# Arbeitsablauf mit After Effects

Die Arbeit mit After Effects beginnt dort, wo die Arbeit mit Bildbearbeitungssoftware, Soundeditingprogrammen und der Videoschnitt oder die 3D Bearbeitung aufhört. After Effects dient dem Zusammenfügen, dem Compositing der aus den entsprechenden Applikationen stammenden Rohmaterialien, auch Footage genannt. After Effects macht natürlich sofort viel Spaß, wenn Sie sich in die vielen Programmfunktionen drauf los stürzen, bei größeren Projekten verzieht sich allerdings griesgrämig so manches Gesicht, wenn schlecht geplant wurde. Im folgenden werden Sie deshalb den Arbeitsablauf von After Effects Projekten und die Programmoberfläche näher kennen lernen.

#### Konzept und Storyboard

Ein Storyboard, das bereits die wichtigsten Schlüsselszenen der Kameraaufnahme bzw. der Animation und die zu verwendenden Effekte enthält, sollte Sie bei der Arbeit begleiten und vor einigem Ärger bewahren.

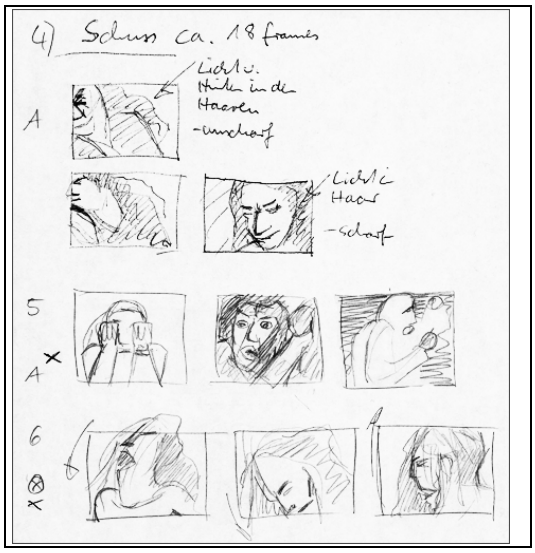



Abbildung 1: Jedes Projekt sollte mit Skizzen und einem Storyboard beginnen.

Allem voran ist natürlich die gewünschte Aussage zu klären und zu prüfen, ob diese mit den geplanten Mitteln tatsächlich erreicht wird. Fehler im Konzept werden so häufig schon klar, bevor Sie bereits viele Arbeitschritte und -stunden investiert haben.

#### Dateien sammeln

Die Ergebnisse Ihrer Arbeit mit After Effects hängen entscheidend von der Qualität Ihrer Bild-, Audio- und Videodaten ab. After Effects dient nicht hauptsächlich der Korrektur dieser Inhalte. Eine verwackelte oder in schlechten Lichtverhältnissen gedrehte Kameraaufnahme, eine verrauschte Sounddatei können zwar verbessert werden, aber dafür gibt es Grenzen, die je nach späterer Verwendung enger oder weiter gefasst werden können. Also: Schon bei den Aufnahmen sollten Sie eine entsprechend hohe Qualität anstreben.

#### Ausgabemedium

Da in After Effects Animationen für die anschließende Verteilung auf unterschiedlichsten Medien erstellt werden, steht am Anfang eines Projekts immer die Frage, für welches Medium produziert wird.

