beter als we onder "Zijkant-patroon" (**8**) de vooraf ingestelde grafiek met zilvergrijs kleurverloop veranderen in de afbeelding die we al op de voorkant hebben gebruikt. Dan gaat de voorste grafiek verder in het ontwerp van de diepte.

Om het 3D effect verder te versterken, kan men vervolgens de instelmogelijkheden van de beeld-pool gebruiken.



Onder "Pattern selecteren" en in "beeld" verhogen we de helderheid en kleur van ons voorste patroon met een paar procentpunten tot ongeveer 110%. Dit doet het oppervlak krachtiger gloeien.

In het "zijpatroon" verminderen we de helderheid tot ongeveer 75%. Hierdoor wordt het verschil tussen het "verlichte" oppervlak en de meer "schaduwrijke" zijden duidelijker en wordt het 3D-effect versterkt.

Als we vervolgens de tekst draaien en positioneren (we laten dit in het volgende hoofdstuk zien), krijgen we een aantrekkelijk driedimensionaal resultaat, dat we dan in het daarop volgend hoofdstuk nog kunnen laten vliegen.

Met de "Preview" knop (**9**) kunnen we op elk moment een preview bekijken van de - in ons voorbeeld nog bewegingsloze - 3D titel. "Ok" brengt ons terug naar ons menu "Beeldbewerking/Langtijd effecten" of "Speciaal".

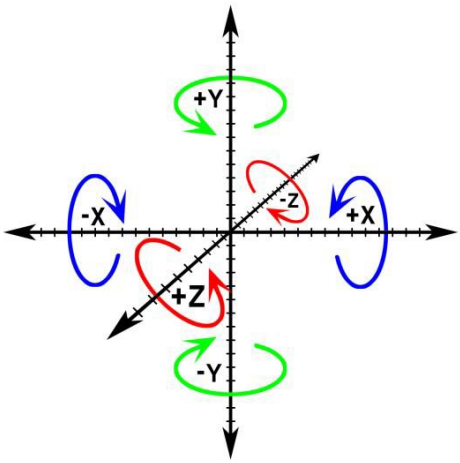
Met „Verder“ **(10)** komen we in de volgende bewerkingsstap.

6.2 Positie (Stap 2 van 3)

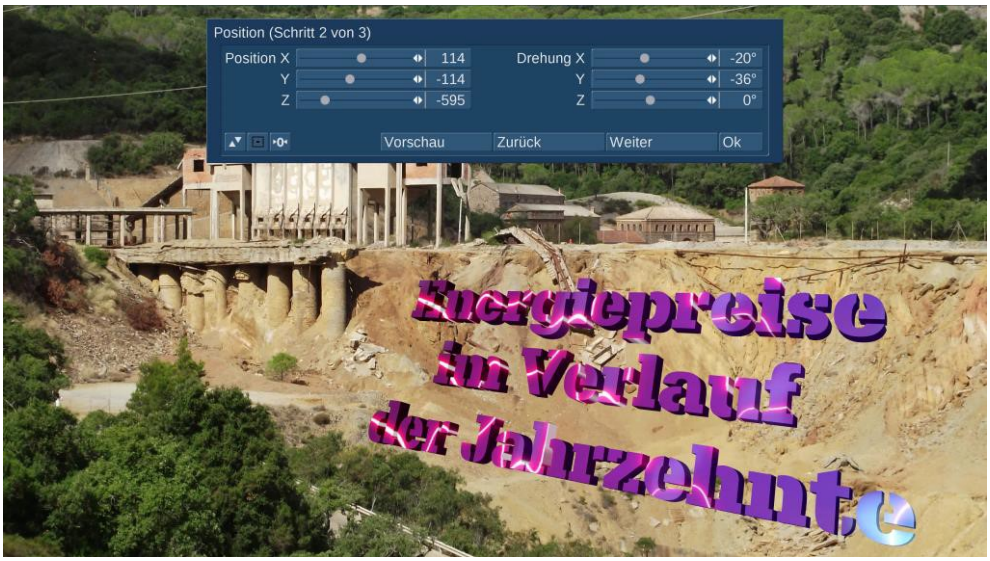
In het positiemenu moeten of kunnen we nu de tekst, die tot nu toe standaard in het midden van het beeld stond, verplaatsen naar de positie die bij onze doeleinden past.

