Die After Effects Story

Die Entwicklung von After Effects bis zur heutigen Version hat eine schon recht lange und turbulente Geschichte. Inzwischen gehört After Effects zu einem vom Hobbyfilmer bis zum Profianwender, in der Filmindustrie und der Werbebranche weit verbreiteten Werkzeug das den verschiedensten Anforderungen mit seinem großen Funktionsumfang gerecht wird.

Die Entstehung

After Effects wurde 1993 von der Firma CoSA (The Company of Science and Art) in der Version After Effects 1.0 auf den Markt gebracht. Das Revolutionäre an After Effects ist, das es auflösungsunabhängig arbeitet, also sowohl für die TV- als auch für die Filmproduktion einsetzbar ist.

Nach dem großen Zuspruch, den After Effects 1.0 bekam wurde die Firma CoSA 1993 von Aldus aufgekauft, unter deren Schirmherrschaft das Programm 1994 die Version After Effects 2.0 erlebte.

Schon kurz darauf, im Jahr 1994 wurde Aldus von Adobe Systems übernommen. After Effects wird seitdem in Adobes After Effects-Büro in Seattle bis heute ständig weiterentwickelt. Im Oktober 1995 erschien dann After Effects 3.0.

Version 4 – 6

Im Januar 1999 folgte die Version 4.0 und schon bald darauf im September des gleichen Jahres die Version 4.1, die eine verbesserte und an die Adobe Produkte angepasste Benutzeroberfläche mit sich brachte.

Mit der Version 5.0 im April 2001 wurde After Effects um die dritte Dimension bereichert, die es nun auch ermöglichte 2D-Ebenen im 3D-Raum zu animieren.

Die Version 6 brachte ein neues, stark verbessertes Textwerkzeug. An einer besseren Handhabung des Programms, erweiterten Funktionen und Effekten, einer breiten Unterstützung der Import- und Exportformate wurde und wird kontinuierlich gearbeitet. Das Programm wurde gewissermaßen an allen Ecken und En-

den an neue Bedürfnisse angepasst und konnte sich so einen marktführenden Platz erobern.

Ob es um Compositing mit hochauflösenden Bildern, mit High-Definition-Video (HD), mit Material aus verschiedenen 3D-Applikationen geht oder um Titelanimationen, Trickfilmsequenzen, morphende Maskenanimationen, hochqualitative Farbkorrektur, Keyingarbeiten oder Motion Tracking und umfangreichste Effektbearbeitung – After Effects kann das. Und das waren nur einige der wichtigsten Dinge...



Abbildung 1: Die 10-Jahres-Feier der After Effects Gründungsfirma CoSA.

Videoschnitt oder Compositing

Wenn Sie glauben, Sie können mit After Effects Videos schneiden, haben Sie sich nicht „geschnitten". Es ist möglich. Dennoch ist es bei großen Schnittprojekten unverzichtbar, ein tatsächlich für den Film- und Videoschnitt ausgelegtes Programm zu verwenden. In After Effects lassen sich längere Sequenzen nicht so komfortabel schneiden, aber dafür wurde das Programm ja auch nicht entwickelt. Für die Schnittbearbeitung umfangreichen Materials hält Adobe die Software Adobe Premiere Pro parat. Sie können Projekte des After Ef-

fects Bruders sehr leicht in After Effects Projekte integrieren und dann zu dem kommen, was After Effects tatsächlich ausmacht.

After Effects ist in erster Linie ein Compositing Programm. Es steht im Bearbeitungsprozess einer Publikation am Ende und ist Teil der Postproduktion. Hier nimmt es einen bedeutenden Platz zur nachträglichen Effektbearbeitung, zur Realisierung umfangreicher Animationen und für aufwändiges Compositing ein.

Vektorbasierte oder pixelorientierte Grafiken, 3D-Animationen, Sounds oder geschnittenes Videomaterial können aus vielen verschiedenen Applikationen in After Effects verwendet werden. After Effects bleibt trotz unterschiedlichster Formate Herr der Lage und macht es möglich, diese miteinander in einem Projekt zu kombinieren.

Sicher – sie mögen einwerfen, auch Schnittprogramme bieten einige Möglichkeiten der Effektnachbearbeitung oder der Titelanimation. Normalerweise sind diese aber nicht so umfangreich wie in einem speziell zu diesem Zweck geschaffenen Compositingprogramm.

