

VORWORT	13
Kapitel 1 EINSTIEG	15
1.1 Animation und bewegte Bilder.....	15
1.2 Grundlagen	19
Auflösungen	20
Framerate	21
Fernsehnormen.....	23
Halbbild.....	24
Bildseitenverhältnis	25
Pixelseitenverhältnis	27
RGB-Modell.....	27
YUV-Modell	29
Bittiefe.....	31
Farbprofile.....	32
Transparenzen und Alphakanal.....	34
Formate	34
Codecs.....	35
Kapitel 2 PROGRAMMOBERFLÄCHE	37
2.1 Obere Menüleiste	38
2.2 Programmoberfläche.....	39
Projektfenster	39
Kompositionsfenster	40
Zeitleiste	41
Werkzengleiste	41
Weitere Paletten	42
Arbeitsbereiche ändern und eigene definieren	45
2.3 Ein Projekt erstellen	46
Projektvorlage.....	47
Automatisches Speichern	48
Projekteinstellungen	49

Kapitel 3	ROHMATERIAL	51
3.1	Rohmaterial-Arten	51
	Bild-Dateien	51
	Vektor-Dateien	52
	Video-Dateien	53
	Audio-Dateien	55
	3D-Dateien	55
	After-Effects-Projekte	56
	Premiere-Pro-Projekte	57
	Projektdateien aus anderer Schnittsoftware	58
3.2	Arbeiten mit Rohmaterial	58
	Rohmaterial importieren	58
	Rohmaterial verwalten	60
	Rohmaterial interpretieren	61
	Rohmaterial ersetzen	63
	Stellvertreter	64
	Ordnungsstruktur	66
3.3	Workshop	68
	Das erste Projekt	68
Kapitel 4	KOMPOSITION	73
4.1	Grundlagen zur Komposition	73
	Kompositionseinstellungen	74
	Erweiterte Kompositionseinstellungen	75
4.2	Kompositionsfenster	77
	Anzeigeoptionen des Kompositions- fensters	77
	Nesting und das Flussdiagramm	81
4.3	Zeitleiste	82
	Ansicht und Steuerung der Zeitleiste	83
	Arbeitsbereich	84
	Ebenenübersicht	84
4.4	Ebenen	87
	Objektrahmen	88
	Ebeneigenschaften	88
	Ebenen in der Zeitleiste	92
	Video- und Bildsequenz-Ebenen	93

	Ebenen anordnen & organisieren	96
	Ebenenstile	98
	Ebenenelemente	99
4.5	Workshop	102
	Countdown	102
Kapitel 5	KEYFRAMES UND PFADE	107
5.1	Keyframes setzen	107
5.2	Arbeiten mit Keyframes	110
	Keyframe-Dimensionen	112
	Keyframe-Werte bestimmen	113
	Keyframe-Interpolation	115
	Zeitliche Interpolation	116
	Easy Ease	121
	Exponentielle Keyframes	123
	Keyframe-Reihenfolge	124
	Keyframes für die Wiedergabe	124
5.3	Pfade	126
	Pfad-Interpolation	126
	Roving-Keyframes	128
	Dimensionen trennen	129
	Automatische Bewegungen	130
	Automatische Ausrichtung	132
	Ankerpunkt	133
	Bewegungsunschärfe	136
5.4	Workshops	137
	Workshop: Metronom	137
	Workshop: Take A Ride	140
Kapitel 6	VORSCHAU	145
6.1	Rendern	145
6.2	Vorschau	146
6.3	Cache	148
6.4	Praktische Tipps zur Verbesserung der Performance	149
	Ebenenschalter	150
	Im Kompositionsfenster	150
	Voreinstellungen	152
	Proxys einsetzen	153

Kapitel 7	COMPOSITING	155
7.1	Transparenz	156
7.2	Alphakanal	156
7.3	Masken	157
	Masken erstellen	158
	Masken bearbeiten	162
	Masken kombinieren	165
	Rotoscoping	166
	Roto-Pinsel-Werkzeug	167
7.4	Matten	171
	Bewegte Masken	172
7.5	Keying	175
	Chroma-Key	176
	Keylight	177
	Luminanz-Key	180
	Differenz-Matte	181
7.6	Füllmethoden	183
7.7	Workshops	190
	Fließender Text	190
	Doppelbelichtung	194
Kapitel 8	TEXT	201
8.1	Text-Werkzeug	202
	Text-Formatierung	204
	Pfadtext	206
8.2	Textanimation	207
	Einfache Ebeneigenschaften	208
	Quelltext animieren	209
	Text-Animator	209
	Textanimationsvorlagen	212
	Dreidimensionaler Text	214
8.3	Maskentext und Textformen	216
8.4	Workshops	219
	Untertitel	219
	Filmtitel	222
	Bauchbinde	225
Kapitel 9	FORMEBENEN	231
9.1	Formen erstellen	231