Misschien is de titel al goed gepositioneerd zoals het is? Het 3D-effect is echter alleen in de middelste stand wat onvoldoende zichtbaar; een titeltekst die zelfs maar een beetje gedraaid is, ziet er vaak veel driedimensionaler uit.

In het algemeen kan men de positie veranderen in X (**1**), Y (**2**) en Z(**3**), een rotatie kan worden gedaan rond de X-as (**4**), Y-as (**5**) en Z-as (**6**). We hebben het coördinatenstelsel hier rechts nog eens weergegeven als geheugensteuntje.



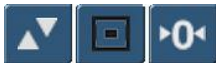
Als, dankzij de real time preview, alles naar wens is, kan men met "Verder" (**9**) naar stap 3 gaan om de bewegingen te coördineren. Indien men nu tijdens het verplaatsen en roteren, nog een wanverhouding in de titeltekst en de vormgeving van het oppervlak opmerkt, kan men teruggaan naar stap 1 met "Terug" (**8**) om dit te corrigeren. De instellingen die in het gedeelte "Positie" werden gemaakt, blijven behouden.



In ons voorbeeld hebben wij de titel rechts onderaan geplaatst op een homogeen gekleurde achtergrond, hem lichtjes gekanteld op de X-as en 24 graden gedraaid op de Y-as. Op die manier oogt het dynamisch en schept het tegelijkertijd al een verwachting omtrent zijn mogelijke beweging.

Belangrijk : De rotatie besturingselementen X, Y en Z hebben een bereik van -180 tot +180 graden. De positie-schuifregelaars X, Y en Z hebben een bereik van -1000 tot +1000. Dit kan echter een 3D-tekst ook al eens buiten het zichtbare bereik brengen.

Als we de timing van de 3D titel willen beoordelen, kunnen we de "Preview" (**7**) gebruiken om de hele scène met titel te doorlopen.
Dit is vooral belangrijk voor bewegende scènes. In de Titler preview kunnen we met "Positie" de afbeelding instellen waarop we de 3D titel willen "bouwen".
Niettemin ontwikkelt de 3D Titler Easy zijn eigen dynamiek op een bewegende achtergrondscène, die snel en gemakkelijk kan worden beoordeeld met de "Preview".

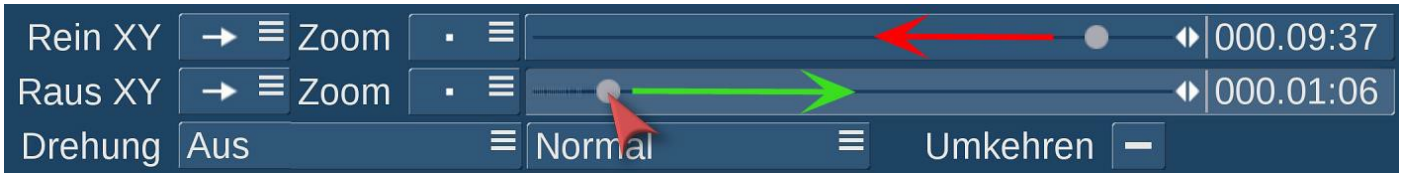


Deze drie knoppen zijn bekent en werden in hoofdstuk 6.1 beschreven.
Belangrijk: De "Reset" knop zet alleen de waarden van dit menu terug.

