







Power-Workshops After Effects CS4 Volume 2 Video-Training

Professionelle Techniken für Motion Graphics

Inhaltsverzeichnis






Lightpainting

In diesem Kapitel zeigt Ihnen der Trainer anhand eines realen Projekts, wie Sie eine Animation erstellen, die so aussieht, als würde man mit Licht im Raum malen. Seinen Ursprung findet diese Technik allerdings nicht in realen Aufnahmen und entsprechender Langzeitbelichtung, sondern in der 3D-Software Cinema 4D.

-  Einführung 02:13
 Der Trainer stellt Ihnen in diesem Film das Projekt des Kapitels vor. Sehen Sie, wie das Endprodukt wirken soll und bekommen Sie Einblick in die Motivation des Trainers.
-  Organische Formen in 3D 03:25
 Wie entsteht diese abstrakte Form in Cinema 4D? Der Trainer zeigt Ihnen, wie Sie organische Formen mit "Sweep-NURBS" wachsen lassen.
-  Setup der 3D-Szene in Cinema 4D 04:51
 In diesem Video erfahren Sie, wie die Szene mit Kamera, Material, Tags und Alphakanälen für Ausgabe und Übergabe an After Effects vorbereitet wird und wie Sie Textplatzhalter definieren.
-  Rendereinstellungen 04:14
 Welche Rendersettings sind wichtig und was sollten Sie beachten, damit Sie eine reibungslose Integration zwischen Cinema 4D und After Effects erreichen? Die Antworten gibt's hier!
-  Cinema - After Effects Exchange Plugin 02:35
 Zur Sichtung und Überprüfung der gerenderten Daten steht Ihnen die "schnelle Vorschau" zur Verfügung. Diese zeigt eine grobe, aber flotte Vorschau. Sehen Sie auch, welches Plugin Sie benötigen, um mit Cinema erzeugte .aec-Dateien in After Effects zu öffnen.
-  Rendering importieren 05:20
 Das korrekte Importieren der gerenderten Daten das Einsetzen von Text - samt korrekter Perspektive und Position - zeigt Ihnen der Trainer in diesem Film. Außerdem erfahren Sie, wie Sie den separaten Alpha-Kanal anwenden, um korrekte Transparenz zu bekommen.


Trapcode Horizon

Da es bislang in After Effects so schwierig ist, einen unendlichen, perspektivisch korrekten Hintergrund zu bekommen, stellt Ihnen der Trainer in diesem Abschnitt das Dritthersteller-Plugin "Trapcode Horizon" vor.

-  Das Plugin: Trapcode Horizon 04:17
 Was ist das für ein Plugin und wo bekommen Sie es? Und vor allem: Wofür ist es gut? Die Antworten gibt dieses Video!
-  Einstellmöglichkeiten mit Linien 02:51
 In diesem Video zeigt Ihnen der Trainer die verschiedenen Hintergrundmodi: Bis zu acht Linien mit jeweils verschiedenen Farben sind möglich.
-  Einstellmöglichkeiten mit Punkten 01:14
 Wie Sie den Abstand bzw. die Ausweitung je nach Bedarf und Look einstellen können, sehen Sie in diesem Film..
-  (Panorama-)Bilder als Hintergrund 03:29
 Die Möglichkeit, auch eigene Bilder für das Mapping zu benutzen, erläutert dieses Video. Damit erzeugen Sie etwa einen Himmel, der sich stets perspektivisch der Kamera anpasst.
-  Der finale Hintergrund 06:29
 Lernen Sie, wie Sie einen alternativen Hintergrund für Horizon erzeugen, aber dennoch für die Schwebeteilchen auf den normalen Verlauf zurückgreifen.

Trapcode Particular

Wie ist das denn mit Partikeln und so? After Effects bietet zwar eine Fülle von eigenen Bordmitteln um Partikel zu erzeugen, aber keines ist so mächtig wie das Plugin "Trapcode Particular". Eine Einführung





-  Das Plugin: Trapcode Particular 01:39

Ein eigenes Plugin für Partikel: Trapcode Particular. Was Sie damit anstellen können - und wo es so etwas gibt - verrät Ihnen der Trainer in diesem Film.








