

# Power-Workshops After Effects CS4 Volume 1 Video-Training








## Dirty Tricks für Motion Designer

### Inhaltsverzeichnis

-  Einleitung, Grundidee des Workshops 00:41  
Willkommen auf diesem video2brain Video-Training. Marc Pettersson gibt Ihnen zu Beginn einen kurzen Überblick über die Inhalte, die Sie erwarten.



#### Erste Schritte im Projekt

Am Anfang dieses Kapitels sehen Sie das Ergebnis der Arbeit – eine perspektivische Kamerafahrt. Dies erfordert jedoch einige Vorbereitungsarbeiten, um auch aus Flachware entsprechend dreidimensionale Animationen zu erhalten.


-  Einleitung 01:37  
Zu Beginn dieses Films lernen Sie den Autor näher kennen. Dieser gibt Ihnen einen Einblick in die Arbeit eines Motion-Designers.
-  Projektüberblick 03:48  
In diesem Video erhalten Sie einen Überblick über das letztendliche Ergebnis und die Inhalte dieses Video-Trainings. Natürlich darf hier auch ein wenig Kosten-Nutzen-Rechnung betrieben werden. Hier erfahren Sie auch, was es mit Flachware auf sich hat.
-  Wie man's nicht macht 06:40  
Ken Burns lässt grüßen – erfahren Sie hier, wieso man durch das bloße Skalieren von Bildern keine Tiefenwirkung erzeugt. Am Beginn der Arbeit steht jedoch die Auswahl des Bildformats. Ziehen Sie das gewünschte Bild in Ihre Komposition und setzen Sie einen Keyframe.
-  Bilder in Photoshop zerschneiden 06:36  
Statt eines einfachen Zooms verwenden Sie in der Regel perspektivische Fahrten. Bevor man Perspektiven selbst erzeugt, müssen Sie erst einmal das Motiv lesen können. Dann erfolgt die richtige Wahl des Werkzeugs. Die Bearbeitung der Perspektive findet im Beispiel in Photoshop statt.
-  Import in After Effects & Tiefenstaffelung 04:16  
Nach der Vorbereitung in Photoshop importieren Sie das Bild in After Effects. Hierfür legen Sie eine neue Komposition an. Im nächsten Schritt benutzen Sie den 3D-Raum, um die Ebenen perspektivisch zu staffeln. Nun kommt noch eine Kamera hinzu.
-  Animation der Kamera 04:43  
Die Kamera wird animiert – hierzu bedient sich der Autor des berühmten Effects "DollyZoom", der auch aus Hitchcocks "Vertigo" bekannt ist. Gleichzeitig zur Hintergrundverschiebung verschiebt sich der Hintergrund auch psychedelisch.
-  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.
- Multiple Choice Test  
Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!


#### Bilder perspektivisch zerschneiden


Es gibt eine weitere Technik, Motive perspektivisch korrekt zuzuschneiden – mit der Fluchtpunkttechnik in Photoshop zerschneiden Sie Bilder und exportieren diese für After Effects. Zudem erfahren Sie in diesem Kapitel, wie Sie ein Bild einfach freistellen, um einen anderen Hintergrund einzubauen.

-  Vanishing Point Exchange 01:00  
Nachdem wir nun erfolgreich das erste Foto gemeistert haben, wenden wir uns dem nächsten Motiv zu und lernen eine andere Technik kennen – Vanishing Point Exchange. Diese Technik funktioniert sehr einfach, jedoch nur für bestimmte Motive.
-  Perspektive mittels Fluchtpunkt 02:49

Hinter Vanishing Point Exchange verbirgt sich die Idee, Bilder perspektivisch zu zerschneiden und zu verzerren. Im Beispiel benutzt der Autor den Fluchtpunkt-Dialog, um dem flachen Bild eine Perspektive zu verleihen.

-  Bild in After Effects importieren 03:15

Photoshop hat die Bilder umgerechnet – nun importieren wir die Dateien in After Effects und korrigieren die Kamera. Hierzu verwenden Sie den Befehl "Importieren > Fluchtpunkt (.vpe)". After Effects erstellt daraufhin eine neue Komposition mit Einzelbildern.
-  Richtiges Ausgabeformat wählen 05:02


Das zunächst im Hochformat vorliegende Bild wird auf das richtige Ausgabeformat getrimmt und die Perspektive wird fein abgestimmt. Anschließend animieren Sie die Kamera und ersetzen den lieblos ausgebrannten Himmel, um eine dramatischere Stimmung zu erhalten.
-  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.
- Multiple Choice Test


Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!


