



Inhaltsverzeichnis

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



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	Maskenpfade 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	Bereichsauswahlen	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
		Bild-in-Bild-Effekt.	157
Übung 6 – Parenting		Übung 7 – Expressions	
und Verschachteln.	134	und Zeitspiele.	158
Verschiedene Ansätze.	134	Das 1x1 der Expressions.	158
Parenting (Übergeordnete Ebenen). . .	136	Das Problem.	159
Parenting mit Null-Objekten.	138	Das Expression-Auswahlwerkzeug.	160
Parenting-Kette.	138	Einfache Mathematik.	161
Das Null-Objekt animieren.	139	Uhrwerk.	163
Ebenen ineinander verschachteln.	140	Überblenden.	164
Eine große Komposition erstellen.	140	Schleifen (Loops).	166
Die große Komposition verschachteln. .	141	Die Verwackeln-Expression.	168
Die Unterkomposition bearbeiten.	142	Expressions und Effekte.	169
Das Projekt fertigstellen.	143		



Master-Kontrolleinheit	170
▼ Der Ton macht die Musik	171
Zeitspiele	172
Blending (Frame-Überblendung)	172
Pixel Motion	173
Stop-Motion-Tricks	174
Framerate erhalten	174
Effekte abschwächen	175
Zeitverzerrung	176
Ein zusätzlicher Griff	176
Zeitverzerrungen	177
Ideen	180
Quiz	181
 Übung 8 – 3D	 182
3D-Grundlagen	182
Multiplaning	186
3D-Animation	188
Bearbeitung in mehreren Ansichten	189
Die 3D-Kamera	190
Eine Kamera hinzufügen	190
▼ Kamerawerkzeuge	191
Die Kamera bewegen	192
Kamera und automatische	
Ausrichtung	194
Alternative Ausrichtung	194
Ausrichtung auf die Kamera	195
3D-Lichter	196
Schlagschatten	198
OpenGL und schnelle Vorschauen	200
Standbilder mit Tiefe	202
▼ Standbilder ausschneiden	204
Ideen	205

Übung 9 – Track	
and Key	204
Überblick	206
Stabilisierung – Grundlagen	207
Track-Punkte	208
Track ausführen	209
Stabilisierung anwenden	210
Korrekturarbeiten	210
Einfaches Tracking	212
Das Tracking anwenden	213
Tracking für Effekte	214
Eckpunkte verfolgen	217
4-Punkt-Tracking	217
Der Anfügepunkt	218
Anwenden und verbessern	218
Den Hintergrund ersetzen	220
Position, Drehung und Skalierung	
stabilisieren	220
▼ Technik: Mit HD-Material arbeiten ..	223
Keylight	224
Ideen	227
Quiz	227

Übung 10 – Malen	
und Kopieren	228
Malen – Grundlagen	229
Augen malen	231
Lippen malen	232
Malen zum Einblenden	234
Mit dem Kopierstempel arbeiten	237
Anregungen zum Zeichnen	239
Vorführraum	239
Vektorzeichnungen	240
Animierte Striche	240



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		