-  Particular und seine Möglichkeiten 07:53
Erfahren Sie vom Trainer verschiedene Einstellungsmöglichkeiten, wie z.B. Lebensverlauf eines Partikels, Schwerkraft, Form und Farbe!
-  Tiefenunschärfe der Partikel 03:11
Der Trainer zeigt Ihnen, wie Sie mit der Kamera Tiefenunschärfe auch innerhalb von Particular-Unschärfen erzielen.
-  3D-Schwebeteilchen 04:15
Eine praktische Anwendung zeigt, wie Sie nun mit Particular Schwebeteilchen erzeugen, die frei im 3D Raum taumeln um so ein noch intensiveres und realistischeres Raumgefühl zu schaffen.
-  Turbulence-Field 03:05
Diese Schwebeteilchen sollen eine leichte Eigenbewegung bekommen. Dazu soll die Tiefenunschärfe der Kamera Unschärfen erzeugen um das Raumgefühl noch zu intensivieren.
-  Genarts Sapphire Plugins 01:37
In diesem Video sehen Sie die kurze Einführung in ein umfangreiches und mächtiges Plugin-Set: Sapphire von Genarts.
-  Den "Look" erzeugen 06:39
Hier geht's um Färbung, Veredelung und Hinzufügen des organischen "Looks" zu den 3D-Linien mittels der Sapphire Filter. Dazu gehören z.B. S-Tint oder S-BlurMotion.
-  3D-Linien hinzufügen 04:59
Sehen Sie, wie die filigranen Linien veredelt werden und vor allem welche Ebenenkopiermodi helfen, dem Ganzen einen schöneren Look zu geben.
-  Ebenen verstärken 02:43
Die dritte und letzte Ebene wird hinzugefügt und mit den anderen Ebenen verrechnet. Nachträgliches Hinzufügen der Bewegungsunschärfe zum 3D-Rendering veranschaulicht ReelSmart Motion Blur von RE:Vision Effects.
-  Effekte: Feintuning 04:13
Der Trainer erläutert Feintuning der Filter und Anpassen der Ebenenkopiermodi. Des Weiteren erfahren Sie mehr über das korrekte Einstellen der Schärfenebene um den Fokus zu steuern.
-  Typoanimation und FX 06:08
Die Typo steht noch etwas starr da. Daher animiert sie der Trainer so, dass sie sich schließlich aus verschiedenen Zeichen zusammensetzt. Ebenfalls sehen Sie, wie die Typo noch ein leichtes Leuchten erhält, damit sie sich besser ins Gesamtbild einfügt.
-  Speedramp für mehr Dynamik 07:18
Mittels Zeitverzerrung fügt der Trainer eine Speedramp hinzu um der Bewegung noch mehr Dynamik zu verleihen. Sehen Sie, wie er es schafft, dass die Bewegung anfänglich schnell verläuft, um dannach sanft zu bremsen.
-  Bewegungsunschärfe und Vignettierung 02:59
Der Trainer zeigt Ihnen das bordeigene Plugin "CC Force Motion Blur", kehrt allerdings zu "ReelSmartMotionBlur" zurück. Außerdem führt er Ihnen vor, wie Sie Vignettierungen hinzufügen um den Blick des Betrachters auf den Mittelpunkt zu lenken.
-  Zusammenfassung
Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Typoraum

Dieses Kapitel stellt Ihnen einerseits die nötigen Schritte vor, um einen sogenannten Typoraum mit mehreren Worten zu erzeugen. Andererseits erhalten Sie vom Trainer Tipps zum Thema Scripting, die Ihnen bei Ihrer Arbeit weiter helfen.









-  Einführung 00:36
Wie erzeugt man mit möglichst wenig Aufwand einen Typoraum mit mehreren Wörtern? Sie lernen, wie Sie Scripte geschickt einsetzen um mühselige Handarbeit zu vereinfachen und zu beschleunigen.
-  Scripting in After Effects 03:11
Um Arbeiten mit After Effects zu vereinfachen, können Sie - auch fertige - Scripte einsetzen. Die Seite "www.aescripts.com" von Lloyd Alvarez bietet solche Helfer zum freien Download an. Sehen Sie dem Trainer bei der Installation der Scripts über die Schulter.
-  3D-Typo-Raum mit einem Klick 02:45
Dieses Video zeigt, wie Sie das 3D-Text-Creator-Script eintellen und richtig verwenden: Das Ergebnis ist ein 3D-Typoraum mit 50 individuellen Ebenen.
-  Script anpassen 02:06

Wie man das Script im Texteditor öffnet und weiter auf seine Bedürfnisse anpassen kann, erfahren Sie in diesem Film.




-  Zufällige Auswahl 02:05
Die neue Suchfunktion in After Effects CS4 erleichtert die Suche nach bestimmten Ebenen innerhalb der Zeitleiste enorm. Um der ganzen Komposition noch ein wenig mehr Spannung zu verleihen, wählt der Trainer mittels "Random Layer Selector"-Script zufällige Ebenen aus, die dann im 3D-Raum rotieren.
-  3D-Hintergrund mit Horizon 02:15
Um das Raumgefühl weiter zu verstärken fügt der Trainer hier eine Art "Himmelsobjekt" hinzu und nimmt dafür Trapcode Horizon. Der damit erzeugte Verlauf im Hintergrund passt sich laufend perspektivisch an und erleichtert dem Betrachter die Orientierung im Raum.
-  Kamera-Rig erzeugen 02:41
Eine Kamera erlaubt die Fahrt durch den Raum - allerdings ist es oft nicht leicht, die Standardkamera in After Effects zu bändigen und gezielt zu animieren. Daher behilft sich der Trainer hier mit einem Nullobjekt: Die Kamera wird an eine Art Kamera-Rig gehängt, um sie so gezielter und schneller animieren zu können.
-  Die animierte Kamera 08:44
Wie Sie am geschicktesten die Kamera animieren und dabei die Animation möglichst natürlich wirken lassen, erfahren Sie in diesem Video. Danach passt der Trainer noch einzelne Textelemente an, um eine möglichst ansprechende Komposition zu bekommen. Schließlich erlaubt Ihnen die Bewegungsunschärfe, dem ganzen mehr Dynamik zu verleihen.
-  Natürliche "Kamerawackler" 03:46
Mit Hilfe einer einfachen Expression können Sie hier den Eindruck einer schwebenden und leicht wackelnden Kamera nachahmen.
-  Den Blick per Tiefenunschärfe steuern 09:56
Abschließend zeigt Ihnen der Trainer, wie er bei der Kamera die Tiefenunschärfe einstellt und aktiviert. Das führt den Fokus auf bestimmte Elemente. Wie in der echten Fotografie lässt sich hier beispielsweise die Blende einstellen, um so den Unschärfegrad zu kontrollieren.
-  Zusammenfassung
Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Logo Ending

