

# After Effects

→ Seite 2

## Oberfläche

→ Seite 3 – 4

## Projekt + Komposition

→ Seite 5 – 6

## Footage

→ Seite 7 – 12

## Animation

→ Seite 14

## Expressions

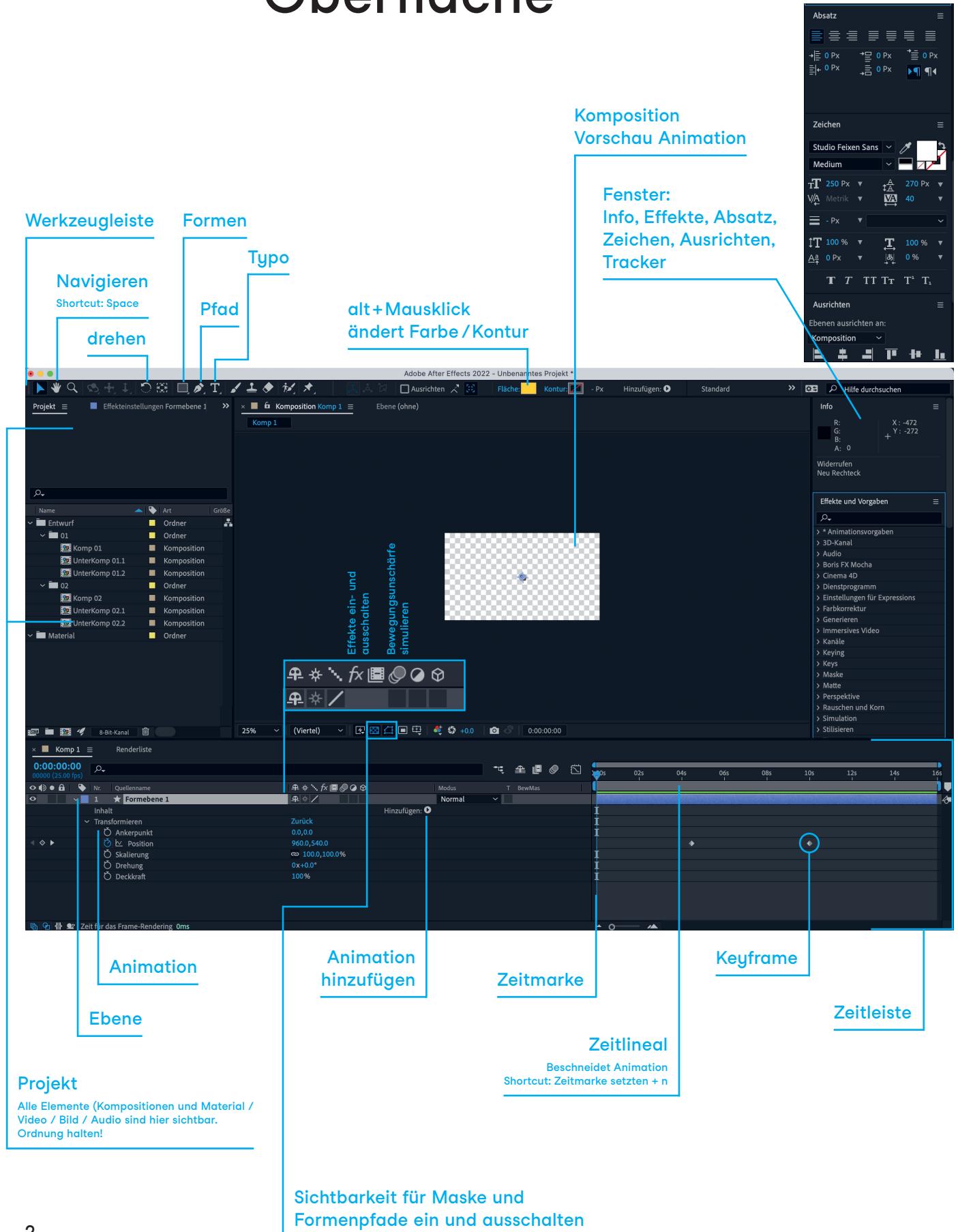
→ Seite 16 – 17

## Export + Nachbereitung

→ Seite 18

## Tipps + Tricks

# Oberfläche



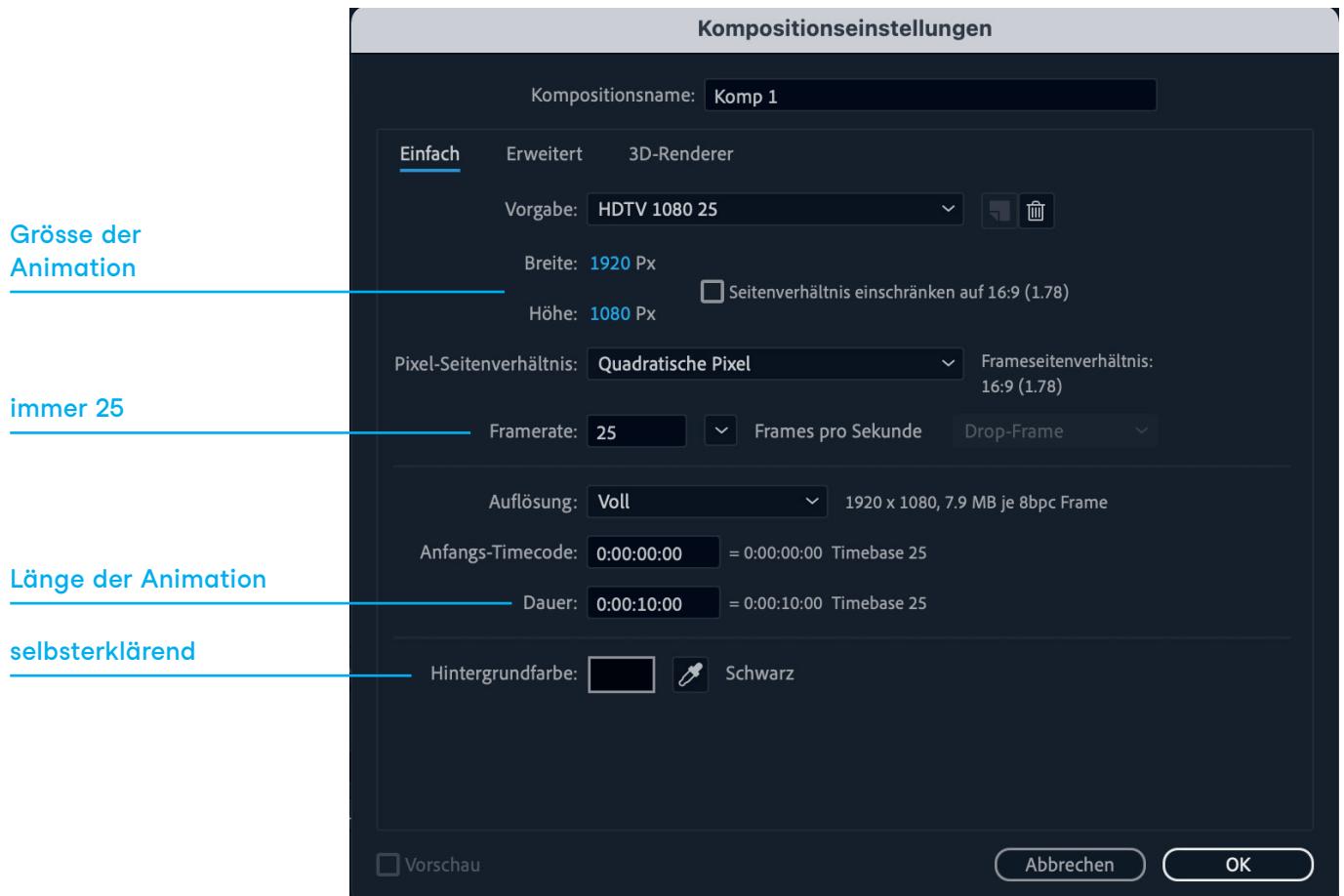
# Projekt + Komposition

Das Projekt ist die oberste Instanz. Wenn du After Effects öffnest, wird automatisch ein neues Projekt erstellt. Du kannst dies auch manuell machen. Menü: → Ablage → Neu → Neues Projekt

In einem Projekt kann man mehrere Kompositionen und Unterkompositionen erstellen. Kompositionen können in Kompositionen eingefügt werden, so entsteht eine Unterkomposition.

