

Cinema 4D und After Effects

Die Zusammenarbeit von Cinema 4D und Adobe After Effects könnte besser nicht sein. Die Zuhilfenahme von Compositing-Programmen ist ein bewährtes Mittel, um Animationen zu korrigieren oder den letzten Feinschliff zu geben.

DIE KOOPERATION DES 3D-PROGRAMMS CINEMA 4D mit dem Compositing-Veteran Adobe After Effects funktioniert bereits seit Cinema 4D Version 7.3.

Einzige Voraussetzung für den Austausch der Animationsdaten ist ein Plug-in für After Effects 5 bzw. 5.5, welches kostenlos von der Maxon-Homepage heruntergeladen werden kann. Dies platzieren Sie im Plug-ins- bzw. Zusatzmodule-Ordner von After Effects und sind fortan in der Lage, BodyPaint 3D-Dateien und aus Cinema 4D exportierte After Effects-Projekte (.aec) zu importieren.

Weil After Effects keine 3D-Objekte im eigentlichen Sinn, sondern lediglich programm-interne 3D-Ebenen verarbeitet, entspricht das exportierte Gut im Prinzip einem Multi-Pass-Rendering, welches durch den Export in ein After Effects-Paket mit integrierten Kompositionen gepackt wurde.

Von diesem Moment an sind Ihrer Kreativität in After Effects keine Grenzen gesetzt. Dieser Weg über After Effects bietet sich insbesondere für alle an, die nicht auf den Advanced Renderer zurückgreifen können, den Multi-Pass-Tiefe-Kanal aber trotzdem zum

Anbringen von Tiefenunschärfe nutzen möchten. Manche Anwender behaupten gar, die Tiefenunschärfe aus After Effects sei immer noch das einzig Wahre.

After Effects bietet eine Fülle an Möglichkeiten, Ihre Animation mit Effekten aller Art aufzuwerten. Der Clou an der aufgewerteten Programmkombination ist aber, dass auch die in der Szene befindlichen Lichter und Kameras als Objekte mit in die Komposition übernommen werden.

Export aus Cinema 4D

Sehen wir uns den Weg von Cinema 4D nach After Effects am einfachsten an einer Beispielszene an.

Abbildung 1 zeigt Rokz' Briefkasten mitsamt eisiger Umgebung. In der Szene befinden sich nach wie vor drei Lichtquellen und eine Kamera, welche über die Zeitleiste (Abbildung 2) über die Positionsspur so animiert ist, dass sie sich langsam vom Briefkasten wegbewegt.

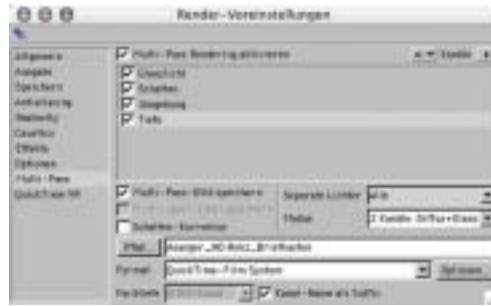
Diese Szene soll nun als After Effects-Projekt mit zugehörigen Multi-Pass-Kanälen ex-



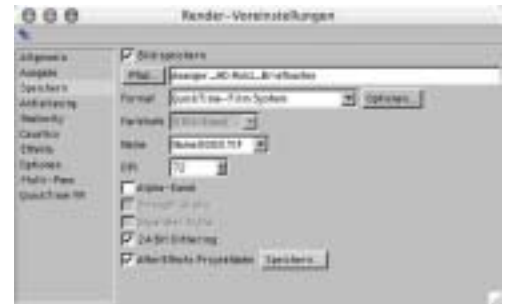
◀ **Abbildung 1**
Beispielszene



Abbildung 2 ▼



◀ **Abbildung 3**
Render-Einstellungen
Multi-Pass



Render-Einstellungen
Speichern
Abbildung 4 ▼

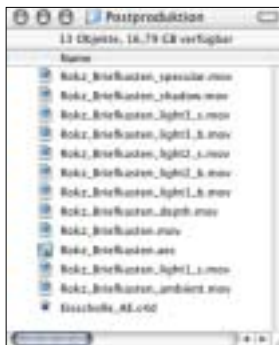
portiert werden. Die Einstellungen für das Multi-Pass-Rendering nehmen Sie wie üblich in den Render-Voreinstellungen auf der Multi-Pass-Seite vor (Abbildung 3). Über die aufklappbare Kanäle-Palette auf der rechten Seite wählen Sie alle Multi-Pass-Kanäle aus, die Cinema 4D als separate Passes berechnen soll.