Das Erstellen kurzer Animationen für Logo oder Schrift ist eine oft geforderte Aufgabe, die bestens mit After Effects klappt. Wie's genau funktioniert, zeigen die Filme dieses Kapitels.






-  Einführung 01:41
Manchmal müssen Sie ein Logo, dessen Text in Pfade konvertiert ist, für eine Typoanimation verwenden. Wie Sie das mit After Effects bewerkstelligen, zeigt der Trainer in diesem Video.
-  Logo in Adobe Illustrator erzeugen 02:00
Sehen Sie, wie der Trainer mit Adobe Illustrator das Logo für die Komposition erzeugt und einrichtet.
-  Logo mit Text und Symbolen 02:29
Der nächste Schritt: Den Text in Pfade umwandeln und ein Zeichen mit Grafik anpassen, um dem Ganzen einen individuellen Look zu verleihen.
-  Logo vorbereiten 02:31
Die flexibelste Lösung: Alle Objekte auf separaten Ebenen anlegen, um sie später in After Effects möglichst schnell und einfach animieren zu können. Mit einer etwas versteckten Funktion sparen Sie sich das zeitraubende manuelle Verschieben der Objekte auf einzelne Ebenen.
-  Logo animieren 05:12
Seien Sie gespannt, wie der Trainer die Illustrator-Datei in After Effects importiert und worauf er dabei achtet! Danach verfolgen Sie, wie das Textlogo nach 3D gewandelt und anschliessend per Diagrammeditor ästhetisch anspruchsvoll animiert wird.
-  3D-Kamerafahrt um das Logo 04:21
Wie Sie mit Einsatz von Bewegungsunschärfe der Animation ein natürliches Aussehen verleihen und dadurch zusätzlich optisch weichere Bewegungen gewinnen, zeigt dieser Film. Außerdem: Die virtuelle Kameraanimation schafft ein noch klareres Raumgefühl und betont subtil die Animation der Typografie.
-  3D -Spiegelungen in After Effects 05:17
Die Spiegelung der einzelnen Elemente gibt dem ganzen optisch mehr Halt und erzeugt gleichzeitig einen modernen und hochwertigen Look. Sehen Sie, wie Sie in After Effects eine möglichst realistische Reflexion erzeugen, die sich stets perspektivisch korrekt verhält.
-  Boden und Spiegelungen 03:01

Ein Bodenelement verstärkt weiter das Gefühl der Perspektive und Bewegung - hat allerdings ein paar Einschränkungen, was die Reflexion angeht. Mit welchem Trick Sie diese Spiegelung dennoch scheinbar realistisch auf den Boden bekommen, verrät dieser Film.

-  Hintergrund 03:56
Um das Raumgefühl abzurunden fügt der Trainer eine Art "Himmel" hinzu und nimmt dafür Trapcode Horizon. Der damit erzeugte Verlauf im Hintergrund passt sich laufend perspektivisch an und erleichtert dem Betrachter die Orientierung im Raum.
-  Feintuning 09:33
Abschließend veredelt der Trainer die Komposition, um den gewünschten Look zu erlangen. Das Logo bekommt einen leichten Verlauf - das erzeugt den Eindruck, dass es von oben Licht empfängt. Dann noch eine Vignettierung mit Sapphire Vignette, und der Fokus liegt im Bildzentrum. Schließlich gibt Körnung der Animation einen natürlicheren Look und beugt Banding vor.
-  Zusammenfassung
Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Marionetten-Werkzeug

In diesem Kapitel stellt Ihnen der Trainer das Marionetten-Werkzeug vor. Mit Hilfe dieses Tools, können Sie recht schnell und einfach 2D-Figuren zum Leben erwecken.