Menü: Komposition → neue Komposition

Wenn du eine neue Komposition erstellt erscheint folgendes Bedienfeld:



# Projekt + Komposition

Wichtig ist bei der Arbeit mit After Effects eine gute Ordnung und eine gute Vorbereitung. Im Entwurf probierst du im gleichen Projekt verschiedene Varianten aus. In InDesign speicherst du auch nicht für jeden neuen Entwurf ein neues InDesign-Dokument ab, sondern du erstellst mehrere Seiten. In After Effects entsprechen Kompositionen den Seiten in InDesign.

## Entwurf

Eine gute Ordnerstruktur ist wichtig!  
Es muss nicht diese sein, aber eine Struktur braucht es.

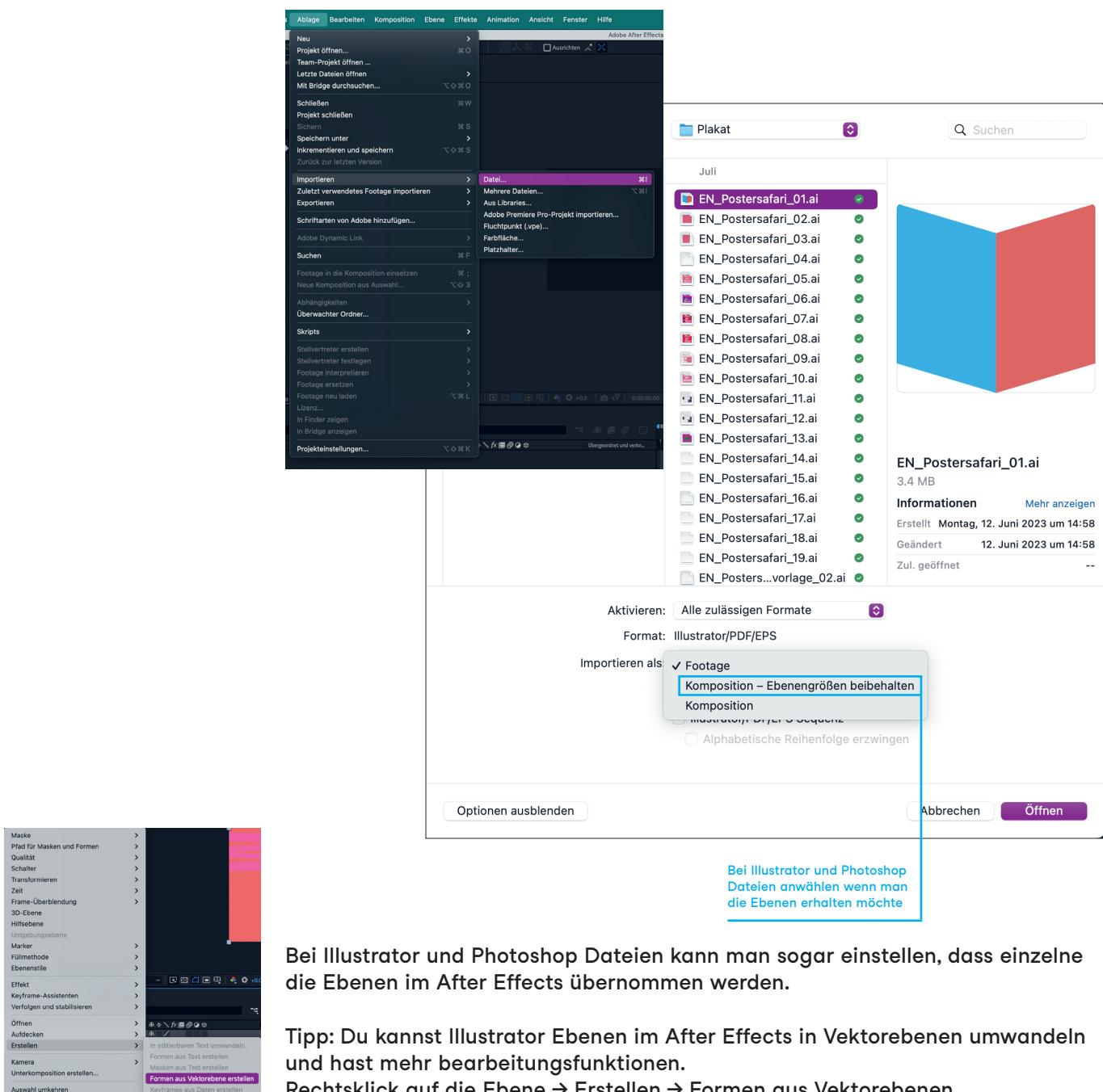
## Material

Im Ordner Material legst du Videos und Fotos ab, welche du importierst.

