

ARCHIMOTION

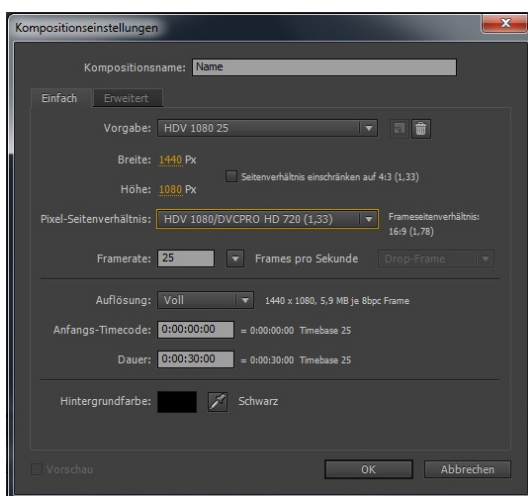
AFTER EFFECTS CS6 PRO | GRUNDLAGEN der pixelbasierten Compositingsoftware

Die Arbeitsreihenfolge in After Effects ist folgende:

1. Projekt erstellen ; 2. Komposition entsprechend des Ausgabeformats erstellen ; 3. Video-, Bild-, Ton- oder Vektor-Dateien importieren. Alle Elemente sinnvoll benennen; 4. Komposition bearbeiten; 5. Über die Renderliste exportieren

Projekte erstellen

Beim Start von AE öffnet sich automatisch ein leeres Projekt (*.aep), das fast wie ein Premiere-Projekt funktioniert. In dieser Software arbeitet man mit Kompositionen (Vergleich Premiere: Sequenz). Anders als in Premiere, kann in AE jede Komposition ihre eigenen Einstellungen enthalten und ist dauerhaft veränderbar. Einstellungen für das Projekt selbst werden nicht getroffen. Auch After Effects arbeitet ähnlich wie InDesign und Premiere in Bezug auf die Dateiverwaltung. Änderungen innerhalb des Programms wirken sich nicht auf die Originaldateien aus. Wird eine AE-Projektdatei verschoben, so müssen alle Referenzen neu verknüpft werden.



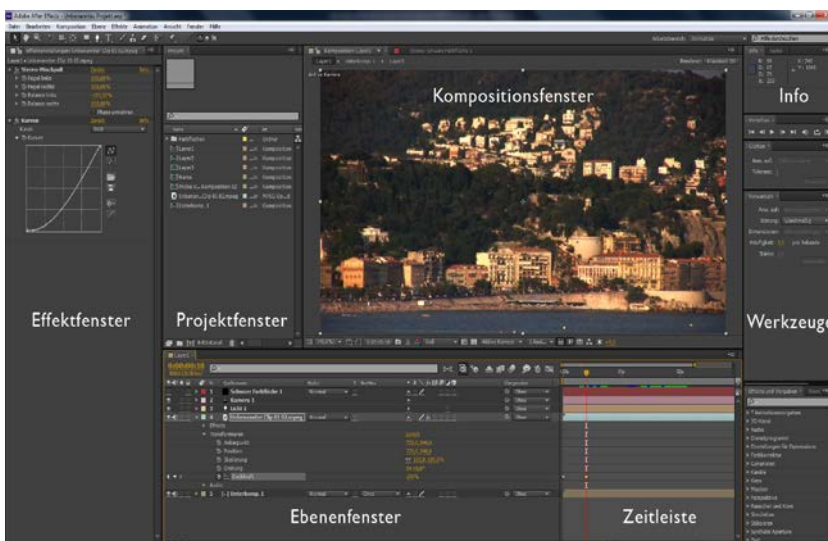
Beim Erstellen einer neuen Komposition ist auf folgende Einstellungen zu achten: Beim ArchiCUT-Kurs arbeiten wir grundlegend im Format **HDV-PAL Widescreen 16:9 1080i25 (50i)** mit einem **Pixelseitenverhältnis von 1:1,33** und **25fps** (Bilder pro Sek.), Auflösung (**1440H1080V**).

All diese Einstellungen sind bereits in der **Formatvorlage HDV 1080 25** eingerichtet. AE geht beim Projektbeginn ausschließlich von Vollbildern aus, weshalb die Endung "i" in den Vorlagen nicht zu finden ist. Halbbilder und Tonformat werden erst beim Export eingestellt.