-  Einführung 00:42
Hier handelt es sich scheinbar um eine After-Effects-3D-Szene mit einem lebhaften, animierten Character. Wie schafft es der Trainer bloß, mit nur drei Ebenen diesen Eindruck zu erwecken? Die Antwort steckt in diesem Film.
-  Bestandteile der Animation 03:10
Zunächst gilt es, die Bestandteile für diese Animation zu sichten. Eine Figur, als 2D-Bild aus dem 3D-Programm Cinema 4D gerendert, wird nun in After Effects zum Leben erweckt!
-  Turbulente Störungen 01:36
Der neue Effekt "Turbulente Störungen" ist in CS4 hardwarebeschleunigt und ist dadurch schneller als der Vorgänger "Fraktale Störungen". Erfahren sie vom Trainer Möglichkeiten und Anwendungsbereiche dieses vielseitigen Effekts.
-  Stoffsimulation mit "Turbulente Störungen" 07:11
Wie Sie mit wenigen Handgriffen einen realistischen Vorhang mittels "Turbulenter Störungen" und Farbe erzeugen, sehen Sie in diesem Video. Außerdem zeigt er Ihnen, wie er aus den drei Elementen Boden, Vorhang und Character die "Bühne" aufbaut.
-  Aufbau der 3D-Bühne 05:51
Um den Vorhang und die gesamte Szene noch realistischer zu machen, beschneidet der Trainer den Vorhang und wirft ein Spotlight auf die Figur.
-  Vorhang animieren 02:29
Damit der Vorhang und somit der Hintergrund nicht zu statisch wirken, animiert sie der Trainer mit wenigen Handgriffen.
-  Setup Marionetten-Werkzeug 04:08
Um eine "flache" 2D-Ebene zum Leben zu erwecken, setzt der Trainer mit dem Marionetten-Werkzeug sogenannte Pins an Ankerpunkte bzw. Gelenke der Figur. Diese Punkte können Sie bewegen, wobei sich dabei die umliegenden Bereiche der Figur intelligent deformieren. Das bewirkt die erstaunlich natürliche Animation.
-  Überlappen-Werkzeug 02:17
Mit dem Überlappen-Werkzeug ist es Ihnen möglich, bestimmte Bereiche der Figur vor oder hinter andere Bereiche zu legen. So kann sich die Figur an Bauch oder Rücken kratzen.
-  Stärke-Werkzeug 01:15
Mit der Stärke stellen Sie ein, welche Bereiche sich wie verzerren bzw. ob diese gar komplett geschützt sein sollen.
-  Animation mit Bewegungs-Skizze 03:17
Einfach und schnell animieren Sie mit der Bewegungs- Skizze. Diese zeichnet - in Echtzeit - die Bewegungen der Maus (oder des Stifts auf dem Grafiktablett) auf und bringt sie auf den Punkt.
-  Animationstechniken kombinieren 04:46
Kombinieren Sie die Bewegungs-Skizze mit der herkömmlichen Keyframe-Animation, um so das Beste von beiden Methoden auszunutzen.
-  Szene: Compositing 05:16
Da die ganze Character Animation innerhalb einer Unterkomposition stattgefunden hat, können Sie diese ganz einfach in der Hauptkomposition sehen und diese Ebene separat animieren. Damit fliegt beispielsweise die Figur von der Bühne. Ausserdem zeigt Ihnen der Trainer, wie er der Figur neben echtem Schatten einen weiteren Schatten verpasst, um dem Ganzen mehr Halt zu geben.
-  3D-Kamera animieren 02:48

Abschließend erfahren Sie, wie Sie mit einer minimalen Animation der Kamera einen stärkeren 3D-Effekt bekommen.

Zusammenfassung





Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Lebloses zum Leben erwecken

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie der Trainer das Marionetten-Werkzeug mit anderen Animationswerkzeugen und Techniken kombiniert, um ein unbelebtes Objekt zum Leben zu erwecken und sogar Emotionen darzustellen. Inspiriert von dem Welterfolg von Pixar's "Cars", erstellt der Trainer eine anspruchsvolle Character Animation eines Autos.