Name	Art	Größe
Entwurf	Ordner	
01	Ordner	
Komp 01	Komposition	
UnterKomp 01.1	Komposition	
UnterKomp 01.2	Komposition	
02	Ordner	
Komp 02	Komposition	
UnterKomp 02.1	Komposition	
UnterKomp 02.2	Komposition	
Material	Ordner	

# Footage: importieren

After Effects kann fast alle Dateien Importieren (Videos, Bilder, Illustrator Dateien etc.). Entweder ziehst du die Daten per drag and drop ins Projektfenster oder du gehst über das Menü.



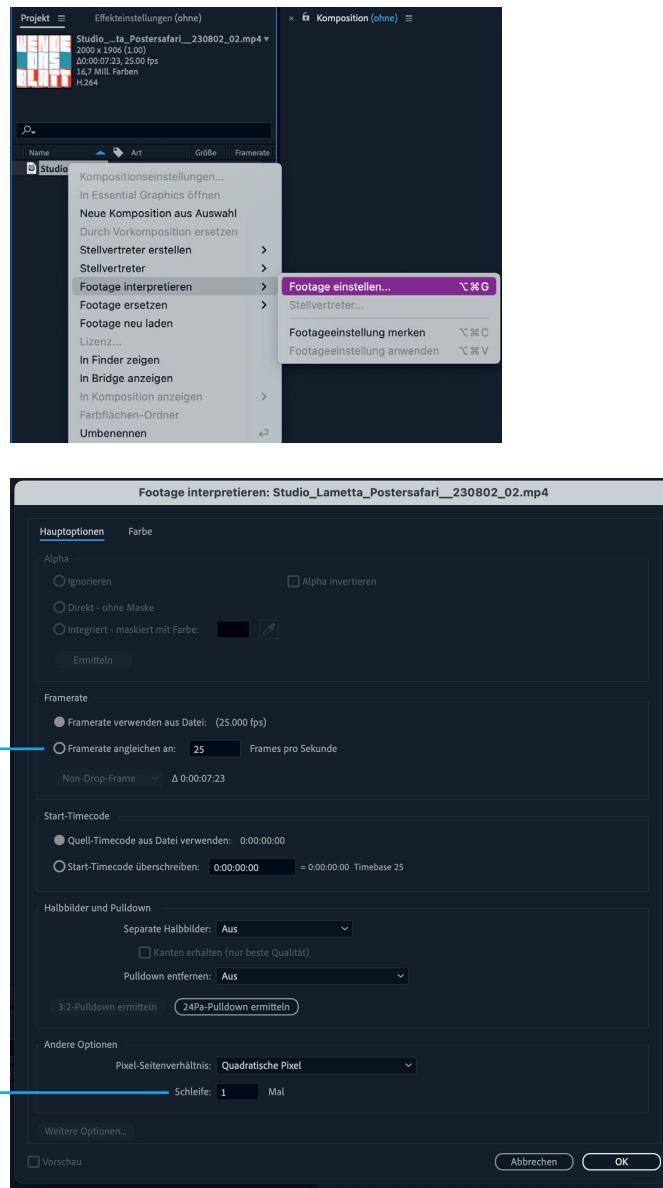
Bei Illustrator und Photoshop Dateien kann man sogar einstellen, dass einzelne die Ebenen im After Effects übernommen werden.

**Tipp:** Du kannst Illustrator Ebenen im After Effects in Vektorebenen umwandeln und hast mehr bearbeitungsfunktionen.  
Rechtsklick auf die Ebene → Erstellen → Formen aus Vektorebenen

# Footage: interpretieren

In After Effects werden interne Regeln für die Interpretation jedes Footageelements nach eigener Einschätzung in Bezug auf Pixel-Seitenverhältnis, Framerate, Farbprofil und Alphakanaltyp der Quelldatei verwendet. Sollte die Interpretation von After Effects nicht richtig sein oder falls du das Footagematerial anders nutzen möchtest, kannst du diese Regeln ändern.

Rechtsklick auf die Datei im Projektfenster:



## Framerate

Die Framerate muss bei deiner Komposition und deinem Footage die selbe sein (in der Regel 25).

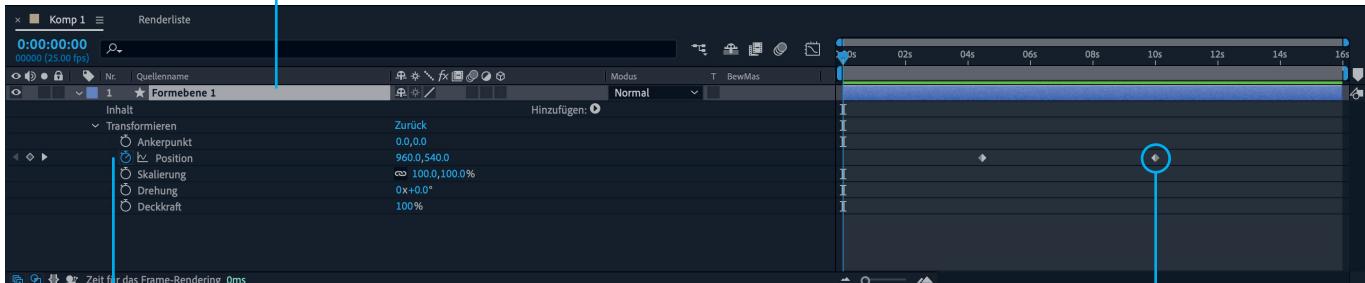
## Loop

Hier kannst du dein Video mehrmals abspielen lassen und somit einen Loop generieren.