Der Eintrag für die "Auflösung" betrifft nur die Programminterne Vorschau und hat nichts mit der Endausgabe gemein.

Die Kompositionsdauer kann beliebig eingestellt werden, sollte aber der des Endprodukts entsprechen.

Programmoberfläche



Die AE-Oberfläche ähnelt Photoshop und Premiere.

Im Projektfenster werden alle Medien als Referenzen angezeigt und organisiert. Hier ist eine sinnvolle Benennung wichtig. AE erlaubt den Import von so gut wie allen Bild- und Ton-Formaten. Auch Illustrator und Photoshop-Dateien werden direkt eingelesen. Bereits importiertes Material (Video, Bild, Ton) kann aus dem Projektfenster einfach mit der Maus in die Zeitleiste gezogen werden.

Das Kompositionsfenster bietet eine Vorschau der finalen Animation. Hier können Hilfsraster oder der sichere Teilbereich eingeblendet werden.

Die Vorschau kann in verschiedenen Auflösungen angezeigt werden, um auch auf langsamen Systemen schnell zu arbeiten. Außerdem kann zwischen verschiedenen Darstellungen (aktive Kamera, vorne, oben, etc.) gewechselt werden. So kann man 3D-Kompositionen besser analysieren und sich räumlich besser zurechtfinden.

Im Ebenfenster werden alle Objekte der Komposition als Ebenen mit Untereigenschaften dargestellt. Durch einen Pfeil lassen sich alle Eigenschaften eines Objekts (inklusive der Effekte) auffalten.

ARCHIMOTION

Spezielle Funktionen, wie 3D, lassen sich über einen Button einschalten. In diesem Fenster können Eigenschaftswerte numerisch oder per Maus geändert werden.

Wichtig: Befindet sich ein Objekt im 3D Modus, wird für die Position ein dritter Wert addiert. Aus X,Y wird X,Y,Z. Animiert man ein Objekt mit diesen drei Werten und deaktiviert im Anschluss den 3D-Button, gehen alle Keyframes für den dritten Wert verloren.

Jede Ebene wird auch parallel in der Zeitleiste angezeigt, hier werden Keyframes für die Animation gesetzt. In der Zeitleiste kann man sich, genau wie in Premiere, einen Arbeitsbereich setzen, der für die RAM-Vorschau gerendert werden soll.

Die RAM-Vorschau ist eine Echtzeitvorschau mit Ton und wird nur im Arbeitsspeicher abgelegt. Jegliche Änderungen von Keyframes oder anderen Eigenschaften löschen die RAM-Vorschau unwiderruflich. Abrufbar ist die Vorschau durch die Taste "0" im Ziffernblock. Sie kann auch als externe Datei abgespeichert werden.

Bearbeiten

Im Effekte-Fenster kann jeder einzelnen Ebene eine Vielzahl animierbarer Effekte zugeordnet werden. Um einen Effekt einer Ebene zu addieren, muss diese im Ebenenfenster aktiv (angeklickt) sein. Auch Effekte werden in Ebenen angeordnet, ihre Reihenfolge ist für die Art des Ergebnisses entscheidend. Einige Effekte sind sehr rechenintensiv, daher lohnt es sich, in der unteren Leiste des Kompositionsfensters die Vorschauauflösung von "voll" auf "1/2" oder "1/4" zu stellen. Diese Einstellung wirkt sich nicht auf das Endergebnis aus.

Im Kompositionsfenster wird die fertige Komposition dargestellt. Die Auflösung sowie Darstellung von Hilfslinien und Rastern ist frei wählbar. Mit der Feststelltaste wird die Vorschau gesperrt. Dies passiert automatisch, wenn man in After Effects mit "Expressions" (Funktionen zur Animation) arbeitet.

Befindet sich ein roter Balken mit Ausrufezeichen in der Vorschau, wurde die Feststellstaste versehentlich aktiviert und verhindert das Arbeiten.