-  Einführung 01:01
In diesem Film zeigt Ihnen der Trainer das Endergebnis dieses Kapitels. Machen Sie sich bereit für eine lustige Möglichkeit der Animation.
-  Foto in Photoshop aufbereiten 02:35
Zunächst gilt es, das Material zu sichten. Dabei bereitet der Trainer das Ausgangsfoto in Photoshop auf und gestaltet mit dem Frei -Transformieren/Verkrümmen-Werkzeug die gewünschten - comicartigen - Proportionen.
-  Auge in Photoshop erstellen 05:14
Wie kann man möglichst realistische und lebendige Cartoon-Augen in Photoshop erstellen? Mehrere Techniken und Filter in Kombination ermöglichen hier erstaunliche Ergebnisse.
-  Pupille hinzufügen 03:48
Diverse Effekte runden das künstlich erzeugte Auge ab und Sie können es nun in After Effects oder gar als Textur in einem 3D-Programm weiter bearbeiten.
-  Hintergrundkomposition 04:28
In After Effects ist bereits eine Komposition angelegt. Dabei dient ein einfaches Foto als Hintergrund, über den der Trainer noch eine perspektivische Straße legt. Diese Straße ist komplett in After Effects erstellt. Schließlich stellt der Trainer den Hintergrund noch etwas unschärfer dar, damit der Fokus eindeutig auf den Vordergrund, also die Figur gelenkt wird.
-  Daten importieren 01:41
Erfahren Sie vom Trainer, worauf Sie beim Importieren der PSD-Datei nach After Effects besonders achten sollten.
-  Augenlieder der Figur I 01:48
Die Augenlieder gelingen ganz einfach mit Hilfe einer Maske. Sehen Sie wie der Trainer geschickt mit dem Scheitelpunkt-konvertieren-Werkzeug umgeht, damit die Augenlieder einen emotionalen Zug bekommen.
-  Augenlieder der Figur II 03:24
Da in Photoshop bereits ein Schlagschatten angelegt wurde, bleibt dieser auch in After Effects erhalten und passt sich der Form der Augenlieder an. Die Augen kontrollieren Sie mit Nullobjekten und Parenting, um sicher zu stellen, dass sich beide Augen stets parallel zueinander bewegen: Damit Ihre Figur keinen Silberblick bekommt.
-  Pupillen mit Expressions weiten 03:39
Auch die Pupillen sollen sich natürlich verhalten: Dieser Film zeigt Ihnen, wie Sie mit einer Expression die Skalierung steuern.
-  Marionetten-Setup: Mund 01:40
In diesem Video sehen Sie, wie der Mund mit dem Marionetten-Werkzeug vorbereitet wird. Da dieser in einer Unterkomposition liegt, können Sie ihn später frei animieren, ohne andere Teile der Figur zu beeinflussen.
-  Marionetten-Setup: Auto 02:07
Auch die Karosserie muss noch mit dem Marionettenwerkzeug vorbereitet werden, damit die Figur korrekt verzerrt und animiert werden kann. Wie das funktioniert, zeigt Ihnen der Trainer in diesem Film.
-  Ein Auto fällt vom Himmel 05:49
Sehen Sie in diesem Video, wie das Auto von oben aus dem Off auf die Straße fällt und dort zweimal aufspringt, bevor es zum Stehen kommt. Richtige Animation und die korrekte Interpolation einzelner Keyframes gehören dazu, damit das Auto möglichst realistisch und die Animation nicht hölzern wirkt.
-  Augenlider animieren 04:43
Parallel dazu animiert der Trainer die Augenlider, damit sich diese an die Animation des Körpers anpassen und unter anderem auch blinzeln.
-  Mund animieren 01:52
Hier animiert der Trainer den Mund, damit dieser nicht zu statisch und langweilig wirkt.
-  Augen animieren 08:36
Die Figur soll erst verschüchtert nach links und rechts, dann böse in die Kamera schauen und letztlich freundlich winken und lächeln. Erfahren Sie in diesem Video mehr über das richtige Timing und die Platzierung der Keyframes.
-  Sekundäre Animation 06:12

Die Sekundärbewegung des Mundes soll die emotionale Stimmung widerspiegeln und subtil zur Gesamtmimik beitragen.









-  Auto animieren 04:21
Jetzt fehlt noch die Animation des "Körpers", sprich: der Karosserie. Alle bisherigen Animationen liegen innerhalb der Komposition des Autos. Alle weiteren Deformierungen wirken sich damit entsprechend aus.
-  Die Spiegel sollen winken 01:25
Die Animation rundet ein Winken mit dem Außenspiegel ab. Für diese Art der Bewegung eignet sich die Funktion "Bewegungsskizze" hervorragend.
-  Expressions: Feintuning und Augenzittern 09:34
Das Feintuning umfasst die Pupillenweitung und ein realistisches, leichtes Zittern der Augen. Bewegungsunschärfe lässt alles noch weicher und realistischer erscheinen.
-  Zusammenfassung
Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Sturm mit Vanishing Point

Wie kann man eigentlich mit möglichst wenig Aufwand (und Geld) dennoch Kamerafahrten machen? Nehmen Sie einfach zwei Fotos und bauen daraus einen komplexen 3D-Raum. Mit ein wenig Blitz und Regen haben Sie auch schon eine dramatische 3D-Szene.










