

Inhalt

Vorwort	23
----------------------	-----------

Teil I: Grundlagen

1 Einleitung	29
1.1 Ziel des Buches	29
1.1.1 Einsteiger	29
1.1.2 Fortgeschrittene	30
1.1.3 Die DVD zum Buch	30
1.1.4 Unterschiede unter Mac und Windows	30
1.2 Die früheren Versionen von After Effects	31
1.3 Neu in After Effects CS5	40
1.3.1 Native 64-Bit-Unterstützung	40
1.3.2 Adobe Roto-Pinsel	41
1.3.3 Effekt »Maske verbessern«	41
1.3.4 Auto-Keyframe-Modus	42
1.3.5 Digieffects FreeForm	42
1.3.6 Mocha 2	42
1.3.7 Unterstützung von AVC-Intra und RED	42
1.3.8 Unterstützung von Lookup-Tabellen (LUT)	42
1.3.9 Color Finesse 3	43
1.3.10 Ebenen ausrichten	43
1.4 Systemvoraussetzungen	44
1.4.1 Minimalkonfiguration	44
1.4.2 Empfohlene Systemkonfiguration	44
1.4.3 After Effects und der Prozessor	48
1.4.4 32-Bit- versus 64-Bit-Systeme	50
2 Begriffe und Standards	55
2.1 Was ist Animation?	55
2.1.1 Einzelbildanimation	55
2.1.2 Keyframe-Animation	56
2.2 Auflösung	58
2.2.1 Vollbild oder Halbbild	58
2.2.2 Bildformat	60
2.2.3 8 Bit, 16 Bit und 32 Bit	61
2.3 Fernsehnormen	61
2.3.1 NTSC	62
2.3.2 PAL	62

2.3.3	SECAM	63
2.3.4	PAL, SECAM und NTSC digital	63
2.3.5	Pixelseitenverhältnis	63
2.4	HDTV	64
2.4.1	4:3- und 16:9-Format	66
2.5	Ultra HDTV	66
2.6	Videonormen	66
2.6.1	DV	66
2.6.2	DVCAM und DVC Pro	67
2.6.3	DVCPROHD	68
2.6.4	HDV	68
2.6.5	HDCAM und HDCAM SR	69
2.6.6	XDCAM SD, XDCAM HD und XDCAM EX	69
2.6.7	AVCHD	70
2.6.8	Panasonic P2-Format	70
2.6.9	DPX	70
2.6.10	RED CODE	71
3	Tour durch das Programm	73
3.1	Die Benutzeroberfläche im Überblick	73
3.2	Ein erstes Projekt	77

Teil II: Konzeption und Import

4	Ein Filmprojekt vorbereiten	89
4.1	Projektplanung und -organisation	89
4.1.1	Idee	89
4.1.2	Storyboard	89
4.1.3	Vorbereiten von Rohmaterial	90
4.1.4	Das Ausgabemedium in den Kompositionseinstellungen einstellen	92
4.2	Projekte anlegen, speichern und öffnen	93
4.2.1	Projekt anlegen	93
4.2.2	Projekte öffnen und schließen	94
4.2.3	Projekte speichern	95
4.2.4	Projektvorlagen	95
4.2.5	XML-Projekte	96
4.3	Projekteinstellungen	97
4.3.1	Projekt-Timecode festlegen	97
4.3.2	Projektfarbtiefe wählen	99
4.3.3	Arbeitsfarbraum wählen	99
4.4	Die Arbeitsoberfläche anpassen	100