## Cinema 4d


Nicht alle Objekte lassen sich in Photoshop für eine 3D-Kamerafahrt aufbereiten. Komplexe Texturen erfordern ein umfangreicheres Programm. In diesem Kapitel lernen Sie, wie Sie mit Cinema 4d Bilddaten für die Verwendung in After Effects vorbereiten.


-  Die Grenzen des Fluchtpunkts 02:28


Wir befassen uns mit den Grenzen von Vanishing Point Exchange – nicht jedes Motiv von fluchtenden Wänden ist dafür geeignet. Der Trick ist nun, das richtige Werkzeug auszusuchen. Wir beginnen mit der Königsdisziplin – Camera Mapping in Cinema 4d.
-  Erzeugen von Textur und Geometrien 06:12


In diesem Kapitel erzeugt der Autor zunächst die nötige Textur. Sie lernen zudem, wie Sie die Kamera-Mapping-Projektion einstellen müssen. In den nächsten Schritten erzeugt der Autor die ersten Geometrien und projiziert darauf die Textur.
-  Anpassen und Rendern der Geometrie 02:52


Die grobe Geometrie wird noch ein wenig feiner angepasst. Mit der Vorschaufunktion rendern Sie die ersten Ergebnisse.
-  Auswahl der Rendereinstellungen 04:15

Da wir später durch das Tor fliegen wollen, rendern wir in Cinema 4d nur den entsprechenden Ausschnitt. Dafür müssen jedoch einige Voreinstellungen getroffen werden. Hier erfahren Sie, was bei den Rendereinstellungen zu beachten ist. Die so erstellten Dateien importieren Sie anschließend in After Effects.
-  Import der Kameradaten aus Cinema 4d 02:49

Die Kameradaten aus dem 3D-Programm importieren zu können, ist unheimlich praktisch. Wie dies funktioniert, ist Inhalt dieses Videos. Sollten Sie ein Problem beim Import der Daten haben, installieren Sie das nötige Plug-in in After Effects nach.
-  Der Flug durch das Tor – alles gefaked 03:44

Kamera-Mapping funktioniert nur in engen Grenzen. Wenn man mehr will, muss man ganz schön tricksen. In diesem Video stellt der Autor den Flug durch das Tor fertig. Mit ein wenig Bewegungsunschärfe gestalten Sie die Kamerafahrt noch realistischer.
-  Noch ein Motiv, dieses Mal Fast Forward 05:59

Da uns noch ein paar Motive fehlen, lösen wir das einfach im Schnelldurchlauf. Wegen der Komplexität der verwendeten Bilder verwenden Sie zur Bearbeitung wieder Cinema 4d. Wenn Sie es allein schaffen – Chapeau!
-  Mit Trick Positionen austauschen 01:56










Die Koordinaten zwischen After Effects und Cinema 4d unterscheiden sich. Mit einem kleinen Trick können Sie jedoch sehr einfach bestimmte Positionen von Cinema 4d an After Effects übergeben – benutzen Sie dazu einfach ein Licht.
-  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.
- Multiple Choice Test

Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!





## Neue Materialien erzeugen

In diesem Kapitel erstellen Sie das letzte und komplizierteste Motiv der Camera Mappings. Nach den Kameraanimationen widmet sich der Autor hier auch bereits einer eingehenden Problemanalyse.