-  Einführung 00:34
Dieser Film zeigt Ihnen, mit welchem Ausgangsmaterial Sie ausgestattet sind, um an das gewünschte Ergebnis zu gelangen.
-  Fluchtpunkt-Setup 05:27
In diesem Video sehen Sie, wie der Trainer anhand einer klaren, erkennbaren Fläche den Fluchtpunkt-Filter einsetzt und durch Ziehen der Ebenen das komplette Gebäude abdeckt.
-  Perspektivisch klonen 05:06
Mit definierter Perspektive werden Bildbereiche, wie z.B. die Flagge, korrekt retuschiert. Sehen Sie dem Trainer zu, wie er's macht!
-  Photoshop-3D: Live in After Effects 04:52
Die PSD-Datei mit der 3D-Ebene lässt sich auch in After Effects öffnen - allerdings mit Einschränkungen. Dafür ist aber eine direkte Verbindung zum original PSD-File gegeben.
-  Fluchtpunkt nach After Effects 03:31
Der VPE-Export (Vanishing Point Exchange) nach After Effects bietet weitere Möglichkeiten: So sind z.B. alle Wände echte 3D-Flächen, die mit Licht interagieren können.
-  "3D-Gebäude" ausrichten 04:23
Hier geht's um Anpassen der Ausrichtung und Perspektive des Hauses, damit die Kameraanimation leichter wird. Anschließend wird die Kamera noch animiert, so dass der Eindruck entsteht, der Wolkenkratzer sei tatsächlich abgefilmt.
-  Wolkenhimmel 04:28
Damit der Himmel nicht schwarz bleibt, zeigt Ihnen der Trainer, wie Sie ein großflächiges Himmelsfoto als 3D-Ebene über das Gebäude legen. Alternativ und eleganter geht dies natürlich mit Trapcode Horizon, das mehr Flexibilität bei der Position und Perspektive der Kamera erlaubt. Darüber hinaus sieht's realistischer aus.
-  Zweidimensionaler Regen 02:24
Wie können Sie in After Effects eigentlich Regen oder Schnee erzeugen? Mit CC-Rain ist dies kein Problem und für Szenen die nicht direkt von unten in den Regen "schauen", sicherlich eine gute Wahl. Für wirklich realistischen 3D-Regen nehmen Sie am besten Particular von Trapcode.
-  3D-Regen 07:12
Particular kann nicht nur Partikel ausstoßen, sondern auch einfach loslassen. Wenn man die Fläche direkt über der After-Effects-Kamera platziert und die Schwerkraftparameter anpasst, dann regnet es scheinbar direkt auf den Betrachter.
-  Noch mehr Regen 02:59
Eine zweite Regenschicht verstärkt den Eindruck noch. Die Parameter werden größtenteils übernommen, lediglich die Position wird angepasst. Mehr darüber in diesem Film.
-  Farbkorrektur 05:18
Um die Gesamtstimmung auch farblich auf Regenwetter abzustimmen, sollten Sie sowohl den Wolkenhimmel dramatisieren als auch den Wolkenkratzer farbkorrigieren. Der Trainer zeigt Ihnen, wie Einstellungsebenen mit Kurven und Farbton/Sättigung hierbei helfen.
-  3D-Lichtsetup 03:47

Weil Photoshop mit dem VPE-Export echte 3D-Flächen exportiert hat, können Sie Lichter setzen, um das Haus nachträglich zu beleuchten.








-  Subtile Blitze 08:01
Einfache, helle Flächen mit animierter Deckkraft reichen aus, um den Eindruck zu erwecken, dass die Blitze ganz tief im Wolkeninneren stecken. Das alles dupliziert der Trainer mehrfach und zeitlich versetzt, damit es in einem fort blitzt.
-  "Richtige" Blitze mit dem "Gewitter"-Effekt 01:21
Das "Gewitter"-Plugin erlaubt, realistische Blitze in After Effects zu erzeugen. Damit haben Sie zwar keinen echten 3D-Blitz, können aber einfach Ziel- und Endpunkt definieren.
-  Brainstorm 07:31
Wie so oft, drohen einen die schier unendlichen Parameter und Einstellmöglichkeiten eines Plugins zu erschlagen. Die Funktion "Brainstorm" hilft Ihnen spielerisch, möglichst schnell unterschiedliche Variationen zu sehen.
-  Licht animieren 05:39
Um die visuelle Intensität des Blitzes zu verstärken, animiert der Trainer die Lichtstärke auf der rechten Seite. Damit erweckt er den Eindruck, dass der Blitz das Haus kurzzeitig hell erleuchtet.
-  Nebel und Rauch 08:18
Natürlich darf kein wandernder Nebelschleier fehlen: Das universell einsetzbare, neue After-Effects-CS4-Plugin "Turbulente Störungen" verhilft - zusammen mit ein paar anderen Zutaten - zu realistischem Rauch bzw. Nebel, den Sie halbtransparent über die Komposition legen und animieren.
-  Stellvertreter 03:07
In diesem Video sehen Sie, wie Sie abgeschlossene Bereiche der Komposition rendern können. Dies erleichtert das Rendern der restlichen Bereiche und beschleunigt die Bearbeitung.
-  Tropfen auf der Linse 08:01
Die fehlenden Tropfen kommen dank "CC Mr. Mercury" auf die Kameralinse. Die nötige Unschärfe bringen "Verwackeln", "Tiefenschärfe anpassen" und das Plugin "Out of Focus".
-  Zusammenfassung
Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Animation einer Figur

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie eine Zeichnung zum Laufen bringen. Dieser Teil bezieht sich auf die Szene eines echten Arbeitsbeispiels - ein Produkt-Trailer für das "Cintiq 12WX" der Firma Wacom. Sehen Sie Schritt für Schritt, welche Arbeiten hierzu nötig sind.












