

Titel Effektpaket 2

1. Einleitung

Die Titel Effekte lassen sich in die Gruppen **Buchstaben**, **Perspektive**, **Pfad**, **Pip** und **Zeile** unterteilen.

Die Einstellungen zum **Erscheinungsbild** sind bei fast allen Effekten, in denen sie verwendet werden, identisch und werden nachfolgend einmalig erläutert.

Die übrigen Einstellungen werden zur Effektbeschreibung einzeln erläutert.

2. Erscheinungsbild - Allgemein

Sie haben grundsätzlich die Wahl, die Buchstaben oder den Text auf einer Art Glasscheibe darzustellen.

Diese Glasscheibe erzeugt Lichtreflexe, je nach ihrer Eigenschaft und Beleuchtungsart.

2.1 Die Erscheinungsbild-Optionen

Licht

Bestimmen Sie die Lichtquelle.

Aus: Die Lichtquelle ist ausgeschaltet, dadurch ist die Glasplatte nicht sichtbar. Alle übrigen Optionen sind deaktiviert.

Normal: Die Glasscheibe wird ganzflächig ausgeleuchtet

Strahler: Die Fläche wird punktuell angeleuchtet

Lichtrichtung

Richtung, in die die Lichtquelle scheint.

Bei Licht-Normal wird die Glasscheibe je nach Richtung unterschiedlich stark ausgeleuchtet.

Bei Licht-Strahler wird die Stelle der Glasscheibe, die der Lichtrichtung am nächsten ist, beleuchtet.

Lichtfarbe

Hiermit stellen Sie die Farbe des Lichtes ein. Die Glasscheibe reflektiert das Licht in der von Ihnen gewählten Farbgebung.

Reflexion

Hiermit stellen Sie die Lichtstärke und die Größe der Reflexion auf der Glasscheibe ein.

Glaskasten

Die Dicke des Glaskastens ist ausschlaggebend für die Art der Reflexion auf der Fläche und den Kanten.

Vorschau

Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

3. Die Titel-Effekte

3.1 Buchstaben Drehung

Der Text wird in die Szene gezoomt. Die Buchstaben drehen sich dann um eine einstellbare Achse, bis der Text wieder nach hinten aus der Szene gezoomt wird.

Bewegungsablauf

Mit diesem Menü wird der Ablauf des Effektes bestimmt. Mit „Start Rotation“ wird die Ansicht der Buchstaben definiert, die sie nach dem Einblenden haben sollen. Durch „Bewegung Rot.“ wird der Winkel eingestellt, in den sich die Buchstaben drehen sollen.

Der eingestellte Winkel ist der Winkel, um den der Buchstabe innerhalb eines Frames gedreht wird. Je größer der eingestellte Winkel, desto schneller drehen sich demnach die Buchstaben. Jeder Buchstabe ist auf gedachten Achsen im Raum drehbar.

Start Rotation X: Start des Buchstabens in der X-Achse gedreht

Start Rotation Y: Start des Buchstabens in der Y-Achse gedreht

Start Rotation Z: Start des Buchstabens in der Z-Achse gedreht

Bewegung Rot. X: Drehung der Buchstaben auf der X-Achse

Bewegung Rot. Y: Drehung der Buchstaben auf der Y-Achse

Bewegung Rot. Z: Drehung der Buchstaben auf der Z-Achse

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Erscheinungsbild

s. Seite 1.

Blendzeit

Ein/Ausblendzeit der Buchstaben

Archiv

Die Einstellungen können für einen späteren Gebrauch archiviert werden.

3.2 Buchstaben Fliegen

Die Buchstaben fliegen von vorne einzeln in die Szene hinein. Sie bleiben in einem einstellbaren Winkel stehen und fliegen an Ende der Szene wieder nach vorne heraus.

Bewegungsablauf

Mit diesem Menü wird der Ablauf des Effektes bestimmt. Mit „Rotation“ wird die Ansicht der Buchstaben definiert, die sie nach dem Einblenden haben sollen.
Jeder Buchstabe ist auf gedachten Achsen im Raum drehbar.

Rotation X: Position des Buchstabens in der X-Achse gedreht

Rotation Y: Position des Buchstabens in der Y-Achse gedreht

Rotation Z: Position des Buchstabens in der Z-Achse gedreht

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Erscheinungsbild

s. Seite 1.

Blendzeit

Ein/Ausblendzeit der Buchstaben

Archiv

Die Einstellungen können für einen späteren Gebrauch archiviert werden.