# Animation: Basics



Mit einem Rechtsklick auf die Ebene erscheint folgendes Menü.  
Zeit: Abspielrichtung ändern, Zeitverzerrung



Füllmethode: Das gleiche wie Effekte in InDesign

## Uhrensymbol

Klick auf Uhrensymbol,  
Zeitmarker verschieben, Objekt  
verschieben, Klick auf  
Uhrensymbol

## Keyframegeschwindigkeit

1. Keyframes anwählen
2. Rechtsklick
3. Keyframe-Assistenten:  
Keyframe Geschwindigkeit



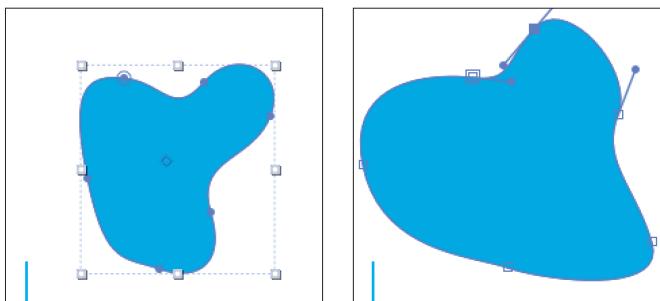
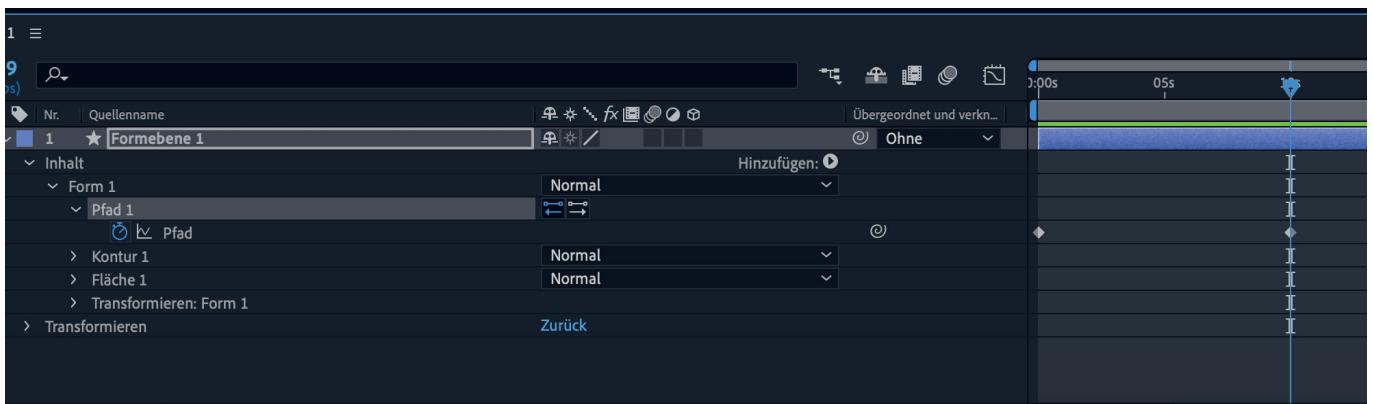
gängige Werte:  
33%, 66%  
5%, 90%  
25%, 50%, 100%  
unbedingt verschiedenes ausprobieren!

# Animation: Formen

Formen können mit dem Pfadwerkzeug oder dem Formen Werkzeug erstellt werden.

Animieren kann man die Formen zum einen mit den Klassischen Animationen wie Skalieren etc. im Reiter Transformieren.

Man kann jedoch auch den Pfad an sich unter Inhalt animieren:



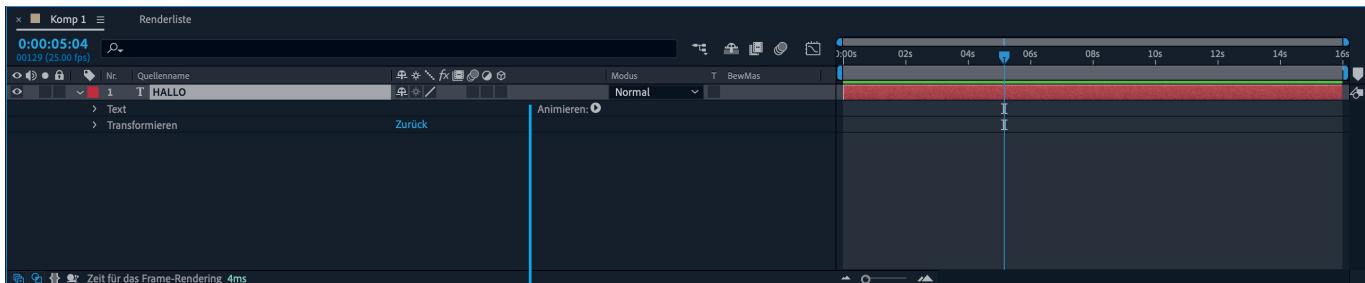
Anfangsposition

Keyframe 1 durch klicken  
auf Uhrensymbol  
hinzufügen.

Endposition

Keyframe 2 hinzufügen  
und mit dem weißen Pfeil  
den Pfad in Endposition  
bringen.

# Animation: Typografie + Farbe

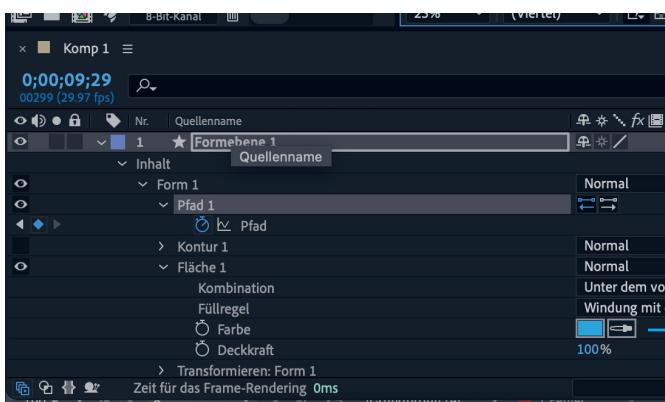


**Animieren**  
unter Animeren können weitere Animationen hinzugefügt werden.

Mit einem klick auf Animeren erscheint folgendes Menü.

Farbe: hier können unterschiedliche Farben und Füllmethoden animiert werden.

Ab hier kann Typografie animiert werden.



Bei einer Formebene (Pfade oder Fromen) kann die Farbe und Kontur unter Inhalt → Fläche oder Kontur bearbeitet werden.

