

Adobe Production Premium CS3


Premiere, After Effects, Soundbooth, Encore

DVD Inhaltsverzeichnis

DVD 1


Einführung in Premiere Pro CS3

Premiere Pro wird auch im professionellen Umfeld immer beliebter. Die einfache Handhabung, die non-destructive Arbeitsweise und die nahtlose Integration in Adobes Production-Programme empfehlen das Programm selbst für Einsteiger. Die neue Version CS3 bringt viele Verbesserungen und läuft wieder auf PC und Mac.

- 


Neue Projekte und die Projekteinstellungen

In Premiere Pro CS3 steht die Erstellung und Speicherung eines Projekts immer am Anfang der Arbeit. Ohne diesen Schritt lässt sich die Applikation nicht nutzen! Der Autor erklärt Ihnen dabei unter anderem, was eine Einstellung "Standard 48kHz" bedeutet.

13:49
- 

Dateien importieren und verwalten

Je größer ein Projekt, desto wichtiger ist es, Ordnung in die Clipverwaltung zu bringen. Hier ist Premiere Pro hervorragend aufgestellt: Das Projektfenster gestattet Selektion und Sortierung, zeigt viele Informationen zu den Clips an und erlaubt es seit der Version CS3, Clips zwischen Projektfenstern zu verschieben.

12:39
- 


Rohschnitt erstellen

Ein schnell erledigter Rohschnitt gibt dem Autor ein gutes Gefühl. Und wenn man ihm zusieht, wie er an diese Aufgabe herangeht beziehungsweise wie Premiere Pro ihn dabei unterstützt, dann kann man das sofort nachvollziehen!

12:32


Feinschnitt

Ist die Abfolge der Clips festgelegt, geht es darum, die optimalen Clipteile herauszuarbeiten und diese lückenlos und - falls erwünscht - weich aneinander zu reihen. Premiere Pro bietet Werkzeuge, die dabei immer wieder zum Einsatz kommen.

- 


Schnittwerkzeuge in Premiere Pro

Am rechten Rand weist Premiere Pro Schnittwerkzeuge auf, die man im Feinschnitt für die unterschiedlichsten Aufgaben einsetzt. Lernen Sie dazu auch die Tastenkombinationen kennen, um besondere Problemfälle zu lösen oder erst gar nicht aufkommen zu lassen.

13:31
- 


Clips trimmen

Um Clips zu trimmen beziehungsweise den Schnittpunkt auf eine optimale Position zu bringen, bietet Premiere Pro CS3 das "Zuschnittfenster" mit allen notwendigen Buttons und Drehreglern. Schon nach kurzer Zeit haben Sie den Schnitt genau so, wie Sie es für richtig halten!

04:04
- 

Blenden einfügen

Auch wenn Sven Brencher gesteht, dass ihm ein harter Schnitt der liebste ist - Dieser Film zeigt eindrucksvoll auf, dass Premiere Pro CS3 ein professionelles Werkzeug mit vielen Blenden-Möglichkeiten ist.

11:07
- 


Audio und Video schneiden

Hier zeigt Ihnen der Autor, wie viele verschiedene Möglichkeiten es in Premiere Pro CS3 gibt, den Ton unabhängig vom Bild zu schneiden, zu verschieben und zu platzieren. Im Beispiel geht es um die Mischung eines Interviews zu anderem Bildmaterial.

06:39


Audioschnitt

Nun nochmals genauer: Welche Funktionen von Premiere Pro helfen Ihnen, den Ton aus einem Clip optimal zu anderem Bildmaterial dazuzumischen?

- 


Clip- und Spuranpassungen

Dieser Film beschäftigt sich hauptsächlich mit der Bearbeitung der Lautstärke, die Sie clip-basiert oder spurbasiert und mit oder ohne Keyframes vornehmen können.

11:31
- 

Mono-, Stereo- und 5.1-Spuren



In Premiere Pro kann man fast alles verändern - aber bei der Master-Audiospur ist Schluss. Überlegen Sie im Vorfeld gut, welche Tonausgabe Sie letztendlich erreichen möchten!

07:18
- 

Audiomixer







11:44

Sie mögen Schieberegler, haben gern die Kontrolle über das, was geschieht? Dann werden Sie den Audiomixer von Premiere Pro lieben, denn hier können Sie interaktiv an der Abstimmung aller Audioquellen arbeiten und auch Effekte darauf anwenden.

-  Audiokanäle zuordnen 04:48
Solange Sie einen Clip noch nicht verwendet haben, können Sie über einen Menübefehl eine einzelne Stereo-Spur in einen Monokanal umwandeln oder umgekehrt ein Mono-Signal in Stereo ausgeben.
-  Submixspuren 08:12
Diesen Trick des Soundmixers nutzt man in zwei unterschiedlichen Einsatzgebieten: Zum einen haben Sie damit eine gemeinsame Veränderung mehrerer Spuren unter Kontrolle, zum anderen ist es damit leicht, einen Soundeffekt nur zum Teil einzubauen.