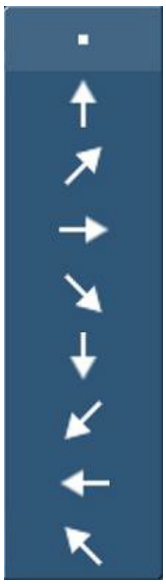
6.3 Beweging (Stap 3 van 3)

Het bewegingsmenu is het beste van boven naar beneden "af te werken" . Allereerst kan men bepalen of de titel zich moet bewegen of in actie moet treden.

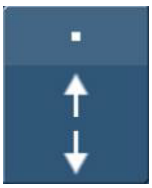
De duur van de beweging wordt bepaald met de schuifregelaars voor "In" (**1**) en "Out" (**4**). Elk van deze schuifregelaars kan worden verhoogd tot de lengte van de volledige scène.



Als een schuifregelaar (in het voorbeeld hierboven de "in" schuifregelaar) al helemaal open is, wordt deze automatisch teruggezet als de tweede schuifregelaar wordt bewogen, zodat de som van de "in" en "uit" nooit langer kan zijn dan de scènelengte is. Dit betekent echter dat de 3D-titel in het geheel geen stilstand tijd heeft, maar onmiddellijk met de uitgang verdergaat. Dit kan echter ook opzet zijn.
Als u de tijd van de titel op een eerder bepaalde plaats wilt laten staan, moet u dus tijden kiezen die samen korter zijn dan de volledige scènelengte.



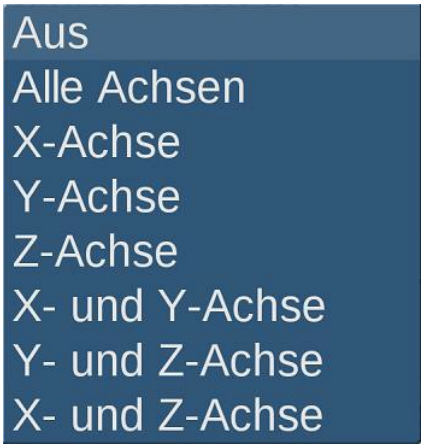
Voorwaarde voor een "actie" is het creëren van een beweging op de X- en Y-as (**2**) of een rotatie (**5**). De stip maakt geen beweging, de titel staat stil. De bekende pijlen hier aan de rechterkant laten de tekst uit alle acht richtingen binnen- of in alle acht richtingen buitenvliegen.



De beweging op de Z-as wordt bewerkstelligd met de "zoom" regelaars (**3**). Ook hier betekent de stip geen beweging.
De pijl "omhoog" brengt de titel van de voorgrond, d.w.z. uit de richting van de kijker, op het scherm. De pijl naar beneden laat de titel van achteren invliegen.
Voor de "out" beweging is het net andersom. De pijl omhoog brengt de tekst naar het achtergrondbeeld, de pijl omlaag brengt de titel in de richting van de kijker uit het beeld.

Op deze wijze en in de combinatie van zijwaartse "XY" - met voor- en achteruit gaande "Z" beweging -, kan men de teksten reeds zeer elegant in actie brengen.

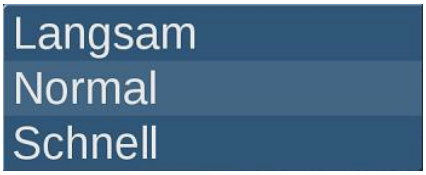
Maar er is meer: wij kunnen een rotatie van de teksten definiëren, in alle combinaties tussen X, Y en Z (**5**).



De rotatie van de driedimensionale tekst vindt in het algemeen plaats tijdens de beweging. Tijdens de staande fase, staat de tekst stil. Maar dit is waarschijnlijk meestal opzettelijk en gewenst, zodat het publiek de teksten ook kan lezen.

Als men zowel bij het inkomen als uitgaan roteren wil, moet men de achtergrondscène splitsen en werken met effectkopieën. Waar en hoe men de instellingen opslaat, leggen we in hoofdstuk 7 uit.

Nu we toch bezig zijn met draaien, kunnen we nog twee dingen instellen. Ten eerste kan de draaisnelheid worden ingesteld op "Langzaam", "Normaal" en "Snel" (**6**).