5	Der Import	103
5.1	Der Importdialog	103
5.2	Import von Photoshop- und Illustrator-Dateien	104
5.2.1	Pixel und Vektoren	104
5.2.2	Ein komplettes Layout importieren	105
5.2.3	Transparentes Material importieren	114
5.3	Import von After-Effects-Projekten	115
5.3.1	Projekte einbetten (nur CS4 und CS5)	116
5.4	Import von Premiere Pro-Projekten	116
5.5	Weitere Importmöglichkeiten	118
5.5.1	Import von Bilddaten mit hohem dynamischem Bereich (HDR)	118
5.5.2	Import von Camera-Raw-Dateien	119
5.5.3	Import von XMP-Metadaten	120
5.5.4	Import per Drag & Drop	120
5.5.5	Importvoreinstellungen	120
5.6	Videodaten in After Effects	121
5.6.1	Separate Halbbilder festlegen	122
5.6.2	Halbbildreihenfolge des Originals testen	123
5.6.3	Pixel Aspect Ratio (PAR)	123
5.6.4	D1/DV PAL, D1/DV NTSC und HDV (1.440 × 1.080) am Computermonitor	125
5.6.5	Pixelseitenverhältnis interpretieren	125
5.6.6	D1/DV PAL, D1/DV NTSC oder HDV bearbeiten und ausgeben	127
5.6.7	Quadratpixel-Footage für D1/DV und HDV (1.440 × 1.080) vorbereiten und ausgeben	128
5.6.8	Pixelseitenverhältnis-Interpretation zurücksetzen	132
5.7	Importieren von Mediendaten bandloser Formate	135
5.7.1	XDCAM- und AVCHD-Formate importieren	135
5.7.2	Panasonic P2-Formate importieren	135
5.7.3	Cineon und DPX	136
5.7.4	RED-Import	136
5.7.5	Unterstützte Importformate	137

Teil III: Vom Rohmaterial zur Ebene

6	Rohdaten verwalten	141
6.1	Das Projektfenster	141
6.2	Rohmaterial ersetzen	144
6.2.1	Footage ersetzen	146

6.2.2	Footage in der Originalanwendung bearbeiten	146
6.2.3	Platzhalter und Stellvertreter	146
6.3	Dateien sammeln und Dateien »zerstreuen«	149
6.3.1	Dateien sammeln	149
6.3.2	Dateien entfernen	150
7	Layout in After Effects: Kompositionen und Zeitleiste	151
7.1	Eine Komposition anlegen	151
7.1.1	Kompositionseinstellungen	152
7.1.2	Kompositionsvorgaben	153
7.2	Footage einer Komposition hinzufügen	154
7.3	Das Kompositionsfenster	155
7.3.1	Positionierung von Ebenen	155
7.3.2	Die Schaltflächen des Kompositions- fensters	158
7.4	Verschachtelte Kompositionen (Nesting)	163
7.4.1	Vorteile von verschachtelten Kompositionen	169
7.4.2	Anmerkungen zum Nesting	170
7.5	Flussdiagramm	171
7.6	Die Zeitleiste	173
7.6.1	Zeitmarke	173
7.6.2	Arbeitsbereich	174
7.6.3	Zoomfunktionen der Zeitleiste	175
7.6.4	Anzeigeoptionen in der Zeitleiste	175
7.6.5	Audio-/Video-Funktionen	176
7.6.6	Etiketten	176
7.6.7	Ebenennummerierung	177
7.6.8	Ebenenname	177
7.6.9	Ebenenschalter	178
7.6.10	Schalter/Modi	182
8	Ebenen organisieren und bearbeiten	185
8.1	Ebenen anordnen und ausrichten	185
8.1.1	Ebenen ausrichten und verteilen	192
8.2	Ebenen bearbeiten	193
8.2.1	Das Ebenenfenster	193
8.3	Trimmen von Ebenen	194
8.3.1	Trimmen im Ebenenfenster	195
8.3.2	Trimmen in der Zeitleiste	196