# Animation: Effekte

Effekte sind Werkzeuge oder Filter, die auf Videoclips, Bilder oder andere Elemente in einer Komposition angewendet werden können, um deren Aussehen oder Verhalten zu ändern. Es gibt eine Vielzahl von Effekten in After Effects, von Farbkorrekturen und Unschärfeeffekten bis hin zu speziellen Effekten wie Feuer, Rauch oder sogar 3D-Elementen. Am besten probierst du selber aus!



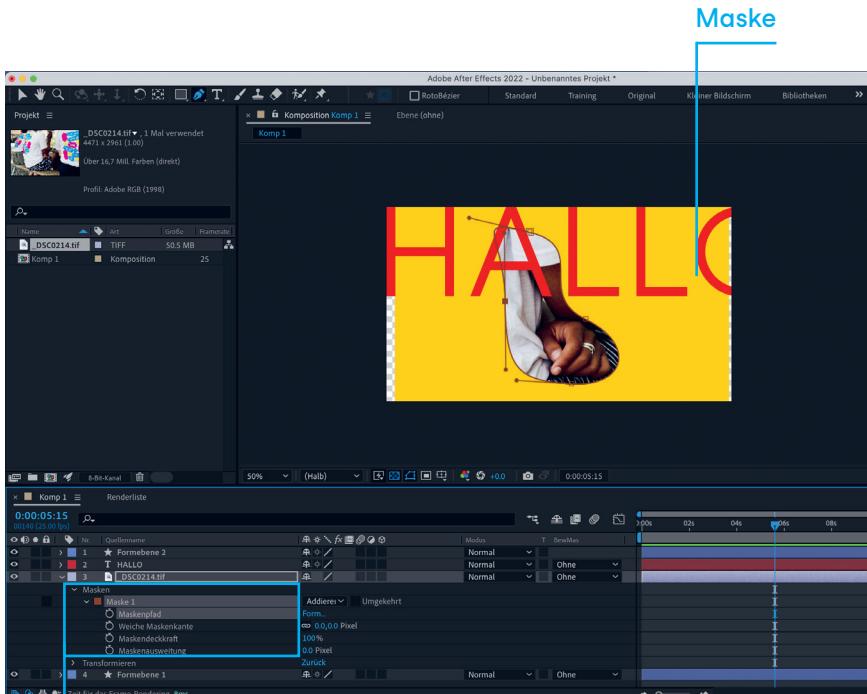
- > \* Animationsvorgaben
- > 3D-Kanal
- > Audio
- > Boris FX Mocha
- > Cinema 4D
- > Dienstprogramm
- > Einstellungen für Expressions
- > Farbkorrektur
- > Generieren
- > Immersives Video
- > Kanäle
- > Keying
- > Keys
- > Maske
- > Obsolete
- > Perspektive
- > Rauschen und Korn
- > Simulation
- > Stilisieren
- > Text
- > Veraltet
- > Verzerrung
- > Weich- und Scharfzeichnen
- > Zeit
- > Übergänge

# Animation: Masken

## Variante 1

1. Wähle den entsprechenden Layer in der Komposition aus, auf den du die Maske anwenden möchtest.
2. Zeichne eine Form mit dem Pfadwerkzeug oder dem Formentool.
3. Du kannst die Maske verändern und animieren.

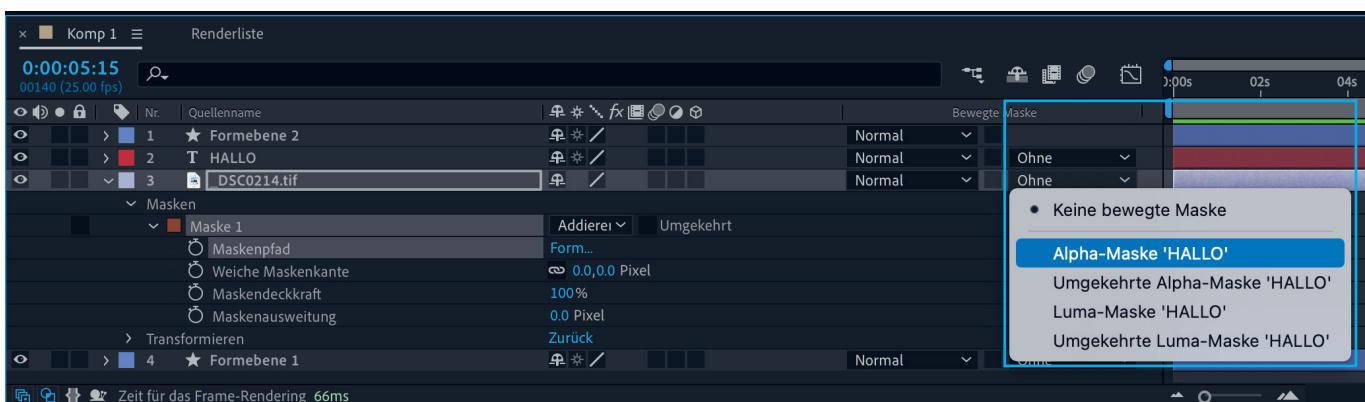
Tipp: Illustrator Pfade werden automatisch als Maske eingefügt.