3.3 Buchstaben Schwingen

Die Textbuchstaben werden in die Szene eingeblendet und schwingen in einer einstellbaren Frequenz und Stärke rhythmisch auf und ab. Am Ende der Szene blenden die Buchstaben aus.

Bewegungsablauf

Mit diesem Menü wird der Ablauf des Effektes bestimmt.

Mit „Rotation“ wird die Ansicht der Buchstaben definiert, die sie nach dem Einblenden haben sollen.

Mit den übrigen wird die Art der Schwingung eingestellt, in der sich die Buchstaben bewegen.

Jeder Buchstabe ist auf gedachten Achsen im Raum drehbar.

Rotation X: Lage des Buchstabens in der X-Achse gedreht

Rotation Y: Lage des Buchstabens in der Y-Achse gedreht

Rotation Z: Lage des Buchstabens in der Z-Achse gedreht

Sprungstärke: Stärke der Schwingung

Geschwindigkeit: stellt das Tempo ein, mit der die Schwingung abläuft

Frequenz: gibt den Abstand zwischen zwei maximalen Schwingungspunkten an

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Erscheinungsbild

s. Seite 1.

Blendzeit

Ein/Ausblendzeit der Buchstaben

Archiv

Die Einstellungen können für einen späteren Gebrauch archiviert werden.

3.4 Buchstaben Zoom

Die Buchstaben blenden von hinten in die Szene ein. Danach vergrößern und verkleinern sich die Buchstaben in rhythmischer Folge.

Bewegungsablauf

Mit diesem Menü wird der Ablauf des Effektes bestimmt.

Mit „Rotation“ wird die Ansicht der Buchstaben definiert, die sie nach dem Einblenden haben sollen.

Mit den übrigen wird die Darstellung eingestellt, in der die Buchstaben gezoomt werden. Jeder Buchstabe ist auf gedachten Achsen im Raum drehbar.

Rotation X: Lage des Buchstabens in der X-Achse gedreht

Rotation Y: Lage des Buchstabens in der Y-Achse gedreht

Rotation Z: Lage des Buchstabens in der Z-Achse gedreht

Zoomstärke: Stärke, in der die Buchstaben gezoomt werden

Geschwindigkeit: stellt das Tempo ein, mit der die Schwingung abläuft

Frequenz: gibt den Abstand zwischen zwei maximalen gezoomten Buchstaben an

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Erscheinungsbild

s. Seite 1.

Blendzeit

Ein/Ausblendzeit der Buchstaben

Archiv

Die Einstellungen können für einen späteren Gebrauch archiviert werden.

3.5 Perspektive Laufschrift

Die Laufschrift bewegt sich schräg im Raum. Die Schrift verkleinert oder vergrößert sich, während sie sich von links nach rechts bewegt.

Bereich

Positionierung des Fluchtpunktes im ersten, zweiten oder dritten Drittel des Bildes

Richtung

Laufrichtung des Textes. Wenn er „nach Hinten“ läuft, kommt er rechts ins Bild herein und läuft nach links hinten. Wählen Sie „nach Vorne“, so läuft der Text von rechts hinten nach links vorne.

Einblenden

Der Text kann zusätzlich eingeblendet werden oder sofort ganz sichtbar sein.

Seitenbreite

Ist die Seitenbreite verdoppelt, so werden die Buchstaben dichter dargestellt, so dass mehr Text auf einer Seite dargestellt werden kann.

3.6 Perspektive Rolltitel

Der Rolltitel bewegt sich perspektivisch schräg im Raum. Dabei bewegt er sich entweder von vorne nach hinten, oder kommt von hinten und wird nach vorne größer.

Bereich

Positionierung des Fluchtpunktes im ersten, zweiten oder dritten Drittel des Bildes

Richtung

Laufrichtung des Textes. Wenn er von „nach Hinten“ läuft, kommt er unten, vorne ins Bild herein und läuft nach hinten oben. Wählen Sie „nach Vorne“, so läuft der Text von hinten unten nach rechts vorne.

Einblenden

Der Text kann zusätzlich eingeblendet werden oder sofort ganz sichtbar sein.

Seitenhöhe

Ist die Seitenhöhe verdoppelt, so werden die Buchstaben dichter dargestellt, so dass mehr Text auf einer Seite dargestellt werden kann.

3.7 Pfad Doppelt

Textseiten werden auf einem auswählbaren Pfad eingeblendet, haben eine Standzeit und werden dann wieder ausgeblendet. Die nächste Textseite blendet bereits ein, während die vorige ausblendet.