-  Einleitung in das nächste Motiv 00:16  
In diesem Film sehen Sie eine Einleitung in das letzte und komplizierteste Motiv der Camera Mappings – die Meisterprüfung sozusagen.
-  Materialsetup ein wenig anders 02:20  
Der Autor zeigt Ihnen in diesem Video, wie Sie ein neues Materialsetup mit erweiterten Möglichkeiten anlegen. Im Beispiel sehen Sie eine Variante, um noch flexibler und kreativer mit dem Objekt zu arbeiten.
-  Brennweite des Fotos ermitteln 01:48  
Um das Motiv möglichst naturgetreu nachzubauen, ermitteln Sie die Brennweite und die Sensorgröße des Originals und übertragen dies in Cinema 4d.
-  Null-Objekte und Rendertags 00:53  
Zur besseren Strukturierung des Projekts verwendet der Autor im Beispiel ein Nullobjekt, auf welches er einen Rendertag anwendet. Sehen Sie selbst.
-  Nachbauen der Bibliothek 04:56  
Es geht nun daran, die Geometrie der Bibliothek nachzubauen und die Kameras geschickt zu positionieren. Wie Sie dabei vorgehen, erfahren Sie in diesem Video.
-  Kameraanimation und Problemanalyse 04:20  
Nachdem die Geometrie nun fertig erstellt ist, geht es an die Animation der Kamera. Das ist in diesem Motiv allerdings nicht unproblematisch. Beachten Sie – Sie versuchen, die Realität nachzustellen, werden diese aber nie erreichen.
-  Erweitertes Compositing mit Spiegelung 03:05  
Hintergrund-Compositing mit dem Rendertag erweitert Ihre Möglichkeiten, um 3D-Objekte mit realistischem Schatten und Spiegelungen zu rendern.
-  Mehr Möglichkeiten mit Camera Mapping 01:23  
Das letzte Motiv ist gemeistert – Sie importieren das Projekt in den eigentlichen Opener und wechseln dazu nach After Effects. Weitere Anwendungsgebiete von Camera Mapping sind historische Szenen, zu denen kein Filmmaterial existiert. Das Material muss beispielsweise dokumentarisch aufgearbeitet werden.
-  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.
- Multiple Choice Test  
Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!

## Schnitt der Motive

Ein Großteil der Szene ist fertiggestellt – es folgt der Schnitt der Motive und der Musik. In diesem Kapitel erfahren Sie unter anderem, wie die zufälligen Buchstaben durch die Glasscheibe fliegen, die Scheibe zerbricht und noch letzte Kniffe eine Dynamik im Opener erzeugen.




-  Die Motive zur Musik schneiden 05:15  
Alle Motive sind gemeistert, es folgt nun der Schnitt auf die Musik in After Effects mithilfe praktischer Shortcuts zum Trimmen, Verschieben und Scrubben.
-  Genauere Analyse des Openers 01:09  
Der Schnitt sitzt, es geht jetzt an das Verfeinern der Szene. Es folgt eine genaue Analyse der Bilder des Openers. Buchstaben sollen durch das Fenster fliegen – die Scheiben zerbersten. Eine dramatische Stimmung verbreitet sich.
-  Schwarzblende erstellen 03:30  
Blende ist nicht gleich Blende. Während die Animation der Deckkraft ein flaches Bild erzeugt, können Sie mit einer Tonwertkorrektur ein hochwertigeres Ergebnis erzeugen. Sehen Sie sich die Unterschiede dazu im Beispiel an.
-  Splitterndes Glas mit Zertrümmern-Effekt 04:35

Im nächsten Schritt erzeugen Sie Glassplitter, die mit Bewegungsunschärfe durch die Gegend fliegen. Hierzu verwenden Sie den Zertrümmern-Effekt in After Effects. Damit nicht standardmäßig das ganze Bild zerbricht, müssen Sie ein paar Tricks anwenden. Sehen Sie hier die Eigenheiten zu diesem Effekt.

-  **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.
-  **Mit Expressions Ausdruck im Glas** 09:00  
Nachdem der Tracker nicht direkt das gewünschte Ergebnis liefern kann, behelfen Sie sich mit einer Expression. Danach muss das Glas noch "glasig" gemacht werden und aus einer kaputten Scheibe müssen zwei separate erzeugt werden, ohne einen Stein zu werfen. Einige Tricks sind dazu jedoch erforderlich.
-  **Animieren eines einzelnen Buchstabens** 04:47  
Das Glas zersplittert – was nun noch fehlt, ist der Buchstabe. Sie beginnen mit dem Textwerkzeug. Die Buchstaben fügen Sie über eine Zufallsfunktion ein.
-  **Schweif für den Buchstaben** 06:22  
Der erste Buchstabe fliegt schon. Der Autor benutzt im Beispiel die Bewegungsunschärfe und den Echo-Effekt, um den Buchstaben einen Schweif hinter sich herziehen zu lassen.
-  **Buchstaben zufällig erzeugen** 04:33  
Um nicht für jede Ebene einen neuen Buchstaben tippen zu müssen, benutzen Sie einen Textanimator für den Zeichenversatz und die Random Expression. Nun müssen Sie noch erreichen, dass ein zufällig erzeugter Buchstabe auch für alle Frames beibehalten wird.
-  **Mehr Buchstaben hinzufügen** 01:58  
Dank der Expression können Sie nun bequem so viele Buchstaben erzeugen, wie Sie möchten – Sie müssen diese nur etwas anders animieren.
-  **Finish mit Camera Shaker und Motion Tile** 03:31  
Nachdem Sie alle Buchstaben animiert haben, geht es an das Finishing. Die letzten Handgriffe an dieser Szene – mit dem Kniff eines Camera Shaker, den wir auf die Musik mit "Bewegung skizzieren" anwenden, verleihen Sie der Szene die verdiente Dynamik.
-  **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.
- Multiple Choice Test**  
Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!