8.3.3	Trimmen im Footage-Fenster	196
8.3.4	Trimmen per Tastatur	197
8.3.5	Material aus Ebenen entfernen und Ebenen teilen	197
8.3.6	Inhalt in einer Ebene verschieben	199
8.4	Ebenen dehnen und stauchen	199
8.4.1	Schnelleres und verlangsames Abspielen ...	200
8.4.2	Abspielrichtung umkehren	200
8.4.3	Ebenen als Sequenz	201
8.5	Marken setzen	203
8.5.1	Kompositionszeitmarken	203
8.5.2	Ebenenmarken	204
8.6	XMP-Metadaten	206
8.6.1	Statische und temporale Metadaten	207
8.6.2	Identifikationsnummer	207
8.6.3	XMP-Metadaten in After Effects	208
8.7	Bitte mischen: Füllmethoden	210
8.7.1	Transparenzmodi	211
8.7.2	Abdunkeln-Modi	212
8.7.3	Aufhellen-Modi	213
8.7.4	Kombinieren-Modi	213
8.7.5	Differenz- und Ausschlussmodi	213
8.7.6	Farbmodi	213
9	Vorschau	215
9.1	Standard- und RAM-Vorschau	215
9.1.1	Standardvorschau	216
9.1.2	RAM-Vorschau über die Vorschau-Palette ...	216
9.2	Audiovorschau und Audio synchronisieren	218
9.2.1	Audio-Wellenform	218
9.2.2	Audio-Palette	219
9.3	Vorschau optimieren	219
9.3.1	Arbeitsspeicher entlasten	219
9.3.2	Optionen in der Zeitleiste	220
9.3.3	Kompositionsvorschau optimieren	220
9.3.4	Vorschau-Voreinstellungen	223
9.3.5	Vorschau und Rendern mit OpenGL	224
9.4	Brainstorming – Animationsvarianten	225
9.5	Adobe Device Central	226

Teil IV: Keyframes und Animation

10	Keyframe-Grundlagen	233
10.1	Setzen von Keyframes	233
10.1.1	Eigenschaften	234
10.1.2	Auto-Keyframe-Schalter	241
10.1.3	Separate Positions-Keyframes	242
10.2	Ankerpunkte definieren	244
10.3	Animationsvorgaben	249
10.3.1	Eigene Animationsvorgaben erstellen	251
10.4	Der Diagrammeditor	252
10.4.1	Funktion des Diagrammeditors	253
10.4.2	Arbeit mit dem Diagrammeditor	254
10.4.3	Keyframe-Bearbeitung im Diagrammeditor	256
10.4.4	Transformationsfeld	257
10.4.5	Ansicht im Diagrammeditor anpassen	258
11	Keyframe-Interpolation	261
11.1	Zwei Arten der Interpolation	261
11.2	Die räumliche (geometrische) Interpolation und Bewegungspfade	262
11.2.1	Bewegungspfad	262
11.2.2	Methoden der räumlichen Interpolation	263
11.2.3	Der Dialog Keyframe-Interpolation: Räumliche Interpolationsmethoden einstellen	269
11.2.4	Bewegungspfad mit Pfad-Werkzeugen bearbeiten	270
11.2.5	Voreinstellungen für Bewegungspfade	270
11.3	Zeitliche Interpolation und Geschwindigkeitskurven	271
11.3.1	Geschwindigkeit ist Weg durch Zeit	271
11.3.2	Die Geschwindigkeitskurve	273
11.3.3	Geschwindigkeitskurven bearbeiten	274
11.3.4	Assistenten für Keyframe-Geschwindigkeit	283
11.3.5	Methoden der zeitlichen Interpolation	285
11.3.6	Zeitliche Interpolationsmethoden einstellen	287
11.3.7	Die Wertekurve	288
11.4	Pfade als Key-Generator	290
11.4.1	Pfade aus Illustrator und Photoshop	290
11.4.2	Roving Keyframes	292
11.5	Keyframes für Schnelle	295
11.5.1	Bewegung skizzieren	295

11.5.2	Glätten	296
11.5.3	Verwackeln	297
11.6	Zeitverzerrung	298
11.6.1	Zeitverzerrung im Diagrammeditor	299
11.6.2	Zeitverzerrung im Ebenfenster	302
11.7	Parenting: Vererben von Eigenschaften	303
11.8	Animation mit den Puppenwerkzeugen	306
11.8.1	Weitere Möglichkeiten, Marionetten-Gitter zu erstellen	313

