

# Präzise animieren mit getrennten Dimensionen

Adobe After Effects CS4 verfügt in der Zeitleiste über eine neue Animationsfunktion, mit der Sie separate Schlüsselbilder für jede Dimension einer Animation erstellen können. In diesem Tutorial erstellen Sie unter Verwendung dieser neuen Funktion eine einfache Animation eines hüpfenden Balls.

## Anforderungen

Für dieses Tutorial benötigen Sie folgende Programme und Dateien:

- **Produkte** – Adobe After Effects CS4
- **Beispieldatei** – lrvld4067\_ar\_de.zip
- **Vorwissen** – Grundwissen im Hinzufügen von Schlüsselbildern über das Zeitleistenbedienfeld

## Einen Ease-Effekt in einer Animation verwenden

Damit Sie sehen, dass sich Animationen mit separaten Schlüsselbildern für jede Dimension der Animation viel besser definieren lassen, hat der Autor eine einfache Drehungsanimation eines hüpfenden Balls erstellt. Die Keyframes für diese Bewegung wurden gesperrt. In der Voransicht ist erkennbar, dass sich der Ball zu gleichförmig bewegt. Für eine realistischere Animation muss der Ball den oberen Umkehrpunkt seines Bogens langsamer erreichen. Eine Bewegungsunschärfe schafft dieses Grundproblem nicht aus der Welt. So erzeugen Sie eine realistischere Animation:

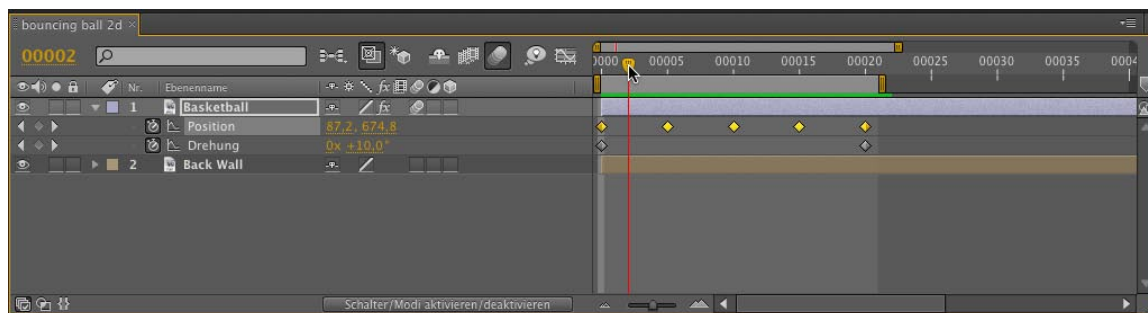


Abbildung 1: Eine Drehbewegung hinzufügen

1. Öffnen Sie die Übungsdatei file bouncing ball\_2.
2. Wählen Sie die Keyframes, welche die einzelnen Scheitelpunkte der Ballbewegung in der Animation markieren.

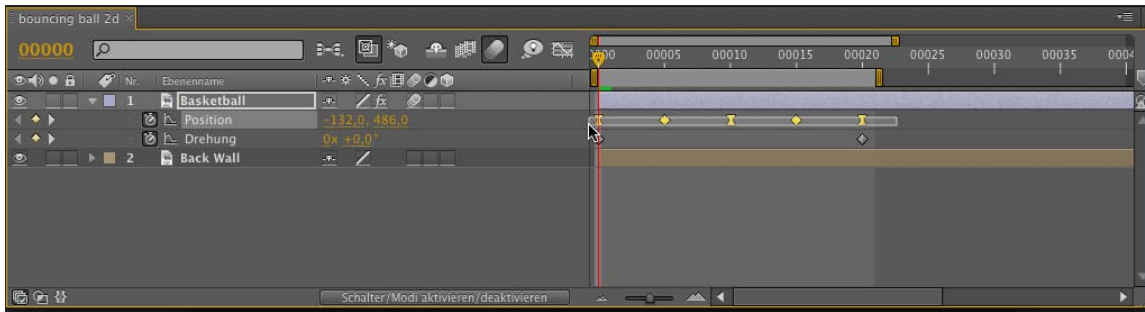


Abbildung 2: Die Keyframes der Scheitelpunkte auswählen

3. Wählen Sie Animation > Keyframe-Assistent > Easy Ease.
4. Öffnen Sie den Diagrammeditor, indem Sie das Symbol im Zeitleistenbedienfeld anklicken.