Final Cut Pro aus dem Hause Apple allerdings verbindet die Funktionalität eines Schnittprogramms mit den umfangreichen Bearbeitungsmöglichkeiten eines Compositingprogramms unter einem Dach. Bei Adobe sind die Programme zwar nicht vereint, durch die insgesamt ähnliche Benutzeroberfläche, den ähnlichen Programmaufbau und die hervorragende Integration der Adobe Software ist das jedoch nicht negativ zu werten.

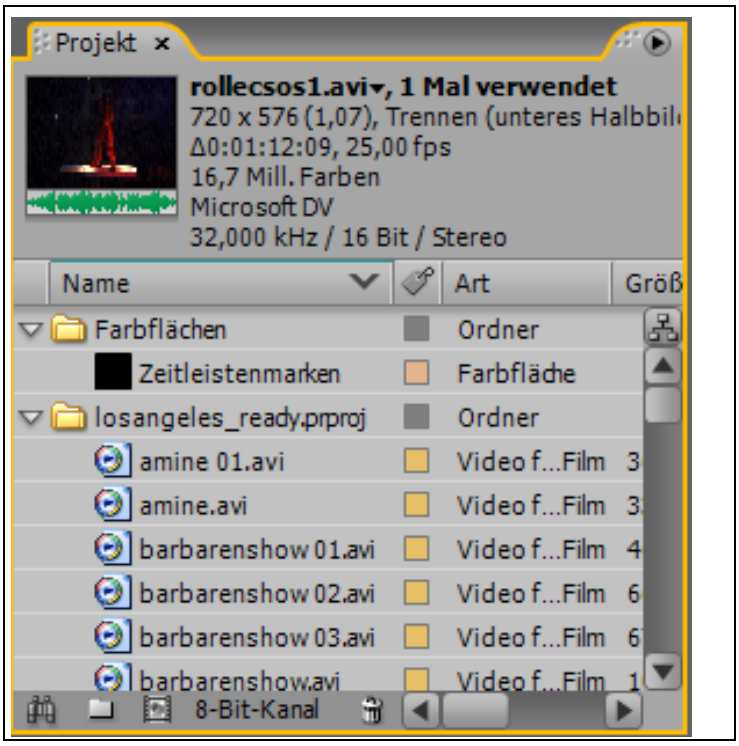


Abbildung 2: Premiere Projekte lassen sich problemlos in After Effects importieren und weiterbearbeiten. Die Clips werden übersichtlich in einem Ordner abgelegt.

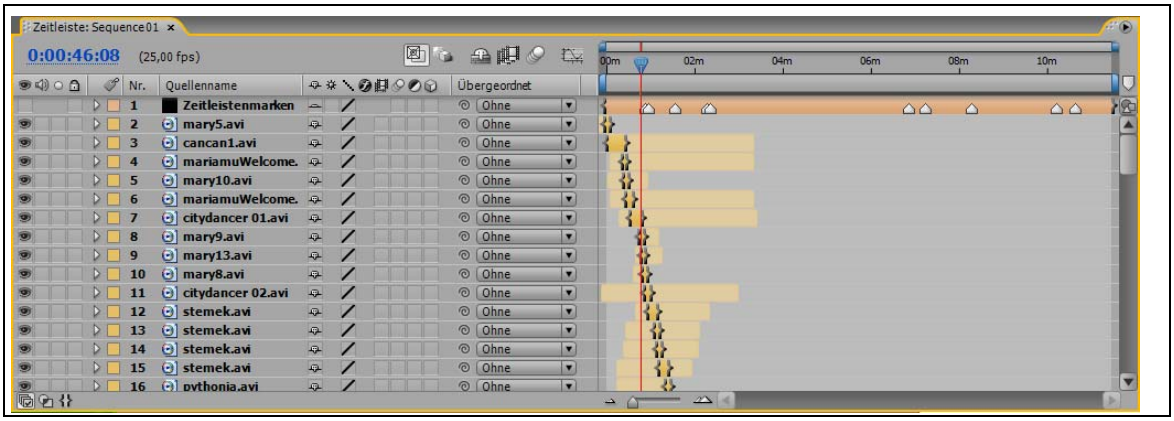


Abbildung 3: Im Gegensatz zu der spurweisen Anordnung der Clips in Premiere werden die Clips in After Effects als Ebenen „gestapelt“. Der Schnitt bleibt erhalten. Schnittmarken werden übernommen.