Bewegungsablauf

Mit diesem Menü wird der Ablauf des Effektes bestimmt.

Pfad Rein: Hier kann aus mehreren Bewegungen ein Pfad ausgewählt werden. Der Pfad „Zufällig“ wählt für jede Einblendung automatisch einen der möglichen Pfade nach dem Zufallsprinzip aus.

Pfad Rein spiegeln: Der gewählte Bewegungsablauf kann horizontal und/oder vertikal gespiegelt werden.

Pfad Raus: Hier kann aus mehreren Bewegungen ein Pfad ausgewählt werden. Der Pfad „Zufällig“ wählt für jede Ausblendung automatisch einen der möglichen Pfade nach dem Zufallsprinzip aus.

Pfad Raus spiegeln: Der gewählte Bewegungsablauf kann horizontal und/oder vertikal gespiegelt werden.

Zufallsgenerator: Hier stellen Sie den Zufallsgenerator auf einen Ausgangswert ein. Dadurch bleibt der einmal generierte Zufallspfad identisch für die mehrfache Vorschau und Berechnung.

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Erscheinungsbild

s. Seite 1

Hier kann zusätzlich die Eigenschaft der Kanten (Normal, Glatt, Sehr glatt) bestimmt werden.

Blendzeit

Ein/Ausblendzeit der Buchstaben

Archiv

Die Einstellungen können für einen späteren Gebrauch archiviert werden.

3.8 Pfad Einfach

Die Textseiten werden einzeln auf einem auswählbaren Pfad eingeblendet, haben eine Standzeit und werden dann wieder ausgeblendet. Die nächste Textseite blendet erst ein, wenn die vorige ausgeblendet ist.

Bewegungsablauf

Mit diesem Menü wird der Ablauf des Effektes bestimmt.

Pfad Rein: Hier kann aus mehreren Bewegungen ein Pfad ausgewählt werden. Der Pfad „Zufällig“ wählt für jede Einblendung automatisch einen der möglichen Pfade nach dem Zufallsprinzip aus.

Pfad Rein spiegeln: Der gewählte Bewegungsablauf kann horizontal und/oder vertikal gespiegelt werden.

Pfad Raus: Hier kann aus mehreren Bewegungen ein Pfad ausgewählt werden. Der Pfad „Zufällig“ wählt für jede Ausblendung automatisch einen der möglichen Pfade nach dem Zufallsprinzip aus.

Pfad Raus spiegeln: Der gewählte Bewegungsablauf kann horizontal und/oder vertikal gespiegelt werden.

Zufallsgenerator: Hier stellen Sie den Zufallsgenerator auf einen Ausgangswert ein. Dadurch bleibt der einmal generierte Zufallspfad identisch für die mehrfache Vorschau und Berechnung.

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Erscheinungsbild

s. Seite 1

Hier kann zusätzlich die Eigenschaft der Kanten (Normal, Glatt, Sehr glatt) bestimmt werden.

Blendzeit

Ein/Ausblendzeit der Buchstaben

Archiv

Die Einstellungen können für einen späteren Gebrauch archiviert werden.

3.9 Pfad Zweiseitig

Die erste Textseite wird einzeln auf einem auswählbaren Pfad eingeblendet, nach einer Standzeit dreht sich die Seite im Raum und zeigt danach die nächste Textseite.

Bewegungsablauf

Mit diesem Menü wird der Ablauf des Effektes bestimmt.

Pfad Rein: Hier kann aus mehreren Bewegungen ein Pfad ausgewählt werden. Der Pfad „Zufällig“ wählt für jede Einblendung automatisch einen der möglichen Pfade nach dem Zufallsprinzip aus.

Pfad Rein spiegeln: Der gewählte Bewegungsablauf kann horizontal und/oder vertikal gespiegelt werden.

Zufallsgenerator: Hier stellen Sie den Zufallsgenerator auf einen Ausgangswert ein. Dadurch bleibt der einmal generierte Zufallspfad identisch für die mehrfache Vorschau und Berechnung.

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Erscheinungsbild

s. Seite 1

Hier kann der Glaskasten nur „Ein“ oder „Aus“ geschaltet werden. Es kann keine Dicke des Glases gewählt werden.

Hier kann zusätzlich die Eigenschaft der Kanten (Normal, Glatt, Sehr glatt) bestimmt werden.

Blendzeit

Ein/Ausblendzeit der Buchstaben

Archiv

Die Einstellungen können für einen späteren Gebrauch archiviert werden.