Mithilfe von Masken können einzelne Bereiche ausgeblendet werden. Masken und ihre Eigenschaften sind animierbar und können auf eine aktivierte Ebene durch Formen (Taste-Q) oder das Zeichenstift-Werkzeug (Taste-G) gezeichnet werden. Ebenen können auch als Masken eingesetzt werden. So kann z.B.: ein Text als Rahmen für einen Film dienen.

Alle Objekte funktionieren wie Ebenen und werden unter "Ebene → Neu → ..." erstellt:

Text: funktioniert, wie in allen Adobe Programmen und kann zeichenweise animiert werden.

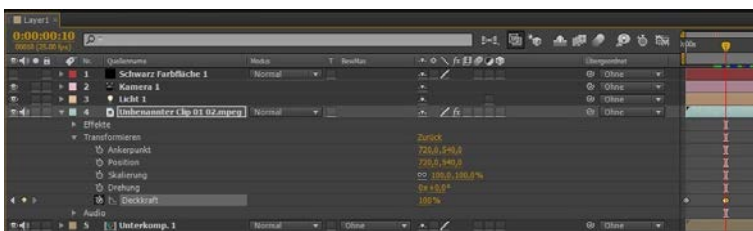
Farbfläche: dient als Grundlage für versch. Effekte, die rein in AE generiert und animiert werden.

Licht: bietet Lichteinstellungen nur für die 3D-Szene. Wie sich das Licht auf ein Objekt auswirkt, muss bei jedem Objekt einzeln eingestellt werden (Tastenkürzel: AA).

Kamera: zur räumlichen Darstellung und Bewegung, kann wie eine reale Kamera eingestellt werden. Ohne eine Kamera ist eine 3D-Szene nur stark eingeschränkt nutzbar.

Null-Objekt: ist ein unsichtbares Objekt, dessen Eigenschaften durch "Verknüpfung" anderen Elementen zugewiesen werden können. Dies erleichtert komplexe Animationen.

Nahezu jede Eigenschaft in AE ist animierbar. Hierfür muss erst die Stoppuhr vor der jeweiligen Eigenschaft (Skalierung, Position, Deckkraft, etc.) gedrückt werden (**Stoppuhr in Kästchen = aktiviert**). Jede Änderung des Wertes an einer beliebigen Stelle auf der Zeitleiste wird nun aufgezeichnet, auch ungewollte. Wenn die Stoppuhr deaktiviert wird, gehen alle Keyframes verloren.



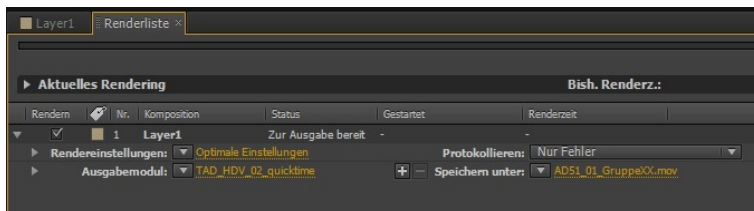
Beispiel: Animation der Ebenendeckkraft von 0% auf 100% und wieder zurück (Fade-In und Fade-Out).

Linksklick auf Ebene, Eigenschaft Deckkraft (Taste-T) auswählen, Zeitmarke auf 0:00 setzen, Deckkraft auf 0% Setzen, Stoppuhr aktivieren (Linksklick). Automatische

