



Inhaltsverzeichnis

Einführung	X	Eine Komposition erstellen	17
Zu Beginn	XI	Spaß beim Transformieren	17
Vorab	1	Die Position animieren	19
Das After-Effects-Projekt	1	Bewegungen bearbeiten	20
Das Anwendungsfenster	2	Eine zweite Ebene hinzufügen	21
Die Werkzeugleiste	3	Deckkraft, Drehung und Skalierung	
Das Projektfenster	3	animieren	22
Das Kompositionsfenster	5	Mehrere Ebenen anordnen und	
Die Zeitleiste	6	animieren	24
Das Ebenenfenster	7	Ein fliegender Schmetterling	26
Andere Arbeitsfenster	8	Farbflächen	28
Info	8	Schnelle Effekte	28
Zeitsteuerungen	8	▼ Photoshop- und Illustrator-Dateien	
Audio	8	mit Ebenen importieren	30
Effekte & Vorgaben	9	Rendern	32
Effekteinstellungen	9	Ideen	33
Den Arbeitsbereich verwalten	10	Übung 2 – Anspruchsvollere	
Übung 1 – Einfache		Animationen	34
Animationen	12	Keyframe-Grundlagen	34
Kompositionegrundlagen	12	Adobe Bridge	36
Ein Projekt starten	14	Der Diagrammeditor	38
Ein Projekt speichern	14	Schweben wie ein Schmetterling	44
Eine neue Komposition anlegen	15	Glätten	45
Rohmaterial (Footage) importieren	15	Automatische Ausrichtung und	
		Bewegungsunschärfe	46

INHALTSVERZEICHNIS

VI

Roving Keyframes (Keyframegeschwindigkeit glätten)	48	Übung 4 – Transparenz	82
Ankerpunkt-Einmaleins	50	Masken, Matten und Schablonen	82
Das Ausschnitt-Werkzeug	51	Maskieren.	84
Bewegungskontrolle	52	Masken animieren	86
Interpolationsunterdrückung	54	Vignetten.	87
▼ Technik: Zeitanzeige und Timecode	56	Mit dem Zeichenstift maskieren.	88
Ideen.	57	Einen Pfad zeichnen	88
Quiz	57	Einen Pfad bearbeiten	89
 Übung 3 – Ebenen	58	Maskenformen interpolieren.	90
Mit Ebenen arbeiten	58	Den ersten Scheitelpunkt ändern	90
Ebenen in der Zeit verschieben.	59	Maskenfade und Effekte.	91
Trimmen	60	Mehrere Masken.	92
▼ In anderen Bedienfeldern trimmen..	61	RotoBézier-Maskenformen	94
Verschieben.	62	Dem Fluss folgen	94
Sequenzebenen	63	Audiospektrum-Effekt.	95
Schleifen.	65	Track Matten	96
Bildsequenzen.	66	Mit Track Matten verschachteln.	97
Framerate vs. Dauer.	67	Luma Track Matten.	100
Füllmethoden	68	Animierte Track Matten.	101
Effekte, Farbflächen und Modi.	70	▼ Schablonen	102
Effekt-Bewegungspfad	71	Masken in After Effects CS3.	104
Große Farbflächen	72	Neue Formen.	104
Tauchen Sie noch weiter ein.	73	Ideen.	105
Effekte finden und animieren	73	Quiz	105
Animationsvorgaben speichern	74	 Übung 5 – Text und Musik	106
Adobes Animationsvorgaben	76	Text-Werkzeuge	106
Einstellungsebenen	78	Text-Grundlagen.	107
Instant Sex.	79	Textanimatoren.	109
▼ Technik: Nichtquadratische Pixel	80	Text einstellen	109
Ideen.	81	Bereichsauswählen	110
Quiz	81	Just Dropping In	111
		Weitere Eigenschaften hinzufügen.	111

Kaskadierender Text.....	113	Ein sich wiederholendes Element	
Ankerpunkte anpassen	115	verschachteln.....	144
Immer nur ein Wort	116	Das sich wiederholende Element	144
Fliegender Text.....	118	Die erste City-Komposition	144
Animierte Weichzeichnung	118	Kompositionen duplizieren	145
Die Laufweite animieren	118	Die zusammengesetzte (verschachtelte)	
Pfadtext.....	119	Komposition erstellen.....	145
Verwackelter Text.....	120	Die Hauptkomposition	146
Halbbilder separieren.....	120	Schönheitskorrekturen	147
Die Verwackeln-Auswahl.....	121	Unterkompositionen von Ebenengruppen	
Mit Alphakanal rendern.....	122	erstellen (Precomposing).....	148
▼ Sound dazu	124	Unterkompositionen aus einzelnen	
Animationsvorgaben für Text.....	126	Ebenen erstellen.....	150
Textvorgaben anwenden.....	126	Render-Reihenfolge	152
Vorgaben bearbeiten	127	Die richtige Reihenfolge	152
Textanimationen speichern.....	128	Zwei Kompositionen sind besser als eine ..	153
▼ Photoshop-Textebenen bearbeiten	129	Unterkompositionen für eine Neuordnung	
Zeichenbasierte 3D-Animation in CS3.....	130	nutzen	154
Text-Position auf der Z-Achse	130	▼ Ausnahmen bei der	
3D-Textdrehungen	131	Render-Reihenfolge	156
Ankerpunkte in 3D setzen.....	132	Quiz	157
3D-Text in 3D.....	133	Alien Puzzle	157
Übung 6 – Parenting		Bild-in-Bild-Effekt	157
und Verschachteln.....	134	Übung 7 – Expressions	
Verschiedene Ansätze	134	und Zeitspiele	158
Parenting (Übergeordnete Ebenen)	136	Das 1x1 der Expressions	158
Parenting mit Null-Objekten.....	138	Das Problem	159
Parenting-Kette	138	Das Expression-Auswahlwerkzeug	160
Das Null-Objekt animieren	139	Einfache Mathematik	161
Ebenen ineinander verschachteln	140	Uhrwerk	163
Eine große Komposition erstellen	140	Überblenden	164
Die große Komposition verschachteln	141	Schleifen (Loops)	166
Die Unterkomposition bearbeiten	142	Die Verwackeln-Expression	168
Das Projekt fertigstellen	143	Expressions und Effekte	169