3.10 Pip Einfach

Die Textseiten werden auf einer frei im Raum platzierbaren Fläche eingeblendet. Die Einblendzeit ist variabel einstellbar.

Die Fläche kann entweder als Glasscheibe simuliert werden oder sie ist nicht sichtbar.

Bewegungsablauf

Mit „Position“ und „Rotation“ wird die Position der Glasscheibe im Raum definiert.

Position X: Die Scheibe kann links-rechts verschoben werden

Position Y: Die Scheibe wird nach oben-unten verschoben

Position Z: Die Scheibe wird nach vorne-hinten geschoben

Rotation X: Drehung der Glasscheibe auf der X-Achse

Rotation Y: Drehung der Glasscheibe auf der Y-Achse

Rotation Z: Drehung der Glasscheibe auf der Z-Achse

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Erscheinungsbild

s. Seite 1

Hier kann zusätzlich die Eigenschaft der Kanten (Normal, Glatt, Sehr glatt) bestimmt werden.

Blendzeit

Ein/Ausblendzeit der Buchstaben

Archiv

Die Einstellungen können für einen späteren Gebrauch archiviert werden.

Vorschau

Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

3.11 Pip Laufschrift

Der Text wird auf einer frei im Raum platzierbaren Fläche dargestellt. Die Fläche kann entweder als Glasscheibe simuliert werden oder sie ist nicht sichtbar.

Auf dieser Fläche bewegt sich dann die Laufschrift.

Bewegungsablauf

Mit „Position“ und „Rotation“ wird die Position der Glasscheibe im Raum definiert.

Position X: Die Scheibe kann links-rechts verschoben werden

Position Y: Die Scheibe wird nach oben-unten verschoben

Position Z: Die Scheibe wird nach vorne-hinten geschoben

Rotation X: Drehung der Glasscheibe auf der X-Achse

Rotation Y: Drehung der Glasscheibe auf der Y-Achse

Rotation Z: Drehung der Glasscheibe auf der Z-Achse

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Erscheinungsbild

s. Seite 1

Hier kann zusätzlich die Eigenschaft der Kanten (Normal, Glatt, Sehr glatt) bestimmt werden.

Archiv

Die Einstellungen können für einen späteren Gebrauch archiviert werden.

3.12 Pip Logo

Die Textseiten werden auf einer frei im Raum platzierbaren Fläche dargestellt. Die Fläche kann dabei um eine frei definierbare Achse rotieren.

Die Fläche kann entweder als Glasscheibe simuliert werden oder sie ist nicht sichtbar.

Positionierung

Mit „Position“ und „Rotation“ wird die Position der Glasscheibe im Raum definiert.

Position X: Die Scheibe kann links-rechts verschoben werden

Position Y: Die Scheibe wird nach oben-unten verschoben

Position Z: Die Scheibe wird nach vorne-hinten geschoben

Rotation X: Drehung der Glasscheibe auf der X-Achse

Rotation Y: Drehung der Glasscheibe auf der Y-Achse

Rotation Z: Drehung der Glasscheibe auf der Z-Achse

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Bewegungsablauf

Hiermit stellen Sie die Drehung der Glasscheibe ein. Werden alle Werte auf 0° eingestellt, tritt keine Drehbewegung ein.

Rotation X: Drehung der Glasscheibe auf der X-Achse

Rotation Y: Drehung der Glasscheibe auf der Y-Achse

Rotation Z: Drehung der Glasscheibe auf der Z-Achse

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Erscheinungsbild

s. Seite 1

Hier kann zusätzlich die Eigenschaft der Kanten (Normal, Glatt, Sehr glatt) bestimmt werden.

Archiv

Die Einstellungen können für einen späteren Gebrauch archiviert werden.

3.13 Pip Rolltitel

Der Text wird auf einer frei im Raum platzierbaren Fläche dargestellt.

Die Fläche kann entweder als Glasscheibe simuliert werden oder sie ist nicht sichtbar.

Auf dieser Fläche bewegt sich dann der Rolltitel.

Bewegungsablauf

Mit „Position“ und „Rotation“ wird die Position der Glasscheibe im Raum definiert.

Position X: Die Scheibe kann links-rechts verschoben werden

Position Y: Die Scheibe wird nach oben-unten verschoben

Position Z: Die Scheibe wird nach vorne-hinten geschoben

Rotation X: Drehung der Glasscheibe auf der X-Achse

Rotation Y: Drehung der Glasscheibe auf der Y-Achse

Rotation Z: Drehung der Glasscheibe auf der Z-Achse

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Erscheinungsbild

s. Seite 1

Hier kann zusätzlich die Eigenschaft der Kanten (Normal, Glatt, Sehr glatt) bestimmt werden.