Teil V: Raus zum Film

12	Kompression und Ausgabe: die Grundlagen	317
12.1	Kompression	317
12.1.1	Warum Kompression?	317
12.1.2	Kompressionsarten	318
12.2	Codecs und ihre Verwendung	320
12.2.1	Player, Encoder und Codecs	321
12.2.2	Gängige Formate, Kompressoren und Medien	321
12.2.3	Kompression in After Effects	322
12.3	Ausgabearten	326
12.3.1	Rendern: Was ist das?	326
12.3.2	Exportieren: Was ist das?	328
13	Das Rendern	329
13.1	Der Rendervorgang	329
13.1.1	Die Renderliste	331
13.2	Schnelle RAM-Vorschau und schnelles Rendern	331
13.2.1	Mehrprozessorverarbeitung in After Effects	332
13.2.2	CPU- und Speicheraufteilung	332
13.2.3	Einschränkungen	334
13.2.4	Rendern mit OpenGL	335
13.3	Rendern in der Praxis: QuickTime-Film ausgeben	337
13.3.1	Rendereinstellungen	338
13.3.2	Ausgabemodul	340
13.3.3	Rendern abschließen	344
13.4	Ausgabemöglichkeiten	344
13.4.1	Falsche Framegröße	344
13.4.2	DV-Ausgabe	345
13.4.3	MP3-Ausgabe	345

13.4.4	MPEG-2-DVD-Ausgabe	345
13.4.5	MPEG-2 Blu-ray	348
13.4.6	Verlustfreie Ausgabe	348
13.4.7	Ausgabe eines einzelnen Frames	349
13.4.8	Ausgabe als Standbildsequenz	350
13.5	Arbeiten mit der Renderliste	351
13.5.1	Mehrere Ausgabemodule verwenden	353
13.5.2	Vorgang nach dem Rendern	353
13.5.3	Ausgabeketten erstellen	356
13.5.4	Testrendern	358
13.5.5	Unterstützte Ausgabeformate	358
13.6	Ausgabe-Voreinstellungen	360
13.7	Vorlagen für Rendereinstellungen und Ausgabemodule	361
13.7.1	Vorlagen für Rendereinstellungen und Ausgabemodule selbst erstellen	361
13.7.2	Vorlagen in einer Datei sichern und laden	363
13.8	Netzwerkrendern	363
13.8.1	Netzwerkrendern mit älteren Standard-Versionen	366
13.9	Adobe Clip Notes	367
13.10	Ausgabe mit dem Media Encoder	367
14	Filme für das Kino	369
14.1	Eine Frage des Formats	369
14.1.1	Häufige Aufzeichnungsformate	370
14.1.2	Gängige Kinoformate	372
14.1.3	Aktions- und titelsichere Ränder	374
14.2	Formate in After Effects	375
14.2.1	Arbeit mit HD 1.920 × 1.080 in After Effects	375
14.2.2	Formatanpassung in After Effects	377
14.3	Arbeit mit synthetischem Bildmaterial	380
14.3.1	Rendern ins Ausgabeformat	381
15	Ausgabe für das Web	383
15.1	Die passende Ausgabe	383
15.2	SWF-Dateien ausgeben	384
15.2.1	Möglichkeiten und Unmöglichkeiten beim SWF-Export	384
15.2.2	Referenzen in einer SWF-Datei	388
15.2.3	SWF-Export und Exportoptionen	388
15.2.4	Nach dem Export	391

15.2.5	Import einer SWF-Datei in Flash	391
15.3	Ausgabe ins Flash-Video-Format (FLV + F4V)	392
15.3.1	Einstellungen für F4V- und FLV-Ausgabe ...	393
15.4	Ausgabe als RealMedia-Datei (nur Windows, nur bis CS3)	395
15.4.1	Einstellungen für RealMedia	396