-  Einführung 05:40
Der Trainer stellt Ihnen das Projekt vor - von der Idee bis zum Storyboard. Betrachten Sie das Ausgangsmaterial und erwarten Sie ein paar Tipps für einen gelungenen Start.
-  ColorMunki 05:04
In der Konzeptphase ist der Trainer auf der Suche nach dem richtigen Farbschema. Außerdem: Ein kleiner Helfer namens "ColorMunki".
-  Scanning 04:44
Das Spektralfotometer in "ColorMunki" gestattet, das Display zu kalibrieren oder Farbwerte von natürlichen Objekten einzulesen. Hier nutzt der Trainer die Farbwerte von Herbstlaub für die Weiterbearbeitung in Illustrator.
-  Farben 03:35
Die Farben müssen nach Illustrator, um sie verwenden zu können. Sehen Sie in diesem Film auch, wie Sie sehr schnell verschiedene Farbentwürfe mit "Neu einfärben" erzeugen.
-  Kuler 02:44
Adobe Kuler lässt Sie Farbschemata interaktiv sichten und austauschen. Die enge Anbindung an Illustrator erleichtert dabei die Arbeit mit Farben.
-  After-Effects-Import 01:52
Ist die Zeichnung fertig, folgt der korrekte Import in After Effects. Dort geht das Anpassen weiter.
-  Animieren - Wie geht's am besten? 05:21
Welche Art der Animation eignet sich für diese Zeichnung? Um die einzelnen Körperteile korrekt animieren zu können, müssen die Gelenke zunächst als Ankerpunkte definiert werden. Lernen Sie, wie das geht!
-  Ebenenhierarchie 03:22
Mittels der Ebenenhierarchie in After Effects erzeugen Sie direkte Kinematik: Sobald sich der Oberarm bewegt, zieht das auch entsprechend den Unterarm und schließlich die Hand nach. Sind alle Körperteile richtig verknüpft, ist die Figur voll animierbar.
-  Timing 02:08

Entscheidend bei der Animation eines Walkcycles ist das Timing der einzelnen Keyframes und deren zeitliche Interpolation. Beobachtungen und Referenzen aus der Natur helfen dabei erheblich.

-  Die ersten Schritte 04:54
Einfache Rotation der Beine führt zu den ersten Schritten. Die Keyframes müssen dabei zeitlich möglichst weich animiert sein, damit keine unnatürlichen linearen Bewegungen entstehen.
-  Weitere Schritte 04:36
Weil sich der rechte Oberschenkel gleichzeitig, aber im negativen Winkel bewegt, gibt Ihnen der Trainer einfache Tipps, damit Sie nicht mühevoll unnötige Keyframes setzen müssen.
-  Arme: Mit Schwung 06:05
Auch bei der Armbewegung gelten ähnliche Prinzipien wie bei den Beinen. Dieses Video zeigt die Bearbeitung der Arme.
-  Körperbewegung 06:16
Der Körper bewegt sich bei Laufbewegungen auf und ab: Es gilt, die Positionswerte richtig zu animieren.
-  Die ersten Schritte sind schwer - den Rest macht der Loop! 04:58
Der ganze Bewegungsablauf ist relativ leicht zu animieren: Es genügt, nur die ersten drei Schritte zu animieren. Die restlichen Bewegungen ergeben sich aus einem Loop.
-  Hintergrund 03:23
Wenn die Figur am Bildschirm vorbei spaziert, soll sich der Hintergrund entsprechend mitbewegen. Sehen Sie dem Trainer bei diesem Vorhaben zu.
-  Zusammenfassung
Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Quick Tipps

In diesem Kapitel stellt der Trainer einige versteckte, geheime und wenig bekannte Schätze vor, die Ihren After-Effects-Alltag erleichtern und vor allem beschleunigen werden.

-  Das geheime Menü 01:59
TOP SECRET! Wie Sie auf die versteckten Einstellmöglichkeiten zugreifen und welche Parameter Sie dort verändern können, erklärt Ihnen der Trainer in diesem Video.
-  Multicore: Optimal ausnutzen 07:08
Mit After Effects CS3 hat Adobe eine verbesserte Multicore Unterstützung eingeführt. In CS4 können Sie dies besser und einfacher optimal auf Ihr System einstellen. Lernen Sie die Vor- und Nachteile kennen!
-  Mac OS X und After Effects: Spotlight Hilfe 01:45
Mac-only-Tipp: Wie Sie unter Mac OS 10.5 Leopard blitzschnell jeden Menüeintrag oder Filter finden und anwenden, erfahren Sie in diesem Video.
-  Zorro - The Layer Tagger 08:59
Wahre Script-Schätze verbergen sich auf der Website von Lloyd Alvarez unter www.aescripts.com. "Zorro - The Layer Tagger" gibt ungeahnte und flexible Kontrolle über das Ebenenmanagement mittels Tagging.
-  Rendern, mailen, runterfahren 02:52
Der Rechner sollte nach dem Rendern nachts nicht auch noch weiter heizen sondern herunterfahren - vorher aber bitte per Mail bescheid geben! Dieses Video zeigt, wie das funktioniert.
-  Projektinfo-Script 01:51
Projektinfos einer Komposition mühselig in eine Textebene zu schreiben ist kein Spaß. Der Trainer stellt Ihnen ein Script vor, das das ohne Murren für Sie erledigt.
-  Rendern im Hintergrund 02:46
Haben Sie sich auch schon gewünscht, gleichzeitig rendern und weiterarbeiten zu können? Verfolgen Sie in diesem Film, wie der Trainer dieses Vorhaben per Script umsetzt.
-  Ordnerstrukturen anlegen 02:15
Click & Go! Wer eine vernünftige Projektstruktur anstrebt, sollte bereits vorab für eine ordentliche Ordnerstruktur sorgen. So geht's!
-  Farbpaletten in After Effects 02:08
Wieso hat After Effects eigentlich keine Farbpalette? Diese Frage kann auch der Trainer nicht beantworten, zeigt aber zwei Alternativen, wie er die zuvor gespeicherte Farbpalette in After Effects importiert.
-  Gut vorbereitet: Körnung 02:21
Noch ein Tipp: Die Körnung müssen Sie nicht jedesmal erneut mitrendern, sondern können sie "vorgerendert" in Ihr Projekt importieren.
-  Zusammenfassung




Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Weiterführendes

Dieses Video-Training lässt Sie einfach nicht los? Sie möchten auch andere Programme durch 'Sehen und Verstehen' lernen? video2brain und Addison Wesley haben über 100 aktuelle Video-Trainings zu Multimedia, Programmierung und Betriebssystemen im Programm.