INHALTSVERZEICHNIS

VIII

Master-Kontrolleinheit	170	Übung 9 – Track and Key	204
▼ Der Ton macht die Musik	171	Überblick	206
Zeitspiele	172	Stabilisierung – Grundlagen	207
Blending (Frame-Überblendung)	172	Track-Punkte	208
Pixel Motion	173	Track ausführen	209
Stop-Motion-Tricks	174	Stabilisierung anwenden	210
Framerate erhalten	174	Korrekturarbeiten	210
Effekte abschwächen	175	Einfaches Tracking	212
Zeitverzerrung	176	Das Tracking anwenden	213
Ein zusätzlicher Griff	176	Tracking für Effekte	214
Zeitverzerrungen	177	Eckpunkte verfolgen	217
Ideen	180	4-Punkt-Tracking	217
Quiz	181	Der Anfügepunkt	218
 		Anwenden und verbessern	218
Übung 8 – 3D	182	Den Hintergrund ersetzen	220
3D-Grundlagen	182	Position, Drehung und Skalierung stabilisieren	220
Multiplaning	186	▼ Technik: Mit HD-Material arbeiten	223
3D-Animation	188	Keylight	224
Bearbeitung in mehreren Ansichten	189	Ideen	227
Die 3D-Kamera	190	Quiz	227
Eine Kamera hinzufügen	190	 	
▼ Kamerawerkzeuge	191	Übung 10 – Malen und Kopieren	228
Die Kamera bewegen	192	Malen – Grundlagen	229
Kamera und automatische Ausrichtung	194	Augen malen	231
Alternative Ausrichtung	194	Lippen malen	232
Ausrichtung auf die Kamera	195	Malen zum Einblenden	234
3D-Lichter	196	Mit dem Kopierstempel arbeiten	237
Schlagschatten	198	Anregungen zum Zeichnen	239
OpenGL und schnelle Vorschauen	200	Vorführraum	239
Standbilder mit Tiefe	202	Vektorzeichnungen	240
▼ Standbilder ausschneiden	204	Animierte Striche	240
Ideen	205		



Striche verwackeln	241	Animierte Linien	271
Zwiebelhaut (Onion Skin)	242	Linien einblenden	272
Übung 11 – Neu in CS3.	244	Körperteile verwackeln	274
Brainstorming	245	Verwackeln	274
Effekt-Variationen.....	245	Verwackeln-Expression	275
Brainstorming-Keyframes	247	MiroMan – finale Korrekturen	276
Das Marionetten-Werkzeug	248	Teil 2: 3D-Welt zusammensetzen.....	278
Marionetten-Pin-Werkzeug	248	Boden und Wand erstellen	278
Pins animieren	249	MiroMan einbinden	281
Marionette-überlappen-Werkzeug.....	250	Kamerabewegungen	282
Marionetten-Animationen aufnehmen	251	Die Bühne vergrößern	283
Marionetten-Stärke-Werkzeug.....	251	Ein bisschen Farbe	284
Formebenen	252	Titel hinzufügen	284
Eine Form erstellen	252	Weitere Ebenen	286
Eine Form bearbeiten.....	253	Beleuchtung	286
Mehrfachformen.....	254	Mehrere Kameras.....	288
Formeffekte	256	Finale Korrekturen	290
Der Verstärker	257	▼ Echtes 3D.....	292
▼ Zusammengesetzte Pfade.....	258	Anhang – Rendern	294
Fadenkreuze	260	Rendern: Alles unter Kontrolle.....	294
Verlaufseditor.....	260	Vorlagen	295
Zeichenstift-Werkzeug	261	Das richtige Format	296
Konturpfade	262	Filme	296
Konturen animieren	264	Sequenzen	296
Die Mühe zahlt sich aus	265	Web	297
Ideen.....	265	Flash Video	297
Übung 12 – Das Projekt	266	▼ Umwandlung zwischen D1 und DV ..	298
Teil 1: Die MiroMan-Figur	267	3:2-Pulldown	299
Ankerpunkte festlegen	268	Index	300
Überordnen	268		
Ebenen einfärben.....	269		
Den Verlaufseffekt zusammensetzen	270		