## Effekte hinzufügen

Für den zweiten Teil des Opener werden in diesem Kapitel Effekte hinzugefügt – und das gleich in zwei komplett unterschiedlichen Varianten. Eine Variante davon erspart sogar unglaublich viel an Renderzeit. Sehen Sie selbst.

-  **Teil 2 des Opener mit Buchstaben füllen** 06:29  
Der zweite Teil des Opener wird mit Buchstaben bevölkert. In ein paar Details werden die Buchstaben jedoch grundsätzlich anders eingeflogen. Sie animieren die Buchstaben und geben ihnen mit Verwackeln eine dynamische Flugbahn.
-  **Verwackeln mit einer Expression** 01:45  
Da das Verwackeln viele Keyframes erzeugt, die bei späteren Änderungen stören können, löst der Autor dies nun über die "wobble"-Expression.
-  **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.
- Multiple Choice Test**  
Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!







## Die Königsdisziplin

Nun geht es an die Königsdisziplin – Sie verwenden die Bilder aus Cinema 4d und animieren ganze Wörter. Mit Lightpainting bringen Sie zusätzliche Effekte in die Szene. In diesem Kapitel erfahren Sie auch, wie Sie Ihre Arbeit dramatisch beschleunigen können.


-  Überleitung zu Szene 3 00:28  
In diesem Video sehen Sie einen kurzen Überblick über die nächsten Aufgaben. In den folgenden Schritten gestalten Sie die Camera Mappings, die mit Cinema 4d erstellt wurden.
-  Textebenen in 3D erstellen 03:34  
Sie beginnen mit dem ersten Wort, welches Sie dank der aus Cinema 4d exportierten Kamera direkt auf die Bewegung matchen können. In diesem Zusammenhang zeigt Ihnen der Autor auch den Unterschied zwischen Ankerpunkt und Ausschnittwerkzeug.
-  Einzelnen Buchstaben in 3D animieren 05:05  
Das Wort ist nun schon im 3D-Raum animiert. Nun werden die einzelnen Buchstaben mit einem Textanimator zeichenweise dreidimensional zufällig zusammengesetzt und wieder auseinandergerissen.
-  Mehr Kontrolle über den Wiggler 02:11  
Da sich Expressions nicht direkt keyframen lassen, behelfen Sie sich mit einem Schieberegler, dessen Werte Sie in der Expression auslesen. Sehen Sie hier eine Anleitung dazu.
-  Duplizieren der Wörter 03:58  
In diesem Video fügt der Autor die fehlenden Wörter hinzu und benutzt den Keyframe-Assistenten, um eine Animation umzudrehen. Für eine elegantere Optik sollen die Buchstaben noch etwas Farbe bekommen.
-  Arbeitsbeschleunigung mit Stellvertreter 03:22  
Der Echo-Effekt ist ziemlich rechenintensiv, aber dank Stellvertretern können Sie die Berechnung einmal ausführen lassen, um den Arbeitsablauf erheblich zu beschleunigen. Der Weg führt über eine Unterkomposition.
-  Lightpainting 1 mit 3dStroke 07:45  
Das erste Lightpainting im 3D-Raum zeichnen Sie mithilfe von 3D Stroke und einer Maske. 3D Stroke ist ein Plug-in von Drittherstellern, mit dem Sie ebensolche Linien zeichnen können. Dies erfordert jedoch einiges an Geschick.
-  Lightpainting 2 mit Bend und Motionblur 03:00  
Das zweite Linienpaar wickeln Sie mit Bend und der einstellbaren Achse im Raum, um schön geschwungene Linien zu erzeugen. Ein paar Feineinstellungen in Timing und Farbe – und die Szene ist fertig.
-  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.
- Multiple Choice Test  
Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!