Dem starken Einfluss der Lichtquellen auf das Aussehen der Szene schenkt Cinema 4D dabei besondere Aufmerksamkeit. Über das Feld SEPARATE LICHTER definieren Sie, ob die Lichtquellen als einzelne Kanäle vorliegen sollen, der zugehörige MODUS legt fest, in wie viele Unterkanäle der Lichteinfluss aufgespalten wird. Da es sich bei unserer Beispielszene nicht um ein Standbild, sondern um eine Animation handelt, wählen wir auch als Multi-Pass-Format ein Filmformat aus.

Auf der Ausgabe-Seite der Render-Voreinstellungen ist bereits die korrekte Dauer der Animation eingetragen, auf der Speichern-Seite (Abbildung 4) aktivieren Sie zusätzlich die Option AFTER EFFECTS PROJEKT-DATEI.

Ein Klick auf den Button SPEICHERN bewirkt, dass Cinema 4D eine After Effects-Datei mit der Endung .aec zusätzlich zu den Kanal-Dateien abspeichert, die alle Informationen über die Animation wie Länge, Bilderrate und Auflösung enthält. Anschließend fehlt nur noch das eigentliche Rendering der Multi-Pass-Kanäle.

Nach diesem Schritt liegen alle für die weitere Bearbeitung vorgesehenen Dateien im gewählten Ziel-Ordner (Abbildung 5). Die relativ schlanke Dateigröße der After Effects-Projektdatei verrät, dass es sich um ein Doku-

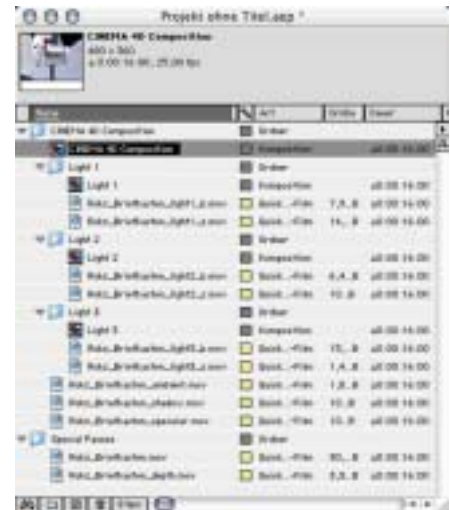


▲ **Abbildung 5**
Gerenderte Multi-Pass-Dateien
und After Effects-Projekt (.aec)



▲ Abbildung 6

Import der After Effects-Projektdatei



▲ **Abbildung 7**
Importiertes Projekt aus Cinema 4D

ment handelt, das lediglich den Aufbau und zahlreiche Verknüpfungen enthält. Die in diesem Dokument verbauten Dateien sollten auch auf der Dokumentenebene verbleiben, damit keine fehlenden Verknüpfungen entstehen, die After Effects sofort anmahnt.