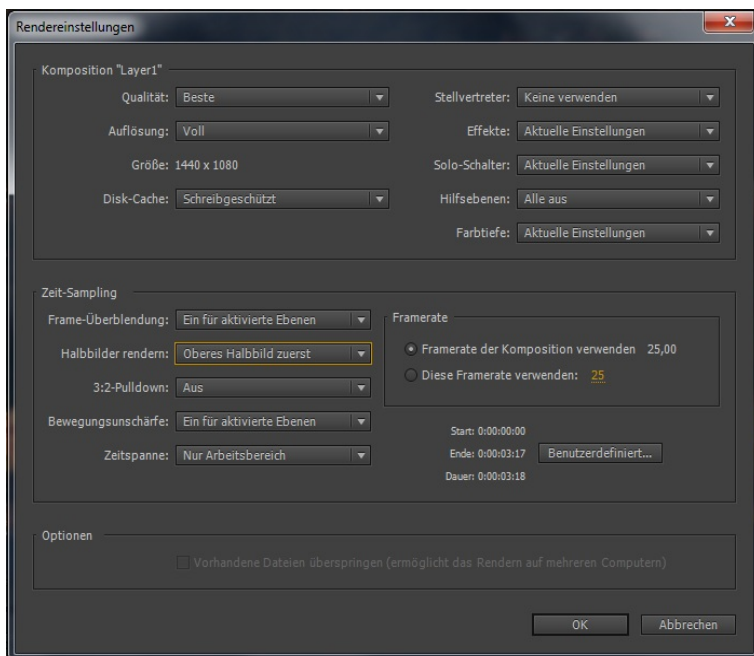
Erstellung des ersten Keyframes an Zeitmarke. Zeitmarke auf 2 Sek setzen, Deckkraft auf 100% stellen → zweiter Keyframe entsteht automatisch. Zeitmarke auf 4 Sek setzen, links auf das Keyframesymbol zwischen den Pfeilen klicken oder erneut 100% eintippen. Zeitmarke auf 6 Sek setzen, Deckkraft auf 0% stellen. Fertig. Dieses Verfahren ist analog auf alle Eigenschaften übertragbar, die ein Stoppuhrsymbol besitzen.

3D ist nur mit der Benutzung eine Kamera sinnvoll. Die Kamera simuliert ein bestimmtes Objekt und kann im Raum frei bewegt werden. Alle Elemente in After Effects können in 3D umgewandelt werden. Hierbei ist zu beachten, dass nicht alle Effekte in 3D funktionieren. Hier kann es passieren, dass die Illusion durch Bewegung der Kamera nicht funktioniert. 3D-Daten, wie modellierte Häuser oder extrudierte Schriften sollten als Bildsequenzen importiert werden. After Effects ist kein 3D-Modelling-Programm.

Rendern



Um einen Film zu exportieren (rendern) muss man die fertige Komposition anklicken und **„Komposition → An die Renderliste anfügen“** auswählen. **„Datei → Exportieren“** sollte nicht benutzt werden.



In der Renderliste wählt man ein Ausgabemodul und entsprechende Rendereinstellungen. Für diesen Fall gibt es eine Kursvorlage mit Installationsanleitung. Es muss ein Speicherort gewählt werden. Vor dem Rendern sollte das Projekt unbedingt abgespeichert werden. Es kann während des Rendervorgangs zu Programmabstürzen kommen. Anschließend „Rendern“ und abwarten. „Quicktime“ ist zu empfehlen, wenn die Komposition fast ausschließlich in AE entstanden ist und so gut wie keine originalen Filmaufnahmen enthält. Das fertige *.mov kann in Premiere oder MediaEncoder zu einem HDV-mpg konvertiert werden. Es können, wie beim Media Encoder, mehrere Kompositionen in die Renderliste eingefügt werden, um sie im Anschluss alle nacheinander zu exportieren, ggf. immer mit anderen Einstellungen.

Die wichtigsten Tastaturbefehle:

- Enter** : Objekte umbenennen
- Strg-Taste + D** : Objekte duplizieren
- A** : Ankerpunkt
- R** : Rotation
- P** : Position
- S** : Skalieren
- T** : Deckkraft
- U** : Anzeigen aller Keyframes der Ebene
- Ü (U Umlaut)** : Max- und Minimieren des Fensters unter der Maus
- Shift-Taste + Buchstabe** : Die Ebeneneigenschaft wird zusätzlich angezeigt.
- Alt+Taste-Ö** : Inpoint für Ebene an aktueller Stelle in der Zeitleiste
- Alt+Taste-Ä** : Outpoint für Ebene an aktueller Stelle in der Zeitleiste
- Alt-Taste+Pfeil** : Keyframes um einen Frame verschieben (Keyframe muss angewählt sein)
- Strg-Taste+Pfeil** : Zeitmarke um einen Frame verschieben
- B ; N** : Beginn und Ende für den Arbeitsbereich auf der Zeitleiste
- Leertaste** : Vorschau der Komposition ohne Ton
- 0 auf Ziffernblock** : RAM-Vorschau der Komposition mit Ton
- , auf Ziffernblock** : separate Audiovorschau