De rotatiesnelheden betekenen :

"Langzaam" - **180 graden** of een halve omwenteling **per seconde**.
"Normaal" - **360 graden** of één volledige omwenteling **per seconde**.
"Snel" - **720 graden** of twee rotaties **per seconde**.

De rotatieduur hangt alleen af van de bedieningselementen voor "In" (**1**) en "Out" (**4**). Als hier een waarde wordt ingesteld, vindt er een rotatie plaats, zelfs als er geen "In" en "Out" bewegingen zijn gedefinieerd. Op deze manier kunt u ook een titel maken die ter plaatse draait.

Als de draairichting niet bevalt, laat deze zich omkeren door op "Omkeren" (**7**) te klikken.

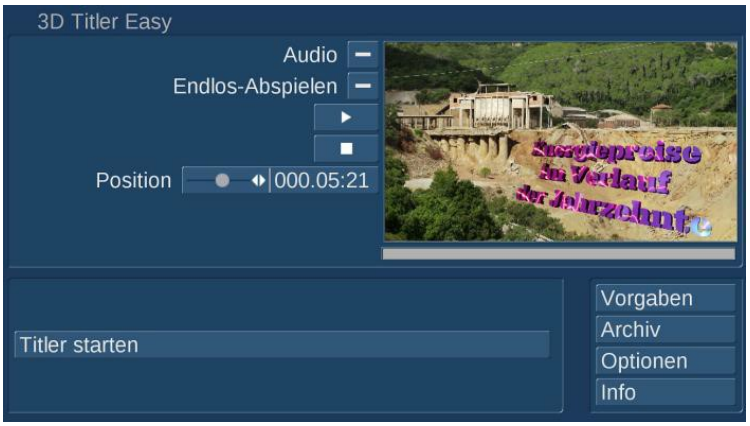
De laatste hand kan worden gelegd aan de 3D-titelanimatie met de knoppen "Fade In" (**8**) en "Fade Out" (**9**). Hierdoor vervaagt de tekst in en uit met al zijn bewegingen gedurende een instelbare tijd. Deze schuifregelaars werken als de In en Out schuifregelaars. Zij kunnen elk tot de volledige effectlengte worden uitgerekt; wanneer de andere knop wordt geactiveerd, wordt de eerste instelling zodanig aangepast dat de totale tijd van de fades niet langer is dan de totale tijd van de achtergrondscène.

Met al deze bewegingsinstellingen kan men al het mogelijke in- en uitkomen van de teksten, maar ook passages van de titels heel gemakkelijk en met een constant zicht op de resultaten ontwerpen.

"Terug" (**10**) brengt ons naar de positie-instellingen, met "Ok" gaan we terug naar de langtijdeffecten of naar de beeldbewerking, waar we dan het effect kunnen laten berekenen.

7 Organisatorisch

Bij beeldbewerking, wanneer "3D Titler Easy" is geselecteerd, vinden we nog drie belangrijke knoppen aan de rechterkant, naast de preview en de toegang tot het programma met "Titler starten".



Met "Voorinstellingen" kunnen we de volledige 3D Titler Easy "op nul" zetten. In de titler zelf zou men drie klikken nodig hebben (één in elke "stap"), hier is één voldoende.

"Archief" is het enige menu waarin men "Eenvoudige" animaties, die je misschien met enige moeite hebt gemaakt, kunt bewaren en ook weer kunt laden. Deze opties bestaan niet in 3D Titler Easy zelf.
Alle instellingen, lettertypen en bewegingen van de 3D Titler Easy constructie worden hier opgeslagen en kunnen van hieruit ook weer geladen worden.

