Allerlei AE-Tips usw.

Komposition **ab** der Cursorposition beginnen lassen = **b** Komposition **nach** der Cursorposition enden lassen = **n** Anschließend **"Komposition | Komposition auf Arbeitsbereich trimmen".**





Videospur ab der Position x teilen mit "CTRNL + Shift +D".

Damit kann auch ein Mittelstück aus einem Clip in einer separaten Spur bearbeitet werden (2.Bild).





Komposition-Marken setzen:

Es gibt verschiedene Möglichkeiten.

- 1) Layer | Add Marker (bzw. Ebenen | Marke hinzufügen)
- 2) Multiplikationstaste (* bzw. X) auf dem Ziffernblock drücken. HINWEIS: Durch Drücken der Taste (* bzw. X) während einer RAM-Vorschau oder Audiovorschau wird am aktuellen Zeitpunkt eine Marke hinzugefügt, ohne die Vorschau zu unterbrechen
- 3) Um eine Marke (2) und (3) zu erzeugen, einfach von der Schaltfläche "Kompositionszeitmarke" [↓] (1) mit der Mouse eine Marke an die Stelle ziehen (2) und (3), wo sie benötigt wird.



Marken benennen: Klick mit rechter Mouse-Taste auf den Marker | settings... | Text eingeben.



Wenn die Spur in **Zeitlupe bzw. beschleunigt** laufen soll, dann:



Rechte Maustaste | Zeit | Zeitdehnung | Faktor in % oder Zeit

Die Zeitdehnung gilt nur für den markierten Clip und kann nicht dynamisch eingestellt werden. Dynamische Zeitdehnung funktioniert in Premiere.

Anschließend:

	Übergeordnet	
ZFrame-Überblend	dung - Interpoliert den Frame-Inhalt	durch gleichmäßiges Überblenden
-9- /	© Ohne □	
	© Ohne	

Anschließend den "Slash" durch zweimaligen klicken erzeugen

**\fx 800	Übergeordnet
* /	© Ohne ▼
-P. / /	⊙ Ohne 🔽
+ / ¹⁸	⊘ Ohne ▼

Nicht vergessen:

	Ð-(:. 國 *		3	9	₹ <mark>0</mark> \$	01s	02s	03s	04s	05s
- F - 🔅 👌	\ fx ≣⊘⊘⊕		Übe	Aktivier	t die Frame	-Überble	ndung für	alle Ebenen,	, bei denen d	iese Option	gewählt ist.
-=- /			0	Ohne							
			O	Ohne			and the second	the second			
-9- 1			0	Ohne	1.						

Audio:

Das Lautsprechersymbol muss aktiviert sein:

Renderliste	20130317.Susanne-Peter_07_FHD ×
0:00:01:0	
00059 (50.00 tps	Nr. Quallenname
	1 2013031anne-Peter_07_FHD.mts

Bein Scrollen die STRG-Taste gedrückt halten, dann hört man den Ton.

Ram-Vorschau



Dann den Button (ganz rechts) Ram-Vorschau drücken. Oder die Null im

Ziffernblock drücken.

Audioausgabe beim Rendern:

Rechtsklick auf "Verlustfrei" | Im öffnenden Fenster "Einstellungen für Ausgabe" "Audioausgabe aktivieren.

▶ Aktuelles Rendering	Rendern bei: 1920 x 1080				
	Größe ändern in: 1920 x 1080 Andere				
Kendern Nr. Komposition Status Image: Status Image: Status Image: Status	Größe ändern %: x Qua				
Ausgabemodul: 🔽 <u>Verlustfrei</u>	Beschneiden				
	Relevanten Bereich verwenden Ausgabe				
	Oben: 0 Links: 0 Unten: 0				
	Audioausgabe 48,000 kHz 🔻 16-Bit 💌 Stereo 💌				

Eigene Presets erstellen:

Einen Clip markieren, "Effekte und Vorgaben" hinzufügen und Einstellungen vornehmen.

Speichern des Presets: →Alle Effekte, die in das Preset sollen, müssen markiert sein.

"Animation | Animationsvorgaben speichern | name-benennen.ffx | speichern.

Sie werden unter "C:\Users\Tessin\Documents\Adobe\After Effects CS5.5\User Presets" gespeichert, können aber auch irgendwo anders gespeichert werden. Sie müssen dann aber nach "C:\Program Files\Adobe\Adobe After Effects CS5.5\Support Files\Presets" kopiert werden, damit sie AE beim Starten findet.

Masken/Vignetten/Übergänge:

Eine Schwarz-weiß-Maske bzw. Verlauf, einen Vordergrund und einen Hintergrund (hier rot) einstellen. Alles kann natürlich auch ein Clip mit Bewegung sein.







Eine Komposition erstellen.

Die drei Bilder bzw. Clips in der Reihenfolge (siehe Abbildung) in die Timeline bringen.

Den Modus bei "Bild-oderClip.jpg" auf "Normal" und die "BewMas" auf "Luma Matte SW-Verlauf.jpg" setzen.

	· · · · ·			
	📃 🕨 🔳 1 🛛 🔄 SW-Verlauf.jpg	Normal 🔻	Ohne	100,0%
۲	📃 📃 🗶 🛯 🔛 Bild-oder-Clip.jpg	Normal 🔻 🔤 Luma	🔻 🔍 Ohne	100,0%
	 Ö Deckkraft 			
۲	📃 🕨 📕 3 🔤 Hintergrund.jpg	Normal 🔻 🔤 Ohne	▼ © Ohne	100,0%

Das sieht dann so aus.



Andere Ergebnisse können durch verändern von Einstellungen erzielt werden. Zum Beispiel den Modus beim Bild-oderClip.jpg auf "Farbton" setzen.



Oder unter "BewMas" auf "Umgekehrte Luma Matte SW-Verlauf.jpg" setzen.