Teil VI: Titel und Texte

16	Texte erstellen und bearbeiten	401
16.1	Texte: Was ist möglich?	401
16.2	Punkt- und Absatztext erstellen	402
16.2.1	Punkttext erstellen	403
16.2.2	Absatztext erzeugen	406
16.2.3	Punkttext in Absatztext umwandeln und umgekehrt	407
16.2.4	Horizontalen in vertikalen Text umwandeln und umgekehrt	407
16.2.5	Ebeneneinstellungen ein- und ausblenden	408
16.2.6	Text aus anderen Anwendungen einfügen ...	408
16.3	Textformatierung	409
16.3.1	Die Zeichen-Palette	409
16.3.2	Die Absatz-Palette	413
17	Text animieren	419
17.1	Welche Möglichkeiten der Textanimation gibt es? ...	419
17.2	Arbeiten mit Textanimator-Gruppen	420
17.2.1	Der Animator, seine Eigenschaften und die Bereichsauswahl	420
17.2.2	Mehr als ein Animator und eine Auswahl	424
17.2.3	Erweiterte Optionen der Bereichs- auswahl	429
17.2.4	Zeichenbasierte 3D-Textanimation	431
17.2.5	Zeichenausrichtung zur Kamera	434
17.3	Expression- und Verwackelnauswahl	434
17.3.1	Expressionauswahl	434
17.3.2	Verwackelnauswahl	435
17.4	Mehr Optionen	439
17.5	Quelltextanimation	442
17.6	Vorgegebene Textanimationen	443
17.6.1	Vorgegebene Textanimation anwenden	444

17.7	Text und Masken	444
17.7.1	Text am Maskenpfad animieren	444
17.7.2	Weitere Pfadoptioen	449
17.7.3	Formen und Masken aus Text erstellen	450

Teil VII: Masken und Effekte

18	Masken, Matten und Alphakanäle	455
18.1	Begriffsdefinitionen	455
18.1.1	Alphakanal	455
18.1.2	Masken und Matten	460
18.2	Matten und ihre Verwendung	462
18.2.1	Alphamatte erstellen	463
18.2.2	Luminanzmatte erstellen	465
18.2.3	Matte animieren	466
18.2.4	Transparenz erhalten	466
18.3	Masken: Schon wieder Pfade	467
18.3.1	Masken erstellen	468
18.3.2	Bearbeitung von Masken	471
18.3.3	RotoBézier-Masken	479
18.3.4	Öffnen und Schließen von Masken	482
18.3.5	Die Option »Pausstift«	482
18.3.6	Maskenformen numerisch ändern	485
18.3.7	Form einer Maske ersetzen	486
18.3.8	Ebene hinter einer Maske verschieben	487
18.3.9	Maskeneigenschaften animieren	487
18.3.10	Bewegungsunschärfe für Masken	492
18.4	Masken-Interpolation	493
18.4.1	Masken-Interpolation	495
18.4.2	Maskenpfad versus Bewegungspfad	499
18.4.3	Bewegungspfad versus Maskenpfad	501
18.5	Formebenen	501
18.6	Rotoskopieren mit dem Roto-Pinsel	509
18.6.1	Propagierung im Roto-Pinsel-Effekt	516
18.6.2	Der Effekt »Maske verbessern«	518
19	Erweiterte Bearbeitungsmöglichkeiten mit Effekten	521
19.1	Effekt-Grundlagen	522
19.2	Effekt-Beispiele	526
19.2.1	Selektiver Weichzeichner	527
19.2.2	Zeichentrick	528

19.2.3	Mosaik	530
19.2.4	Vegas	530
19.3	Arbeiten mit den Cycore Effects	534
19.3.1	Spielen mit Partikeln	534
19.4	Arbeiten mit Effekten	544
19.4.1	Effekte kombinieren	544
19.4.2	Kaustik und Zellmuster	544
19.4.3	»Kartenblende«, »Kanten aufräumen«, »Leuchten« und »Gewitter«	548
19.4.4	Digieffects FreeForm	555
19.4.5	Effekt per Einstellungsebenen vererben	561
19.4.6	Effekte am Pfad	563
19.5	Keying-Effekte	564
19.5.1	Wozu dient das Keying?	564
19.5.2	Color-Key	565
19.5.3	Linearer Color-Key	568
19.5.4	Matte vergrößern/verkleinern	570
19.5.5	Innerer/Äußerer Key	570
19.5.6	Differenz-Matte	574
19.5.7	Maske verbessern	576
19.6	Pixel Bender Toolkit	576
19.6.1	Pixel-Bender-Benutzeroberfläche	577
19.6.2	Verwendung in After Effects	578
20	Farbkorrektur	579
20.1	Grundlagen der Farbenlehre	579
20.1.1	Die Grundfarben	579
20.1.2	Additive Farbmischung	579
20.1.3	Subtraktive Farbmischung	580
20.1.4	Farbkreis	581
20.1.5	Farbsampling	581
20.1.6	RGB-Modell und After Effects	583
20.1.7	Projektfarbtiefe	584
20.2	Farbmanagement in After Effects	586
20.2.1	Wie funktioniert das Farbmanagement?	586
20.2.2	Arbeitsfarbraum linearisieren	590
20.3	Luminanzbasierte Farbkorrektur	590
20.3.1	Tonwertkorrektur	590
20.3.2	Kurven	592
20.4	Chrominanzbasierte Farbkorrektur	594
20.4.1	Farbton/Sättigung	594
20.4.2	Farbbalance	596