### Schriften verzerrern und Partikel erzeugen


Die Gestaltung des Opener Teil 4 ist Inhalt dieses Kapitels. Zu Beginn werden die aus Cinema 4d exportierten Informationen benutzt, um die Buchstaben richtig im Raum zu platzieren. Im weiteren Verlauf sehen Sie viele Möglichkeiten zum Zeichnen eines 3D Stroke.


-  Überleitung zum Opener Teil 4 00:37  
In diesem Video erhalten Sie einen Überblick über die kommenden Aufgaben. Auch der Autor ist immer wieder überrascht, welche Ergebnisse man mit After Effects erzielen kann.
-  Hilfslicht aus Cinema zur Positionierung 03:46  
Im Opener Teil 4 benutzt der Autor das aus Cinema 4d exportierte Hilfslicht, um die Buchstaben richtig im Raum zu platzieren. Noch etwas Farbe auf die Buchstaben – und schon ist der erste Schritt getan.
-  Textanimationen und die Tiefenschärfe 04:17  
Dank der Kameradaten aus Cinema 4d können Sie mit der After Effects-Kamera realistische Tiefenschärfe in Ihre Textanimation rendern. Zuerst animieren Sie jedoch nur die Position der Buchstaben.
-  Limits von 3D Stroke und Particular 07:40  
3D Stroke ist im dreidimensionalen Raum sehr schwer zu kontrollieren. Das liegt hauptsächlich daran, dass Sie in 3D Stroke mit Masken arbeiten müssen, die nur zweidimensional vorliegen. Dies macht die Arbeit sehr unintuitiv. Mit Particular hingegen gibt es mehrere Möglichkeiten, Linien zu zeichnen.
-  Erweiterung der steuernden Expression 03:00  
Aufgrund der Benutzung einer Expression zur Steuerung des Ausgangspunkts des Particular-Emitter und der Vorgabe, dass sich dieser nicht bewegen soll, erweitern Sie die Expression um eine zeitabhängige Abfrage.
-  Zeitlich nicht fixierte Keyframes 02:58


Particular ist immer noch ein Partikelsystem. Um ein Aufbrechen der Linie zu verhindern, müssen Sie den Ausstoß des Emitters erhöhen. Damit Linien mit einer gleichmäßigen Geschwindigkeit gezeichnet werden, ohne als Anwender manuell eingreifen zu müssen, kann man Keyframes auch als "Zeitlich nicht fixiert" definieren.


-  Die andere Methode 03:52

Obwohl das Ergebnis ähnlich ist, ist die zweite Methode vom Gedanken her genau das Gegenteil der ersten. In der ersten Methode werden Partikel entlang der Linie nach außen geschleudert, in der zweiten Methode verwenden Sie ein Licht als Emitter.
-  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.
-  Erstellung eigener Partikel 07:37

Nun geht es daran, eigene Partikel für Particular zu erstellen und diese so einzustellen, dass ein ansehnliches Ergebnis dabei herauskommt. Neben der Erzeugung der benutzerdefinierten Partikel "Custom" gibt es noch zwei weitere Methoden, eigene Partikel zu erstellen.
-  Particular in die Szene einsetzen 07:16

Nach der Theorie nun die Praxis – der Autor setzt die Particular-Stroke in die eigentliche Szene ein. Zunächst wird das Licht in "Emitter" umbenannt und dann werden die Buchstaben animiert.
-  Wie man mehrere Linien zeichnet 04:55


Da man leider nur ein Licht als Emitter definieren kann, behelfen Sie sich mit einem Null-Objekt, um mit einem zweiten Partikel einen anderen Stroke zu animieren. Sehen Sie selbst.
-  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.
- Multiple Choice Test


Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!


## Titel einsetzen und Finale inszenieren


In diesem Kapitel wird der Opener finalisiert. Hierzu erzeugt der Autor einen Blättersturm mit Seiten, die aus den Büchern fliegen. Die Animation des Textlogos komplettiert dieses Kapitel.