Import in After Effects

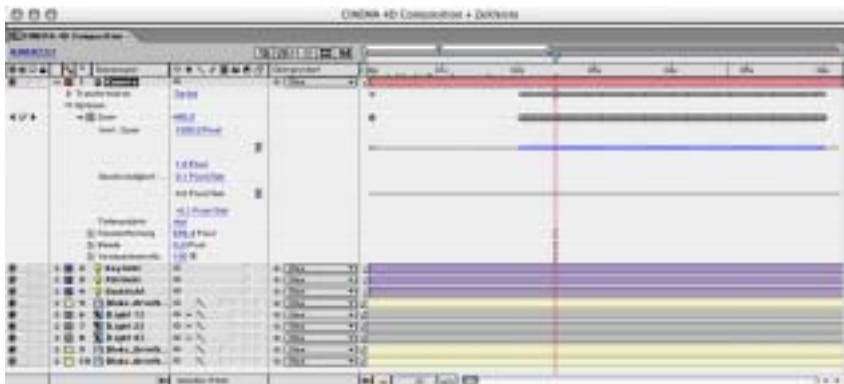
Die Arbeit in Cinema 4D ist damit erledigt, wenden wir uns dem After Effects-Import zu.

Über den Befehl `DATEI · IMPORTIEREN · DATEI` oder `MEHRERE DATEIEN` in After Effects öffnen Sie den Import-Dialog (Abbildung 6), in welchem Sie die `.aec`-Datei auswählen. Sollte die `.aec`-Datei ausgegraut erscheinen, ist vermutlich das Plug-in nicht oder lediglich eine alte Version installiert.

Im After Effects-Projektfenster (Abbildung 7) sehen Sie alle Dateien, Ordner und Kompositionen des Projektes aufgelistet. Die wich-

tigste Datei steht gleich ganz oben: unsere Cinema 4D-Komposition. Des Weiteren wurden alle Lichtquellen als separate Kompositionen mit den jeweils zugehörigen Filmdaten abgelegt. Die Verquickung von Kompositionen ineinander (»Nesting«) gehört in After Effects zur üblichen Arbeitsweise und trägt zur Übersichtlichkeit bei der Arbeit bei. Im Ordner Special Passes befinden sich weitere Dateien, die für die eigentliche Komposition nicht unbedingt vonnöten sind.

Nach Doppelklick auf die Cinema 4D-Komposition öffnen sich die Zeitleiste (Abbildung 8) und das Kamerafenster der importierten Komposition. Wie Sie sehen, sind beim Import nicht nur alle Kanäle, sondern auch die Kamera und die Lichtquellen erhalten geblieben. Für die Übernahme von Kameras und Lichtern (Punkt-, Parallel- und Spot-Lichttyp) ist übrigens zwingend After Effects 5.5 erforderlich. Sogar die Animation der Kamera ist integriert, was sich insbesondere durch die



▲ **Abbildung 8**
Zeitlinie der Szene in After Effects



Abbildung 10 ►
In After Effects
veränderte
Beispielszene



▲ **Abbildung 9**
Bearbeitung der Licht-Kanäle

Keyframes in der aufgeklappten Kameraspur bemerkbar macht. In After Effects haben Sie nun die Möglichkeit, alle Kanäle einzeln zu bearbeiten, mit Effekten zu versehen und natürlich zu animieren.

Für die Kamera böten sich beispielsweise Position, Richtung und Brennweite an. Jedes in der Zeitlinie von After Effects enthaltene Objekt bzw. jede Ebene besitzt einige Grundparameter wie ANKERPUNKT, SKALIERUNG, POSITION und DECKKRAFT, die Sie durch Aufklappen des Eintrags TRANSFORMIEREN erreichen und über Keyframes animieren können.

Richtige Kreativität kommt aber erst über die vielen Filter und Effekte auf, die Ihnen

After Effects auflistet, wenn Sie mit der rechten Maustaste bzw. gedrückter **[Ctrl]**-Taste auf die Ebene klicken. After Effects ist praktisch Photoshop auf Rädern! In Abbildung 9 habe ich einige Lichtquellen mit Farbbalance- bzw. Farbsättigungsveränderungen versehen, um eine Art Abendstimmung zu simulieren (Abbildung 10). Das Ganze ist natürlich in jeder Hinsicht animierbar und ohne weitere Zuhilfenahme von Cinema 4D fertig zu stellen.

Auf der beiliegenden CD-ROM finden Sie eine Demo-Version von Adobe After Effects 5.5, vielleicht machen Sie sich einfach selbst einen Eindruck von der Mächtigkeit dieser Programmkombination.