20.5	Color Finesse	597
20.5.1	Die Benutzeroberfläche von Color Finesse	597
20.5.2	Waveformmonitor	599
20.5.3	Farbkorrektur an verschiedenen Zeitpunkten	604
20.5.4	Vectorscope	605
20.5.5	Korrekturmöglichkeiten	606
20.5.6	Primäre und sekundäre Farbkorrektur	609
20.5.7	Referenzbild	612
20.5.8	Farbinfowfenster	612
20.5.9	Automatische Farbkorrektur mit Match Color	613
20.5.10	Farbkanalkorrektur (RGB, CMY, YCbCr)	614
20.5.11	Curves	614
20.5.12	Levels	616
20.5.13	Luma Ranges	618
20.5.14	Limitierung von Luma- und Chromawert ...	619
20.6	Lookup Tables (LUTs)	620
20.6.1	Farbtabellen (LUTs) mit Color Finesse erstellen	621
20.6.2	Farbtabellen (LUTs) in After Effects	622
21	3D in After Effects	623
21.1	2D- und 3D-Ebenen und Koordinaten	623
21.1.1	2D-Ebenen in 3D-Ebenen umwandeln und animieren	625
21.1.2	3D-Ebenen im Kompositionsfenster	629
21.2	Licht und Beleuchtung	636
21.2.1	Lichtquellen	636
21.2.2	Lichtübertragung	645
21.3	Die Kamera: ein neuer Blickwinkel	647
21.3.1	Kameraebenen und Kameraoptionen	647
21.3.2	Ein-Knoten- und Zwei-Knoten-Kameras	656
21.3.3	Tiefenschärfe	656
21.3.4	Kamera-Werkzeuge	662
22	Malen und Retuschieren	663
22.1	Pinsel und Pinselspitzen	663
22.1.1	Malen-Optionen in der Zeitleiste	667
22.1.2	Anzeigeoption im Ebenenfenster	667
22.1.3	Malen auf Text	668
22.2	Malstriche bearbeiten	668
22.2.1	Konturoptionen	669

22.2.2	Strichpfad als Maskenpfad und umgekehrt	672
22.2.3	Transformieren von Strichen	672
22.2.4	Ein paar Helfer beim Malen	673
22.2.5	Grafiktablett verwenden	674
22.2.6	Malen auf Kanälen	675
22.2.7	Blendmodi	676
22.2.8	Dauer und Animation	677
22.3	Radiergummi	679
22.4	Der Kopierstempel	681
22.4.1	Kopieroptionen in der Malen-Palette und in der Zeitleiste	684
23	Motion Tracking	689
23.1	Der After Effects Motion Tracker	689
23.1.1	Die Tracker-Steuerungen-Palette	690
23.1.2	Motion Tracking in der Praxis	690
23.1.3	Das Tracking verbessern	698
23.1.4	Tracking-Daten in der Zeitleiste	700
23.1.5	Track-Arten	701
23.2	Mocha 2	706
23.2.1	Mocha Shape Data	716
24	Expressions	719
24.1	Was sind Expressions?	719
24.1.1	Animationen übertragen	720
24.2	Expressions in der Praxis	721
24.3	Die Sprache der Expressions	724
24.3.1	Adressierung	725
24.3.2	Globale Objekte	726
24.3.3	Attribute und Methoden	726
24.3.4	Expression-Sprachmenü	727
24.4	Einheiten und Dimensionen	728
24.4.1	Werteanpassung	728
24.4.2	Dimensionen und Arrays	730
24.4.3	Mehrdimensionale Eigenschaften auslesen	734
24.4.4	Mathematische Operationen mit Arrays	735
24.5	Expressions im Einsatz: Bewegung ohne Keyframes	736
24.6	Effekte und Expressions	741
24.6.1	Schieberegler für Expressions	744
24.7	Expression-Editor	751
24.8	Audiospuren für Expressions nutzen	752
24.9	Expressions dauerhaft sichern	753