Auszug aus dem Video-Training Power-Workshops After Effects CS4 Volume 1

Dieses Video-Training liefert Lösungen für Motion Designer! Marc Pettersson gestaltet aus Fotos perspektivisch ansprechende Fahrten, garniert mit Linien, Partikeleffekten und Textanimationen und liefert so professionelle Ergebnisse mit vertretbarem Aufwand. Sie sehen, wie das Design für eine Fernsehendung von A-Z entsteht, erfahren alles zu den neuen Features in CS4 und erhalten Einblick in das Leben eines Motion Designers.

-  Animation der Kamera 04:43
Die Kamera wird animiert - hierzu bedient sich der Autor des berühmten Effekts "DollyZoom", der auch aus Hitchcocks "Vertigo" bekannt ist. Gleichzeitig zur Hintergrundverschiebung verschiebt sich der Hintergrund auch psychedelisch.
-  Tracker zum Leiten der Glasscherben 02:43
Um das Glas in den Rahmen einzupassen, benutzt der Autor im Beispiel einen 4-Punkt-Tracker. Dies erfordert die Erstellung einer Unterkomposition. Im Tracker wählen Sie zwischen den Einstellungen "Bewegung verfolgen" oder "Bewegung stabilisieren". Für dieses Beispiel wird die erste Einstellung benötigt.
-  Physik in Particular 02:33
Da mit Methode 2 die Partikel nach hinten ausgesendet werden, können Sie auch das umfangreiche Physiksystem von Particular verwenden. Die Einstellungsmöglichkeiten sind dabei nahezu unerschöpflich - probieren Sie die interessanten Effekte einfach aus.




Auszug aus dem Video-Training Photoshop CS4 Grundlagen

Interesse an Photoshop CS4? Dann ist dieses Video-Training genau das, was Sie brauchen. Photoshop-Guru Gerhard Koren erklärt ausführlich und verständlich Funktion und Bedienung des Bildbearbeitungs-Programms. Vollständig, fassbar, Schritt für Schritt. Entdecken Sie die faszinierenden Möglichkeiten digitaler Bildbearbeitung auf professionellem Niveau!

-  Überblick - Bedienfelder, Werkzeuge und Menüs 08:29
Hier erhalten Sie einen Überblick über die Oberfläche von Adobe Photoshop CS4. Die Arbeitsoberfläche ist grob nach Funktionsgruppen und Bedienungsmöglichkeiten unterteilt und die einzelnen Komponenten werden kurz erläutert.
-  Bilder beschriften 03:19
Bewertungen, Stichwörter, Etiketten und Sortierung der Bilder halten auch große Bildmengen im Griff und lassen Sie schnell das richtige Bild finden. Wie das in der Bridge schnell und einfach möglich ist, das zeigt dieser Film.
-  Mehrfachansicht einer Datei 03:30
Gerade bei der Bildretusche sehr praktisch: Zeigen Sie eine Datei in mehreren Zoomstufen gleichzeitig an! So geht's!

Auszug aus dem Video-Training Photoshop CS4 Fortgeschrittene Techniken

Die Filme dieses Kapitels stammen aus dem Video-Training "Photoshop CS4 - Fortgeschrittene Techniken". Das ist das Video-Training für jeden, der seine Photoshop-Grundkenntnisse auf Profi-Level ausbauen möchte. Ganz egal, ob Web-Designer, Fotograf oder Print-Profi - Sie ziehen das Beste aus diesen Trainings. Nebenbei erfahren Sie auch noch mehr über die vielen Neuerungen der Photoshop-Version CS4.

-  Shortcuts für Tastenkürzel festlegen 03:51
Dieses Video verrät Ihnen, wo Sie die Shortcuts finden - aber auch, wie Sie diese festlegen und speichern, wenn Sie individuelle Tastenkürzel bevorzugen.
-  Effizientes Arbeiten mit den Cursortasten 04:27
Mit den Cursortasten legen Sie die Deckkraft einer Ebene fest - grob oder fein dosiert, ganz nach Bedarf. Die Möglichkeit, Werkzeuge nur temporär einzublenden, macht die Arbeit dabei noch flotter.
-  Verändern der Kamerabrennweite 05:31
In diesem Film erfahren Sie mehr über den Zusammenhang zwischen Kamerabrennweite und dem Betrachtungsabstand eines 3D-Objekts und lernen den Unterschied zwischen perspektivischer und orthogonaler Darstellung kennen.