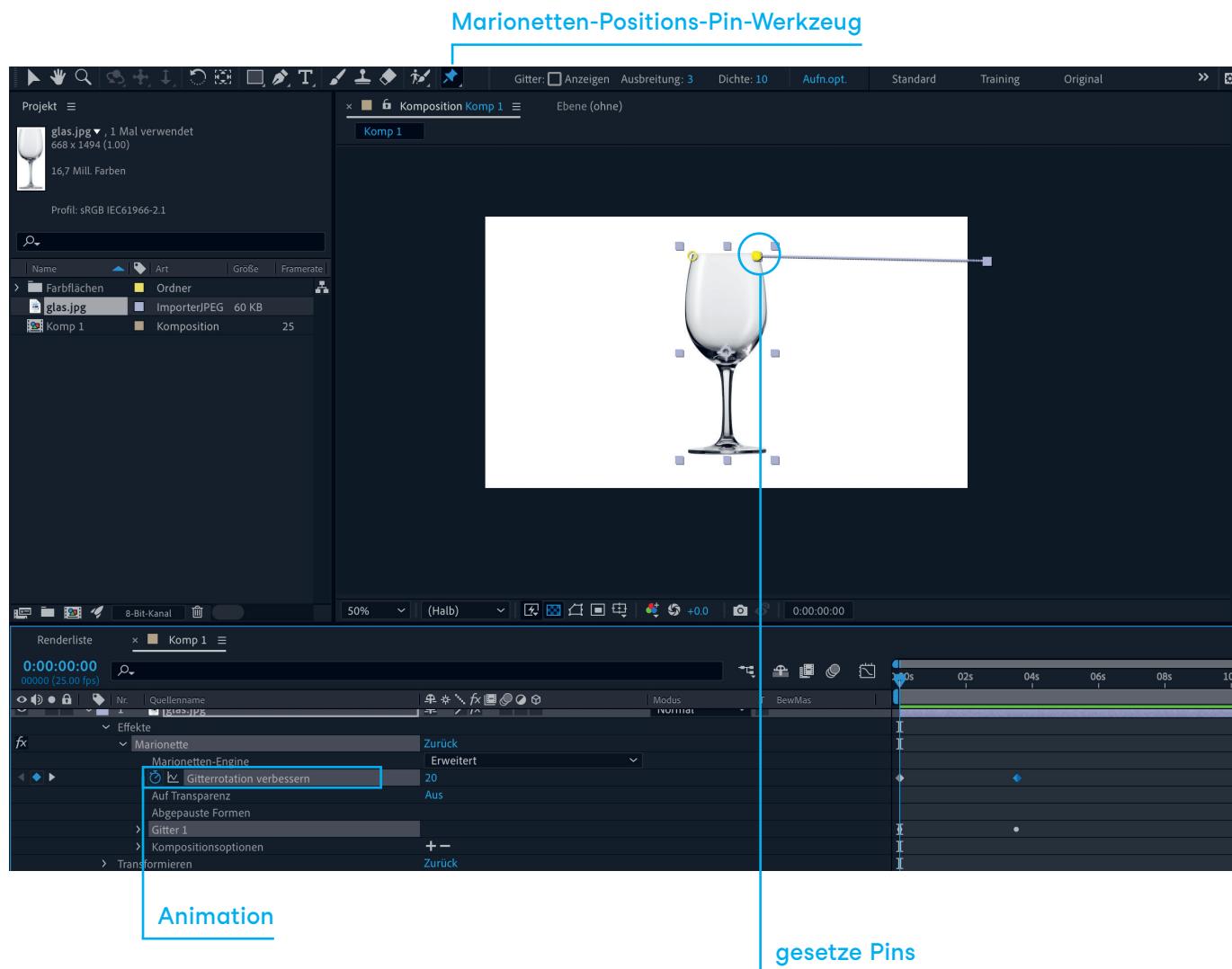
### Animation Maskenpfad

## Variante 2

Du kannst aus einer darüberliegenden Ebene eine Maske machen.  
Wähle dazu im Reiter Bewegte Maske die entsprechende Maske aus.

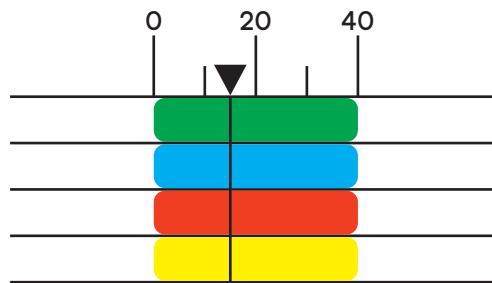


# Animation: Marionetten- Positions-Pin

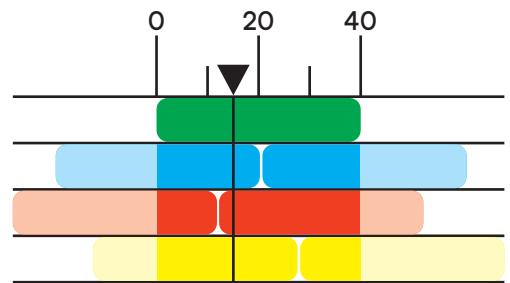


# Animation: Loop

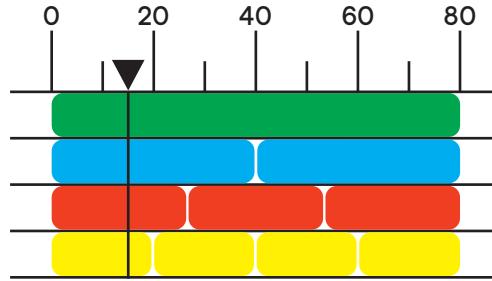
Die Konstruktion von Loop Animationen braucht gute Vorbereitung und Planung.  
Mathematik ist bei Loop Animationen elementar.



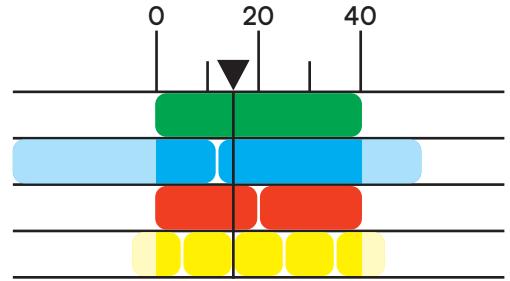
Alle animierten Objekte bewegen sich genau gleich. Anfangs und Endpunkt sind gleich.



Verschiebt man gleich lange Loops in gleichen Abständen auf der Zeitachse kreiert man vier Anfänge und der Loop ist nicht mehr sichtbar. Die Objekte bewegen sich versetzt.



Indem man die Länge eines Loops dividiert kann man verschiedene Geschwindigkeiten generieren. Dabei gilt ganz einfach: halbe Länge = Doppelte Geschwindigkeit.