Teil VIII: After Effects im Workflow

25	Workflow mit Photoshop und Illustrator	757
25.1	Zusammenarbeit mit Adobe Photoshop	757
25.1.1	Bilddaten in Photoshop vorbereiten	757
25.1.2	Import und Animation einer Photoshop-Datei	759
25.1.3	Datei extern bearbeiten	763
25.1.4	Was wird aus Photoshop übernommen?	763
25.1.5	Import von Photoshop-Dateien mit Videoebenen	770
25.1.6	3D-Modelle in Photoshop Extended und After Effects	771
25.1.7	3D-Kompositionen aus Fluchtpunkt-Daten erzeugen	773
25.1.8	Photoshop-Pfade in After Effects	777
25.1.9	Photoshop-Dateien aus After Effects ausgeben und erzeugen	778
25.2	Zusammenarbeit mit Adobe Illustrator	779
25.2.1	Bilddaten in Illustrator vorbereiten	779
25.2.2	Import und Animation einer Illustrator-Datei	781
26	Workflow mit Premiere Pro, Flash, Encore, Final Cut Pro, Avid und Motion	787
26.1	Zusammenarbeit mit Adobe Premiere Pro CS5	787
26.1.1	Videodaten in Premiere Pro vorbereiten	787
26.1.2	Import einer Premiere-Pro-Datei	789
26.1.3	AAF-Dateien	792
26.1.4	Capturing über Premiere Pro (nur Production Premium und Master Collection)	792
26.1.5	After-Effects-Daten in Premiere Pro	792
26.2	Zusammenarbeit mit Adobe Flash Professional	795
26.2.1	XFL-Export aus After Effects	796
26.2.2	Einschränkungen beim XFL-Export	799
26.3	Zusammenarbeit mit Adobe Encore	801
26.3.1	Menüs erstellen mit After Effects, Photoshop und Encore	802
26.3.2	Encore-Schaltflächen in After Effects animieren	805
26.3.3	DVD-Menü-Vorlagenprojekte	806

26.4	Adobe Dynamic Link (nur Production Premium und Master Collection)	807
26.4.1	After-Effects-Komposition verknüpfen	808
26.4.2	Premiere-Pro-Clip durch After-Effects-Komposition ersetzen	809
26.4.3	Neue After-Effects-Komposition	810
26.4.4	Premiere-Pro-Sequenzen verlinken	811
26.4.5	Offline-Kompositionen	811
26.5	Automatic Duck für Apple Final Cut Pro, Apple Motion und Avid	811
26.5.1	Export und Import	812
26.5.2	Was wird unterstützt?	813
26.6	Zusammenarbeit mit Adobe Soundbooth	815
26.6.1	Audio-Hardware Voreinstellung	816
27	Integration mit 3D-Applikationen	817
27.1	Warum externe 3D-Programme nutzen?	817
27.2	Datenübergabe an After Effects	817
27.2.1	Art der Datenübergabe	818
27.2.2	Wie kommt After Effects an die Daten heran?	820
27.3	Umgang mit 3D-Daten in After Effects	821
27.3.1	RPF/RLA-Sequenzen importieren	821
27.3.2	3D-Kanaleffekte	824
27.3.3	OpenEXR und ProEXR	830
27.4	Maya-Dateien übernehmen	834
27.4.1	Vorbereitungen in Maya	834
27.4.2	Maya-Daten importieren	835
27.5	Cinema 4D-Dateien übernehmen	836
27.5.1	Vorbereitungen in Cinema 4D	837
27.5.2	Cinema 4D-Daten importieren	840
27.5.3	After-Effects-Kompositionsdaten für Cinema 4D exportieren	843
	Die DVD zum Buch	845
	Index	847