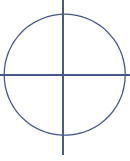


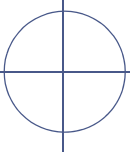
# Inhalt

<b>VORWORT</b> .....	<b>13</b>
<b>Kapitel 1 EINSTIEG</b> .....	<b>15</b>
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
<b>Kapitel 2 PROGRAMMOBERFLÄCHE</b> .....	<b>37</b>
2.1 Obere Menüleiste .....	38
2.2 Programmoberfläche .....	39
Projektfenster .....	39
Kompositionsfenster .....	40
Zeitleiste .....	41
Werkzeugleiste .....	41
Weitere Paletten .....	42
Arbeitsbereiche ändern und eigene definieren .....	45
2.3 Ein Projekt erstellen .....	46
Projektvorlage .....	47
Automatisches Speichern .....	48
Projekteinstellungen .....	49



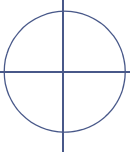
<b>Kapitel 3</b>	<b>ROHMATERIAL</b> .....	<b>51</b>
3.1	Rohmaterial-Arten .....	51
	Bild-Dateien .....	51
	Vektor-Dateien .....	52
	Video-Dateien .....	53
	Audio-Dateien .....	55
	3D-Dateien .....	55
	After-Effects-Projekte .....	56
	Premiere-Pro-Projekte .....	57
	Projektdateien aus anderer Schnittsoftware .....	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
<b>Kapitel 4</b>	<b>KOMPOSITION</b> .....	<b>73</b>
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
	Ebeneneigenschaften .....	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
<b>Kapitel 5</b>	<b>KEYFRAMES UND PFADE .....</b>	<b>107</b>
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
<b>Kapitel 6</b>	<b>VORSCHAU.....</b>	<b>145</b>
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



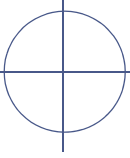
<b>Kapitel 7</b>	<b>COMPOSITING</b> .....	<b>155</b>
7.1	Transparenz .....	156
7.2	Alphakanal .....	156
7.3	Masken .....	157
	Masken erstellen .....	158
	Masken bearbeiten .....	162
	Masken kombinieren .....	165
	Rotoscoping .....	166
	Roto-Pinsel-Werkzeug .....	167
7.4	Matten .....	171
	Bewegte Masken .....	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
<b>Kapitel 8</b>	<b>TEXT</b> .....	<b>201</b>
8.1	Text-Werkzeug .....	202
	Text-Formatierung .....	204
	Pfadtext .....	206
8.2	Textanimation .....	207
	Einfache Ebeneneigenschaften .....	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
<b>Kapitel 9</b>	<b>FORMEBENEN</b> .....	<b>231</b>
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
<b>Kapitel 10</b>	<b>EFFEKTE .....</b>	<b>247</b>
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
<b>Kapitel 11</b>	<b>FARBKORREKTUR .....</b>	<b>283</b>
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
<b>Kapitel 12</b>	<b>TRACKING UND STABILISIERUNG.....</b>	<b>321</b>
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
<b>Kapitel 13</b>	<b>3D .....</b>	<b>347</b>
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
<b>Kapitel 14</b>	<b>CREATIVE CLOUD .....</b>	<b>401</b>
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
<b>Kapitel 15</b>	<b>EXPRESSIONS .....</b>	<b>421</b>
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



<b>Kapitel 16</b>	<b>SKRIPTE .....</b>	<b>431</b>
<b>Kapitel 17</b>	<b>EXPORT .....</b>	<b>435</b>
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
	<b>INDEX .....</b>	<b>449</b>