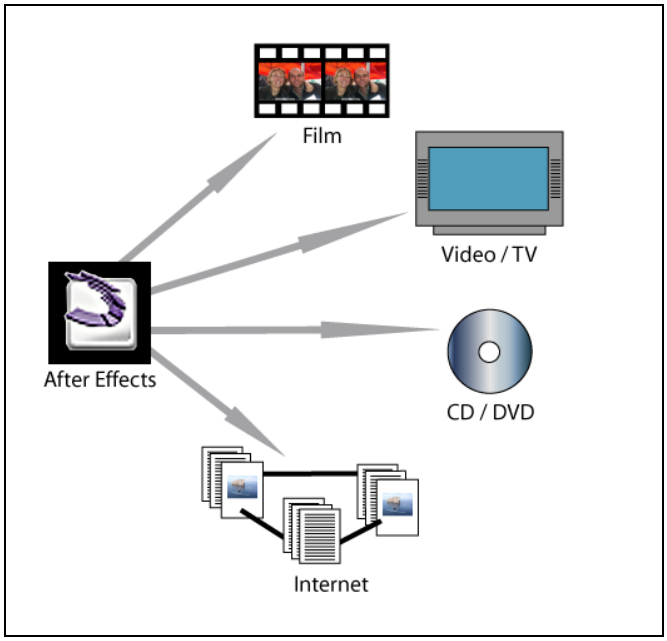



Abbildung 2: Mit After Effects können Sie Filme für die verschiedensten Medien produzieren. Vor der Arbeit mit After Effects sollten Sie sich auf eines davon festlegen.

Die erste Frage ist also immer: Wie wird der Film am Ende ausgegeben? Für die Ausgabe auf Video sind zum Beispiel andere Einstellungen nötig, als für eine Ausgabe die nur im Computer läuft. Getroffen werden diese Einstellungen gleich am Anfang, beim Anlegen einer Komposition innerhalb eines After Effects Projekts. Dort legen Sie zum Beispiel die Framerate und die Framegröße fest.

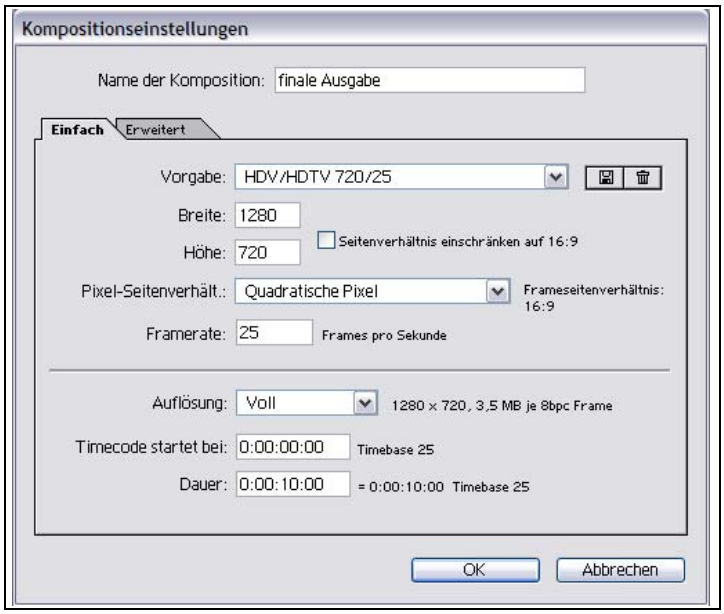



Abbildung 3: Bevor mit der Animation begonnen wird, muss klar sein mit welcher Kompositionsgröße und Framerate gearbeitet wird. Das hängt vom Ausgabemedium ab.

#### Import

Am Anfang steht der Import, um das benötige Rohmaterial im Projekt zu verwenden. After Effects unterstützt eine große Anzahl an Dateiformaten für unbewegtes Bildmaterial, Audio, Video und 3D-Animationen bzw. ganze Projekte. Die verwendeten Dateien sollten auf der Festplatte vorliegen. Zusätzliche Hardware wie Scanner, Camcorder, Videorekorder und Zusatzkarten, mit entsprechenden Schnittstellen für externe Geräte sind oft erforderlich, um die gewünschten Daten zu übertragen. Wenn Sie zu Beginn noch nicht alle Daten beisammen haben, ist das kein Problem. – Sie können anstelle dessen Platzhalter verwenden, die später durch passendes Material ersetzt werden. Das Projekt enthält übrigens nur Referenzen auf die importierten Dateien, nicht die Dateien selbst, daher ist die Projektdatei auch gar nicht besonders groß.