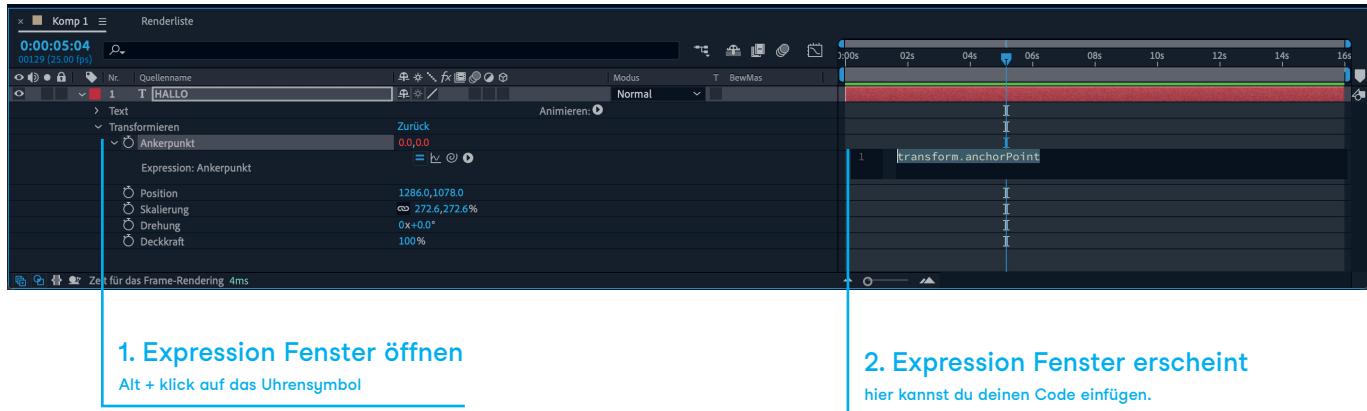
Grundsätzlich kann man sagen, dass man mit Variationen von verschiedenen Tempos und Startpunkt für den Betrachter interessante Loops kreieren kann.

# Expressions

Expressions ist ein Feature, dass es ermöglicht, Eigenschaften von Ebenen und Effekten mithilfe von Code oder mathematischen Formeln (JavaScript-basiert) zu steuern. Mit Expressions kannst du komplexe Animationen erstellen, die auf Echtzeitdaten, anderen Eigenschaften oder bestimmten Regeln basieren.

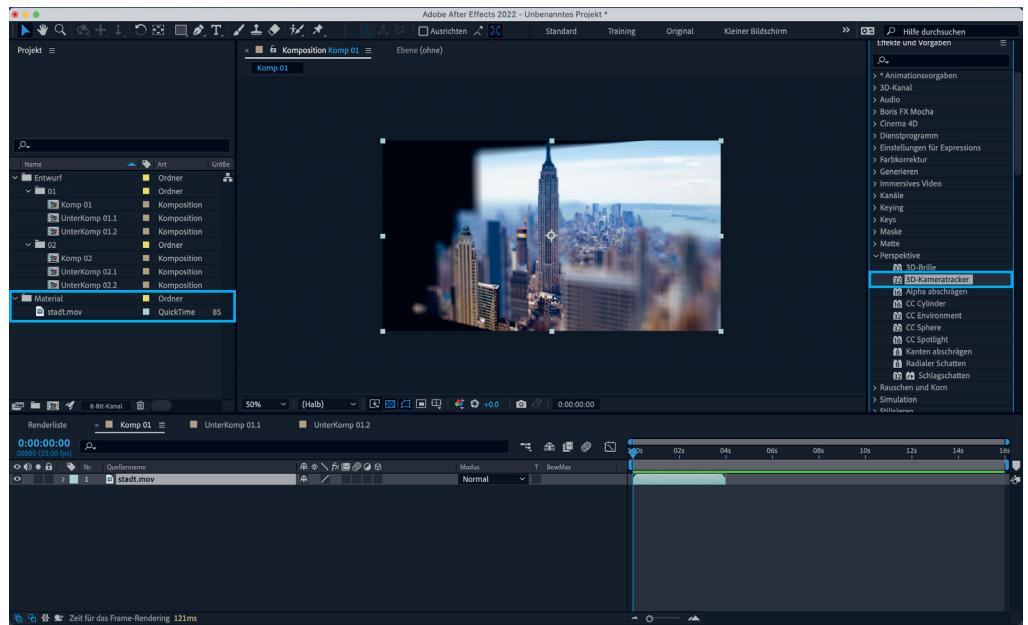
Im Internet findest du viele vorgeschriebene Codes.  
z.B. `loopIn()`

Tipp: benütze Chat-GPT, um dir Code zu suchen oder Google im Internet nach Formeln.

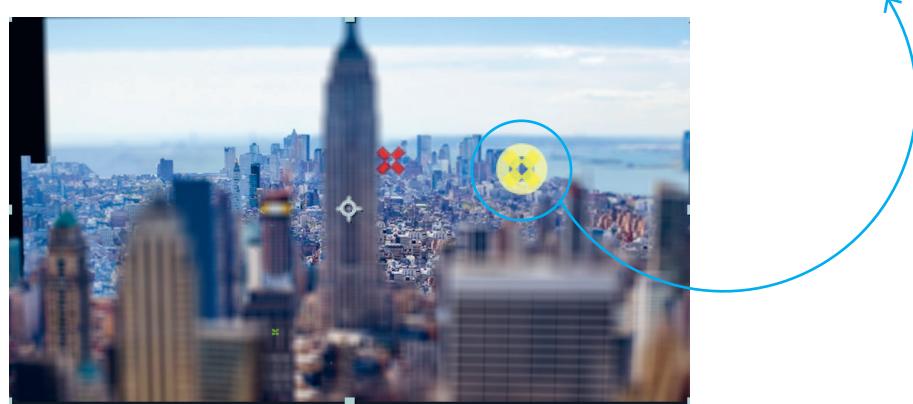


# Tracking

1. Importiere dein Video und erstelle daraus eine Komposition.
2. Suche im Bedienfeld Effekte den Effekt 3D Kamera und füge ihn per drag and drop auf das Video.
3. Der Hintergrund des Videos wird analysiert, dies dauert ein paar Sekunden oder Minuten.



4. Wenn das Programm fertig analysiert hat, erscheinen solche Punkte:



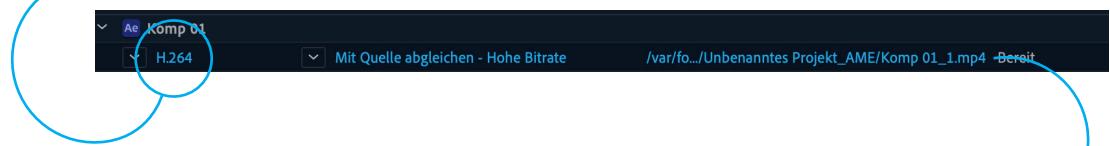
5. Mit rechtsklick auf den Punkt erscheint ein Menü. Wähle Text und Kamera erstellen. Mit Klick auf die Textebene und anschliessend dem Punkt im Video kannst du deinen Text eintippen.