Archiv

Die Einstellungen können für einen späteren Gebrauch archiviert werden.

3.14 Zeile Drehung

Die Textzeilen blenden ein und drehen sich auf eigenen Flächen gleichzeitig im Raum. Die Fläche kann entweder als Glasscheibe simuliert werden oder sie ist nicht sichtbar. Auf dieser Fläche bewegt sich dann der Rolltitel.

Bewegungsablauf

Mit „Start Rotation“ wird die Startposition der Glasscheibe im Raum definiert. Mittels „Bewegung Rot.“ wird die anschließende Drehrichtung der Textzeilen bestimmt. Der eingestellte Winkel ist der Winkel, um den die Textzeile innerhalb eines Frames gedreht wird. Je größer der eingestellte Winkel, desto schneller drehen sich demnach die Buchstaben.

Start Rotation X: Start der Textzeile in der X-Achse gedreht

Start Rotation Y: Start der Textzeile in der Y-Achse gedreht

Start Rotation Z: Start der Textzeile in der Z-Achse gedreht

Bewegung Rot. X: Drehung der Textzeile auf der X-Achse

Bewegung Rot. Y: Drehung der Textzeile auf der Y-Achse

Bewegung Rot. Z: Drehung der Textzeile auf der Z-Achse

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Erscheinungsbild

s. Seite 1

Blendzeit

Ein/Ausblendzeit der Buchstaben

Archiv

Die Einstellungen können für einen späteren Gebrauch archiviert werden.

3.15 Zeile Schwingen

Die Textzeilen zoomen von hinten in die Szene. Die einzelnen Textzeilen schwingen auf eigenen Flächen gleichzeitig nach oben und unten. Die Fläche kann entweder als Glasscheibe simuliert werden oder sie ist nicht sichtbar. Auf dieser Fläche bewegt sich dann der Rolltitel.

Bewegungsablauf

Mit diesem Menü wird der Ablauf des Effektes bestimmt. Mit „Rotation“ wird die Ansicht der Textzeilen definiert, die sie nach dem Einblenden haben sollen.

Mit den übrigen Optionen wird die Art der Schwingung eingestellt, in der sich die Zeilen bewegen.

Rotation X: Lage der Textzeile in der X-Achse gedreht

Rotation Y: Lage der Textzeile in der Y-Achse gedreht

Rotation Z: Lage der Textzeile in der Z-Achse gedreht

Sprungstärke: Stärke der Schwingung

Geschwindigkeit: Stellt das Tempo ein, mit der die Schwingung abläuft

Frequenz: Bestimmt den Unterschied der Schwingung zwischen den Textzeilen.

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Erscheinungsbild

s. Seite 1

Blendzeit

Ein/Ausblendzeit der Buchstaben

Archiv

Die Einstellungen können für einen späteren Gebrauch archiviert werden.

3.16 Zeile Zoom

Die Textzeilen zoomen von hinten in die Szene. Die einzelnen Textzeilen pulsieren auf eigenen Flächen gleichzeitig nach vorne und hinten. Die Fläche kann entweder als Glasscheibe simuliert werden oder sie ist nicht sichtbar.

Auf dieser Fläche bewegt sich dann der Rolltitel.

Bewegungsablauf

Mit diesem Menü wird der Ablauf des Effektes bestimmt.

Mit „Rotation“ wird die Ansicht der Textzeilen definiert, die sie nach dem Einblenden haben sollen. Mit den übrigen Optionen wird die Darstellung bestimmt, wie die Zeilen gezoomt werden.

Rotation X: Lage der Textzeile in der X-Achse gedreht

Rotation Y: Lage der Textzeile in der Y-Achse gedreht
Rotation Z: Lage der Textzeile in der Z-Achse gedreht

Zoomstärke: Stärke, in der die Zeilen gezoomt werden

Geschwindigkeit: stellt das Tempo ein, mit der die Schwingung abläuft

Frequenz: bestimmt den Unterschied der Schwingung zwischen den Textzeilen.

Vorschau: Hiermit können Sie das Ergebnis Ihrer Einstellungen in einer Vorschau betrachten.

Erscheinungsbild

s. Seite 1

Blendzeit

Ein/Ausblendzeit der Buchstaben

Archiv

Die Einstellungen können für einen späteren Gebrauch archiviert werden.