#### Animation

Nahezu jede Eigenschaft einer Rohmaterialdatei lässt sich animieren. Die Bearbeitung der zeitlichen Abfolge und der richtigen Geschwindigkeit dieser Animationen macht einen Hauptteil der Arbeit mit After Effects aus. Um das Ergebnis Ihrer Animation richtig beurteilen zu können, bietet After Effects verschiedene Vorschauoptionen. Die Veränderungen, die Sie innerhalb des Projekts an Ihren Rohmaterialien durchfüh-

ren, beeinflussen nicht die Dateien auf der Festplatte. After Effects arbeitet nondestruktiv, wie viele Editingprogramme auch.

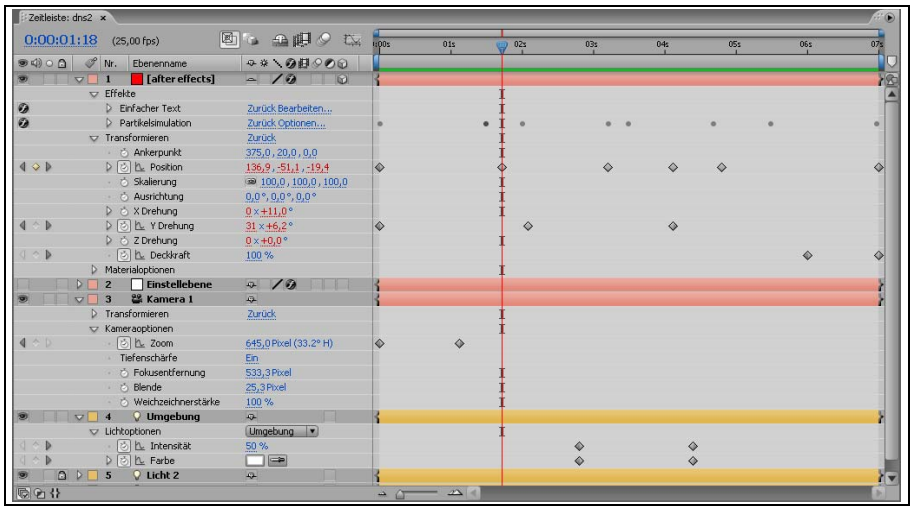



Abbildung 4: Nahezu jede Eigenschaft ist in After Effects animierbar. In der Zeitleiste wird die zeitliche Abfolge der Animationen bestimmt.

#### Effekte animieren

Gerade Effektbearbeitung wird in After Effects natürlich groß geschrieben. Eine Vielzahl an Effekten ist bereits ins Programm integriert. Effekteinstellungen können, wie Ebeneneigenschaften, animiert werden. Auf eine Ebene lassen sich mehrere Effekte anwenden und miteinander kombinieren.

#### Ausgabe

Wenn Sie alle Animationen, Effektbearbeitungen, Titel und Sound in Ihrem Projekt zu Ihrer Zufriedenheit komponiert haben, geht es zur Ausgabe. Häufig wird eine finale Komposition angelegt, die sämtliche im Film benötigten Elemente enthält und ins Ausgabeformat gerendert wird. Unter **Rendern** versteht man das Zusammenrechnen sämtlicher auf die importierten Rohmaterialien angewendeten Veränderungen, wie Effekte usw. Erst beim rendern entsteht eine neue, vom Rohmaterial unabhängige Datei auf der Festplatte. Ein Film kann zur Verteilung auf unterschiedlichen Medien in verschiedene Ausgabeformate gerendert werden. Allerdings natürlich nur im Rahmen ihrer zuvor gut bedachten Kompositionseinstellungen. Für den entstehenden Film sollten Sie genügend Speicher auf der Festplatte bereithalten.

**SYSTEMKONFIGURATION**

Wenn Sie mit einer kleinen Systemkonfiguration arbeiten, werden Sie bei größeren Projekten einen exzessiven Umgang mit der RAM-Vorschau pflegen müssen, da After Effects nicht in Echtzeit arbeitet. Das heißt Ihre Animationen werden nicht sofort umgesetzt, sondern müssen zuerst berechnet werden. Ob After Effects mehr oder weniger Spaß macht, hängt sehr am eingesetzten Prozessor, dem installierten Arbeitsspeicher oder ob ein Multiprozessor-Rechner verwendet wird.