# Export + Nachbereitung

- Um ein Video zu exportieren musst du es im After Effects unter dem Menüpunkt Komposition Zur Adobe Media Encoder Warteschlange hinzufügen.



- Im Adobe Media Encoder klickst du denn hier:

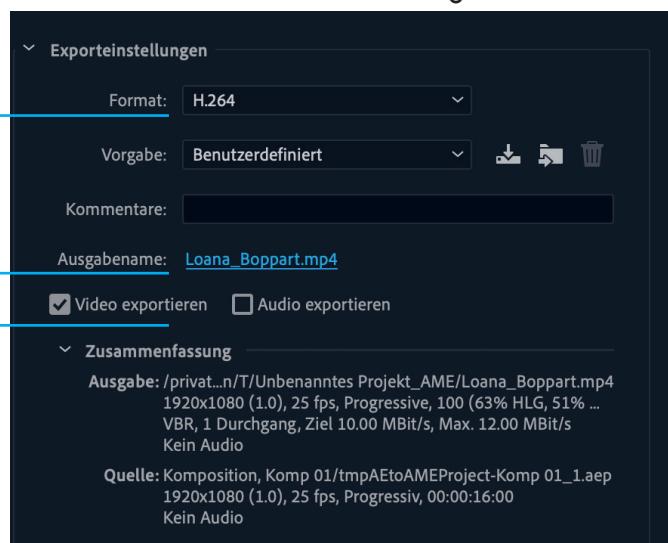


- Ein Menü erscheint, indem du folgendes einstellst:

Bei MP4: H264  
Bei GIF: Animiertes Gif

Name

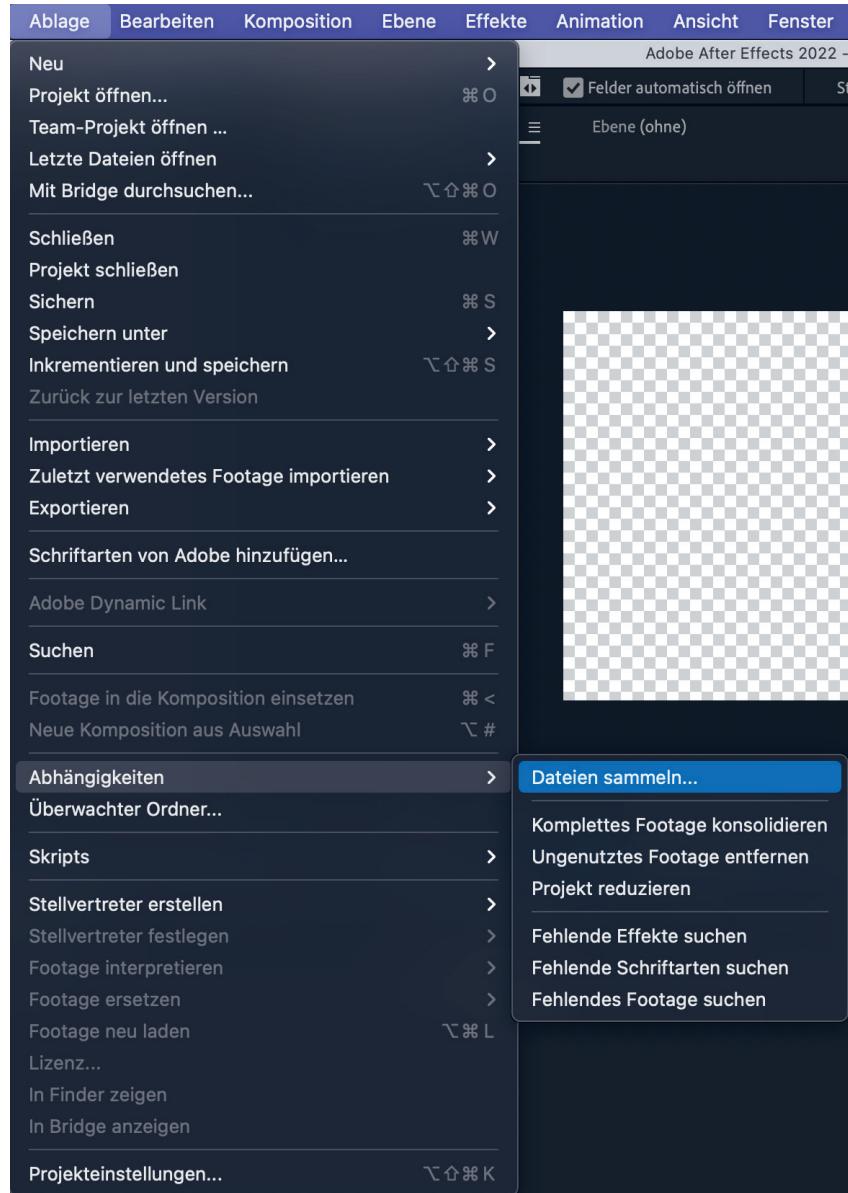
Audio Ja / Nein



Speicherort  
hier wählen

# Export + Nachbereitung

Wenn du in einem Dokument Bilder oder Videos eingebunden hast, macht es Sinn das Ganze, wie im InDesign zu verpacken. Im After Effects heisst das Ganze jedoch nicht verpacken, sondern Dateien sammeln.



# Tipps und Tricks

## Unterkompositionen neu verknüpfen

Eine Unterkomposition kann neu verknüpft werden, indem du die Komposition anwählst, die du neu verknüpfen möchtest, alt drückst und die neue Komposition per drag and drop auf die alte Komposition ziehst.

## Shortcuts

Cmd + N: Neue Komposition erstellen

Cmd + O: Datei importieren

Cmd + D: Layer duplizieren

Cmd + Shift + C: Unterkomposition erstellen (Objekte müssen angewählt sein)

Cmd + Doppelklick auf das Ausschnittwerkzeug : Ankerpunkt zentrieren (mit gedrückter Y Taste kannst du ihn verschieben)

Leertaste: Wiedergabe starten/stoppen

Cmd + linke: Zurück zum vorherigen Keyframe springen

Cmd + rechte Pfeiltaste: Zum nächsten Keyframe springen

Zeitmarke auf das Ende der Animation verschieben + N: Animation wird beschnitten.