-  Einleitung zum Teil 5 des Opener 00:26


In diesem Video sehen Sie einen Überblick zum Endspurt des Opener.
-  Text setzen & "Title- und Action-Safe" 03:44


Als Erstes setzen Sie das Textlogo und wählen dazu wahllos verschiedene Schriftarten. Die Schrift soll in der Mitte des Raums stehen. Für die Arbeit mit Text sollten Sie den sicheren Titelbereich eingestellt haben. Eine zweite Zone zeigt, dass Sie in diesem Bereich Text nicht unbedingt unverzerrt darstellen können.
-  Blättersturm 1: Gegenstück zur Letterbox 08:25

Was ist das Gegenstück zu einer Letterbox? Nach Klärung dieser weltbewegenden Frage beginnt der Autor mit dem Effekt "CC Particle World" einen Sturm aus Blättern zu inszenieren.
-  Blättersturm 2: Partikelsystem 03:38

Doppelt gemoppelt hält besser – mit einem zweiten Partikelsystem füllen Sie Ihr Bild. Beide Ebenen werden addiert und die Farbe wird angepasst.
-  Blättersturm 3: Feineinstellungen 03:03

Etwas Feintuning an den Parametern bringt die Blätter so ins Bild, wie sie gewünscht sind. Insbesondere werden die Lebensdauer und die Gravitation der Partikel angepasst.
-  Animation des Textlogos 08:19

Um das Textlogo zu animieren, steigen Sie in diesem Video noch tiefer in die Möglichkeiten des Textanimators ein. Zusätzlich wenden Sie den Echo-Effekt auf den Text an, so dass dieser einen Schweif nach sich zieht. Mit einem weiteren Textanimator animieren Sie die Position des Textes.
-  Letzte Handgriffe am Opener 05:18

Der Opener ist fast fertig – noch einige kleine Feinheiten und ein paar Linien mit 3D Stroke machen das Ergebnis perfekt.
-  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.

Multiple Choice Test

Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!

## Interview einfügen

Als eine der letzten Aktionen fügen Sie ein Interview ein und gestalten eine Bauchbinde. Auch dazu erhalten Sie in diesem Kapitel Tipps aus der Praxis. Sehen Sie selbst.

 Vorbereitung der Interviewdaten 04:15

Bevor Sie die Bauchbinde gestalten können, brauchen Sie ein Interview. Mit Keylight bringen Sie den Hintergrund hinter dem Interviewpartner weg. Mit einem Verlaufsfiler erstellen Sie ein fertiges Set.

 Erste Handgriffe für eine Bauchbinde 08:01


In einer Sendung über Schriften liegt es nahe, die Bauchbinde aus Buchstaben zu gestalten. Die Bauchbinde wird in der Regel im unteren Drittel platziert. Mit einer Optikkompensation können Sie die Bauchbinde korrigieren, besser geht das jedoch mit Particular.

 Aufbau der Bauchbinde 06:59


In hochwertigen Produktionen hat eine Bauchbinde mindestens einen animierten Aufbau. Im Beispiel erstellt der Autor diesen über die Animation des Emitter. Ein Text in der Bauchbinde verrät, wer der Interviewpartner ist und welche Kernaussage gerade erläutert wird.

 Abbau der Bauchbinde 02:03

Obwohl nicht ganz so häufig in Verwendung, wird für die Bauchbinde auch ein Abbau animiert – ein Abbau der "explosiven" Art. Als Animation kommt im Beispiel das "Spherical Field" zum Einsatz.

 Letzte Feineinstellungen für den Opener 02:44

Letzte Handgriffe an der Bauchbinde, ein wenig Retusche, ein wenig Motionblur und alles ist gut.

 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.

Multiple Choice Test

Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!

## Der Abspann

In diesem Kapitel sehen Sie die Erstellung eines typischen Abspanns passend zum Motiv. Mit sehr einfachen Mitteln erzielt der Autor bereits ein supertolles Ergebnis.

 Einleitung zum Abspann 00:49


Ein Design besteht normalerweise mindestens aus Opener, Bauchbinde und Abspann. Je nachdem, für welchen Sender Sie das Design erstellen, gehören noch viele weitere Elemente dazu. Sehen Sie hier, was im letzten Arbeitsschritt passiert.

 Unterschiede zwischen Weichzeichnern 02:28

Für den Abspann wird ein interessanter Ausschnitt des Standbilds verwendet. Um Ebenen voneinander zu trennen, setzen Sie einen Weichzeichner ein. Doch statt einen klassischen Weichzeichner von After Effects anzuwenden, verwendet der Autor den Verwackeln-Effekt.

 Eine Variation des üblichen Title Crawl 07:48

Im Abspann erstellt der Autor eine Variation eines normalen Title Crawl mit dem gewissen Twist. Ein Spezialeffekt gestaltet den Hintergrund noch dramatischer - und fertig ist der Abspann.

 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.

Multiple Choice Test

Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!