Effekte

Sehen Sie den Begriff "Effekte" nicht zu eng: Darunter versteht Premiere Pro nämlich auch teilweise dringende Farbkorrekturen und die Animation von Clips. Wirbelnde Schlagschatten sind also bei weitem nicht alles, was Sie damit erreichen.


-  Effekte auswählen und einstellen 06:32
Premiere Pro stellt Ihnen eine Unmenge an Effekten zur Verfügung. Dabei wird zwischen Audio- und Videoeffekten unterschieden, eine Suchzeile hilft Ihnen bei der schnellen Suche nach dem gewünschten Effekt.
-  Farbkorrektur 13:14
Entscheiden Sie selbst, wie genau Sie eine Farbkorrektur durchführen möchten: Schnell und gut mit der "schnellen Farbkorrektur" oder noch genauer mit der 3-Wege-Farbkorrektur. Aber auch andere wichtige Effekte werden in diesem Film vorgestellt.
-  Dynamic Link 07:58
Nutzen Sie die volle Leistungsfähigkeit zweier Programme, die sich auf wunderbare Art und Weise ergänzen: Premiere Pro kann eine "Dynamic Link"-Verknüpfung zu einer neuen oder vorhandenen After-Effects-Komposition erstellen und macht Ihnen damit die Arbeit an Animationen um vieles intuitiver.
-  Titel in Premiere Pro erzeugen und nutzen 08:22
Sie können einen Titel auch in Photoshop erzeugen, bei Bedarf in After Effects animieren und dann in Premiere Pro einsetzen. Oder aber alles in Premiere Pro selbst erledigen!
-  Sequenzen verschachteln 07:20
Sequenzen sind nichts anderes als eigenständige Schnittfenster. Im Beispiel übernimmt der Autor das Ergebnis einer anderen Sequenz in eine "Sammelsequenz" und zeigt die dynamischen Abhängigkeiten.
-  Mit mehreren Kameras arbeiten - Multicam 09:03
Faszinierende Möglichkeiten eröffnen sich, wenn Sie über Clips verfügen, die eine Szene zeitgleich aus mehreren Perspektiven zeigen. Im "Multi-Camera-Monitor" von Premiere Pro wechseln Sie dann fast spielerisch zwischen den Clips.


Neues in Premiere Pro CS3

Premiere Pro ist in der aktuellen Version CS3 noch komfortabler. Dieser Abschnitt behandelt Änderungen in der Datei- und Materialverwaltung, Arbeitserleichterungen im Schnittfenster, neue Funktionen bei der Audio-Bearbeitung und den verbesserten Workflow für die DVD-Erstellung.

-  Bins und Suchfunktionen verwenden 07:41
Ordner des Projektfensters öffnen nun in einem neuen Fenster - das erleichtert die Projektverwaltung. Selbstverständlich können Sie dieses Öffnungsverhalten jederzeit in den Voreinstellungen anpassen. Nutzen Sie Tastenkombinationen, um direkt in einzelne Fenster zu springen und freuen Sie sich auf schnellere Vorschauen dank Verzicht auf Audio- oder Vorschau-Rendering.
-  Clips ersetzen 05:59
Clips ersetzen - jetzt noch schneller und komfortabler: Mit der Funktion "Durch Clip ersetzen" bleiben selbst Farbkorrekturen erhalten. Ganz leicht geht's auch per Drag&Drop aus dem Projektfenster. Außerdem gibt der Trainer noch ein paar Tipps, die Ihnen die Arbeit mit der neuen Version wesentlich leichter machen ?
-  Zeit neu zuordnen 04:13
Für Time-Remapping brauchen Sie jetzt kein After Effects mehr: Setzen Sie in den Effekteinstellungen beliebiger Clips Schnittmarken, zwischen denen Premiere Pro Geschwindigkeitsänderungen durchführt - linear oder auf Wunsch sogar logarithmisch.
-  Spectral Noise Reduction 04:27
Lästige Atmo beim Interview? Mit einem neuen Filter entfernen Sie Störgeräusche ganz einfach. Mit bis zu drei Filterbändern und per Cursor wählen Sie exakt die Frequenzen aus einer Spektralanzeige, die raus müssen.
-  Neue Exportmöglichkeiten 09:58

Das aktuelle Premiere Pro unterstützt eine ganze Reihe neuer Exportformate. Erfahren Sie mehr über Blu-ray, H.264, FlashVideo und die Integration mit Adobe Device Central.

 DVD- und Blu-ray-Integration mit Encore 05:31
Die alten Premiere-Pro-Funktionen für DVD-Erstellung sind zugunsten eines verbesserten Exports nach Adobe Encore CS3 entfallen. Wie Sie im Verbund zwischen Premiere Pro und Encore eine DVD mit oder ohne Menü erstellen, zeigt dieser Film.

 "So wie früher?" - mit Encore CS3 08:01
Falls Sie die alte interne DVD-Funktion von Premiere Pro vermissen: Hier zeigt Ihnen Sven Brecher, wie Sie die selben - und mehr - Features in Encore CS3 ausnutzen.