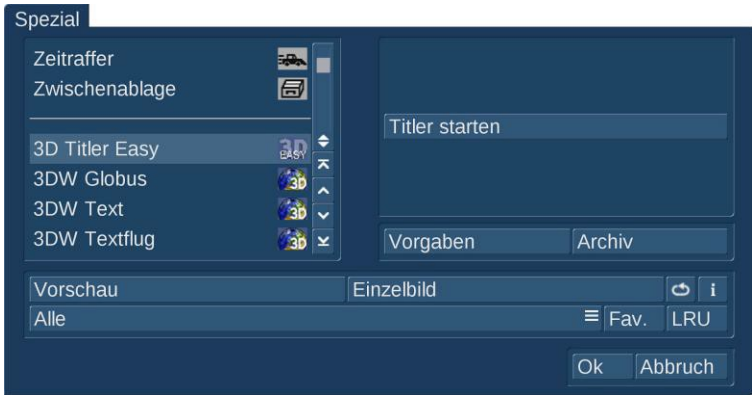
Zorg a.u.b. voor een duidelijke benaming. "Rood lettertype drie bochten naar beneden in de hoek en terug" is OK als je maar drie titels hebt opgeslagen, maar kan een beetje verloren gaan tussen tientallen gelijk klinkende opgeslagen titels. Natuurlijk kunt u de titels als test laden, er zal niets verloren gaan. Maar dat kost natuurlijk tijd.

De "Opties" bieden de standaardinstelling "normaal" en de twee alternatieven "versneld" en "vertraagd". Aangezien de opties ook van invloed zijn op de 3D Titler Easy, kunt u ze gebruiken om nog vlotter te werken. Een fade-in 3D-titel die dan sneller en sneller begint te draaien en uiteindelijk uitfadet in een werveling ... geen probleem ;-))

Let op : deze instelling heeft altijd invloed op de hele effectlengte, niet op de afzonderlijke in/out bewegingen ! Dit heeft alleen zin als u bijvoorbeeld een titel langs de camera wilt laten vliegen (of zoomen) zonder te stoppen. Afhankelijk van de versnelling of vertraging worden ook de IN/OUT tijden beïnvloed. 3 sec. IN+OUT met "versnellen" resulteert in een veel langere IN-dan OUT-tijd.

8 3D Titler Easy in het „Speciaal“-Menu

Zoals in het begin vermeld, kunt u de 3D Titler Easy ook gebruiken in het "Bewerken" menu onder "Speciaal". Natuurlijk werkt het alleen op de actieve scène van de shotlist. Het voordeel van het gebruik van de titler in het Speciaal menu : Als de driedimensionale tekst-animatie klaar is, wordt deze als complete scène in het storyboard ingevoegd en is het langtijdeffect mogelijk nog beschikbaar voor andere effecten.



De bediening is identiek aan die zojuist beschreven, de "Organisatie" knoppen "Standaard" en "Archief" zijn ook hier beschikbaar. De knop "Opties" ontbreekt echter en de knop "Enkel beeld" kan worden gebruikt om de 3D-positie/locatie te controleren binnen een bewegende scène, aangezien de bewegende preview is ontworpen voor snelheid en niet voor precisie.

9 Slotwoord

Wij hopen dat deze handleiding u een inzicht heeft gegeven in de mogelijkheden van 3D Titler Easy.
U zou er misschien ook een paar suggesties en instructies voor uw eigen creaties en composities moeten hebben in gevonden.

Voorbeelden van creatieve betiteling met 3D Titler Easy en diverse andere "medespelers" vindt u op onze digitale platforms (www.macromotion.info of http://www.macromotion.info/forum) en op de binnenkort verschijnende workshop DVD.

... als er nog andere wensen zijn of als we aan de vaak geuite wens "eenvoudig, snel en aantrekkelijk" hebben voorbij gewerkt, geprogrammeerd of geschreven, laat het ons dan weten ..... Ideeën voor een 3D-titler met veel meer functies worden al verzameld.

Maar voor nu, veel plezier en geniet van het maken van je driedimensionale, bewegende teksten.

Titel het Easy !!!

Vertaling :
Andre Van Bastelaer

MacroMotion GmbH
www.macrosystem.de
3D Titler Easy - 05/2022