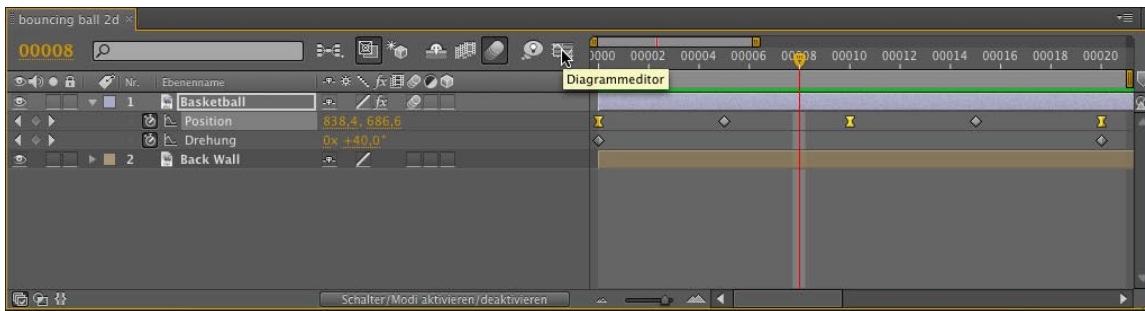


Abbildung 3: Den Diagrammeditor öffnen

## In getrennten Dimensionen animieren

Die grünen y-Keyframes verfügen am oberen Punkt jedes Bogens über eine Ease-Funktion und über scharfe Übergänge an den unteren Punkten. Die x-Keyframes verfügen jedoch ebenfalls über Ease-Funktionen und bewirken daher, dass sich die Ballbewegung von links nach rechts über die Bühne verzögert. Die Animation ist immer noch nicht realistisch. So wirkt die Animation natürlicher:

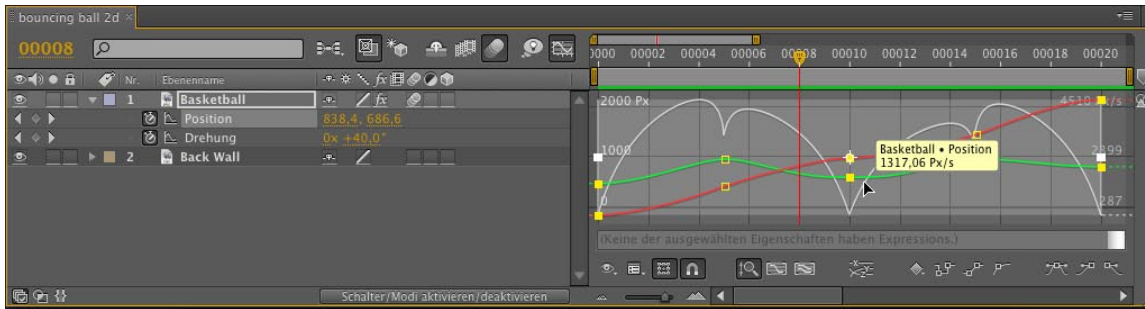


Abbildung 4: Beschleunigungsmuster im Diagrammeditor nachverfolgen

1. Für einen Neubeginn löschen Sie alle Keyframes außer den Anfangs- und Endframes.
2. Wählen Sie Position im Zeitleistenbedienfeld.
3. Wählen Sie Animation > Dimensionen trennen.
4. Für eine einfache Auf-und-Ab-Animation wählen Sie nur die y-Position in der Zeitleiste.

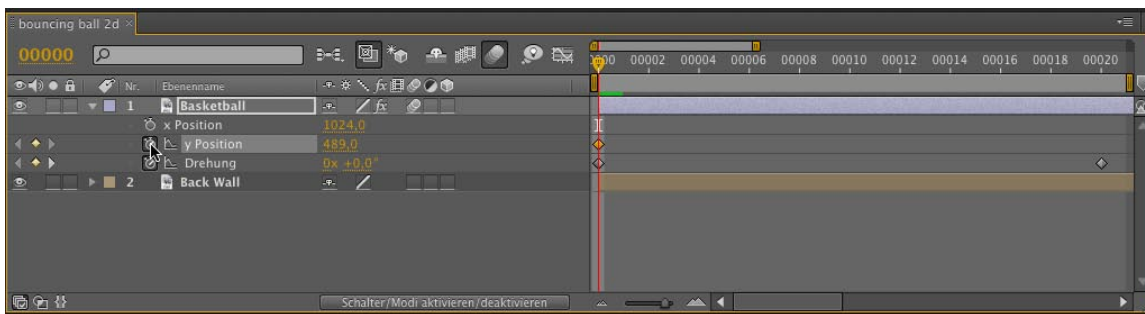


Abbildung 5: Die y-Position markieren

5. Kopieren Sie die Keyframes an den Fußpunkten der Bogenbewegung und fügen Sie sie ein.
6. Kopieren Sie die Keyframes an den Scheitelpunkten der Bogenbewegung und fügen Sie sie ein. Legen Sie den ersten Scheitelpunkt etwas höher als die übrigen, um einen Aushüppeffekt zu erzeugen.
7. Wählen Sie Animation > Keyframe-Assistent > Easy Ease, um einen Ease-Effekt zu den Scheitelpunkten der Ballbewegung hinzuzufügen.
8. Realisieren Sie die Bewegung von links nach rechts durch Hinzufügen zweier linearer x-Keyframes. Fügen Sie jeweils am Anfang und am Ende einen Keyframe ein.

## Wo geht's weiter:

[Lerne After Effects CS4](#)

[Einführung in Adobe After Effects CS4](#), von Marc Petterson

[Zeichentrick-Effekt](#), von Gerhard Koren

[Eine After Effects-Komposition über Device Central erstellen](#), von Marc Petterson

[video2brain.de](http://video2brain.de)



Dieses Werk unterliegt folgender Lizenz: [Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported](#)