9.2	Formebene	233
9.3	Mehrere Formen	235
9.4	Pfadeffekte.....	236
9.5	Workshop.....	238
	Zahnrad	238
	Fieberthermometer	240
Kapitel 10	EFFEKTE	247
10.1	Umgang mit Effekten.....	247
	Effekte anwenden.....	247
	Vorgaben anwenden und speichern	247
	Effekte verwalten	249
10.2	Effekt-Kategorien.....	250
	Generieren.....	250
	Kanäle	255
	Perspektive	256
	Rauschen.....	257
	Workshop: Nebel mit fraktalem Rauschen. ...	258
	Simulation.....	261
	Workshop: Partikel Welt	263
	Stilisieren	267
	Verzerren	269
	Weich- und Scharfzeichner	271
	Zeit.....	273
	Übergänge.....	275
10.3	Malwerkzeuge	277
Kapitel 11	FARBKORREKTUR	283
11.1	Grundlegende Bemerkungen zur Farbkorrektur... ..	283
	Kalibrieren des Monitors	283
	Ihre Arbeitsumgebung	284
	Projektfarbtiefe.....	284
	Farbmanagement und Farbräume.....	286
11.2	Farbkorrektur.....	287
	Primäre Farbkorrektur	289
	Tonwertkorrektur	290
	Kurven	291
	Helligkeit und Kontrast	293
	Belichtung.....	293

	Weißabgleich und Lichttemperatur	293
	Korrektur eines Farbstichs.....	295
	Farbbalance	296
	Sättigung und Dynamik.....	297
	Sekundäre Farbkorrektur	298
11.3	Color-Finesse.....	300
	Waveformmonitor	301
	Vectorscope	302
11.4	Farbgebung	303
	Lookup Tables.....	303
	Rauschen	304
	Vignette.....	307
	Schärfe	308
	Weitere Farbeffekte	309
11.5	Lumetri Color.....	311
11.6	Adobe-Color-Themen	313
11.7	Workshops.....	314
	Farbkorrektur mit Color Finesse	314
	Selektive Farbentsättigung	317
Kapitel 12	TRACKING UND STABILISIERUNG.....	321
12.1	Bewegung verfolgen.....	322
	Ein-Punkt-Tracking-Methode.....	322
	Zwei-Punkt-Tracking-Methode	327
	Vier-Punkt-Tracking-Methode	329
12.2	Bewegung stabilisieren	331
12.3	Verkrümmungsstabilisierung VFX	333
12.4	Kamera verfolgen	336
12.5	Workshops.....	341
	Himmel ersetzen	341
	Smartphone-Bildschirm.....	344
Kapitel 13	3D	347
13.1	3D in After Effects	348
	Umwandeln in 3D.....	348
	Kamera	355
	Tiefenschärfe	360
	Licht.....	363
	Materialoptionen	365

13.2	Ray-traced 3D-Renderer	367
	Geometrieoptionen	367
13.3	Cinema 4D Lite	370
	Oberfläche	370
	Orientierung im Programm	372
	Modelling	373
	Texturierung	376
	Beleuchtung	377
	Kamera	378
	Cineware-Plug-in	380
13.4	Workshops	381
	2½D	381
	Rubik's Cube	386
	Set-Extension	391
Kapitel 14	CREATIVE CLOUD	401
14.1	Premiere Pro	401
	Premiere-Pro-Projekte in After Effects importieren	401
	Dynamic Link	403
	Textvorlagen aus After Effects in Premiere Pro	407
14.2	Photoshop	408
	Photoshop-Import	409
	VPE-Fluchtpunkt	412
14.3	Illustrator	416
	Illustrator-Pfad als Maske	418
	Illustrator-Pfad als Formebene	419
Kapitel 15	EXPRESSIONS	421
15.1	Expressions anwenden	421
	Werte verknüpfen	423
	Werte ansprechen	424
	Eigenschaften und Werte	425
	Funktionen	426
	Controller	428
15.2	Workshop	430
	Countdown mit Expressions	430

Kapitel 16	SKRIPTE	431
Kapitel 17	EXPORT	435
17.1	Render-Basics	435
	Dateikompression	436
17.2	Renderliste	438
	Rendereinstellungen	439
	Zeit-Sampling	440
	Ausgabemodul	441
	Rendern mit mehreren Items	444
	Während der Rendervorgang läuft	444
17.3	Rendern mit dem Media Encoder	445
	INDEX	449