Zusammenfassung

Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Multiple Choice Test


Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!


Encore CS3


Encore ist der DVD-Spezialist in der Adobe-Produktpalette. Wann immer es darum geht, Medien auf DVD und ähnlichen Formaten auszugeben: Für die Postproduktion liegen Sie mit Encore richtig. Die aktuelle Version CS3 unterstützt nun Blu-ray-DVDs, doch selbst Vorarbeit für HD-DVDs ist möglich.

Einführung in Encore CS3


Dieser Abschnitt führt in die Arbeit mit Encore ein. Von der Dateiverwaltung über die Bibliothek bis hin zu den einzelnen Fenstern.

 Dateien importieren und verwalten 08:54
Intuitiv bedienbare Menüs und Dialoge für die Dateiverwaltung ergänzt Encore durch perfekte Zusammenarbeit mit der Adobe Bridge.

 Das Eigenschaften-Fenster 06:44
Das kontextsensitive Eigenschaften-Fenster ist der zentrale Zugang für die Elementkonfiguration - und damit für die Menüstruktur bis ins Detail.


 Das Schnittfenster 10:05
Im Schnittfenster kontrollieren Sie vorhandene Marken und setzen neue, legen Untertitelspuren an oder wählen Titelframes aus - und natürlich können Sie dort auch schneiden.


 Die Bibliothek 10:58
Der schier unerschöpfliche Fundus vorgefertigter Elemente erlaubt individuelle Menüs auch unter Zeitdruck. Oder er dient als Ausgangsbasis für eigenes Design.


 Die Flussdiagrammansicht 13:14
So behalten Sie die Kontrolle: Damit sich niemand in verschachtelten DVD-Menüs "verirrt", prüfen Sie auf einen Blick, was wohin führt.


Menüs bearbeiten


Encore ist vollständig und umfangreich, was Menüs und Trackverwaltung betrifft. Die Funktionen beschreibt dieser Abschnitt. Und wenn's um aufwändige grafische Gestaltung geht, hilft Photoshop.

 Menüeditor 11:20
Kontrolle ist alles: Prüfen Sie Ihr Menü auf verschiedenen Monitor- und TV-Anzeigen und testen Sie die Fernbedienung.










 Schaltflächeneigenschaften 14:09
Selbst ohne Photoshop erzeugen Sie schnell einfache Schaltflächen direkt in Encore CS3 - der Bibliothek sei Dank.

 Texte bearbeiten 05:27
Mit Encores Textwerkzeug bearbeiten Sie Textebenen, die aus anderen Programmen übernommen sind und ersparen sich den lästigen Wechsel.

 Menüs mit Photoshop bearbeiten 15:34
Wenn's doch nur mit dem Spezialprogramm geht: Mit einem Klick sind Sie in Photoshop und nutzen dort besondere Ebenenbezeichner für Encore.





 Szenenindex erstellen 03:48

Ein Kapitelindex - ganz automatisch auf Basis eines vorhandenen Menüs: Wie Sie sich auf diese Weise die Arbeit erleichtern, sehen Sie in diesem Film.

-  Marken setzen und Titelbilder einrichten 02:58
Encore kennt selbst fremde Marken, die Sie bei Bedarf natürlich jederzeit ergänzen oder ersetzen können. Auch automatisch als Intervall.
-  Audiospuren einrichten 05:52
Multilingual: In Encore verwalten Sie bis zu acht Audiospuren für verschiedene Sprachen. So wird Ihre DVD für alle verständlich.
-  Untertitelspuren einrichten 05:18
Wem die vielen Sprachen noch nicht genügen, der setzt auf noch mehr Untertitelspuren. Ihr Projekt auf Chinesisch mit finnischen Untertiteln - warum nicht?
-  Playlisten 04:08
Mit Playlisten bestimmen Sie die Reihenfolge, in der Schnittfenster abgespielt werden. Ordnen Sie mehreren Schaltflächen eigene Playlisten zu.
-  Kapitel-Playlisten 07:50
Kapitel-Playlisten basieren auf Schnittfenstern: Anhand der Marken klicken Sie die gewünschte Abfolge nach Belieben zusammen.
-  Berechtigungen einstellen 04:42
Oft ist die totale Interaktion unerwünscht. Mit den passend gesetzten Berechtigungen verbieten Sie dem Betrachter den Abbruch etwa einer Werbeeinblendung.
-  Slideshow Editor 05:44
Nicht nur für die Silberscheibe: Mit Encores Bildschirmpräsentationsmodus erzeugen Sie auch professionelle Slideshows.
-  Dynamic Link 09:20
Mit Dynamic Links - etwa für Menüs, die Sie noch in Photoshop korrigieren oder umgestalten möchten - bleiben Sie bis zum Projektabschluss flexibel.
-  Testen und Ausgabe 06:02
Encores Prüfoptionen sind vielfältig; der Dialog zeigt nicht nur, wo es klemmt, sondern auch, was Sie dagegen tun können.

Neues in Encore CS3

Die neue Programmversion unterstützt jetzt auch Blu-ray, gibt Flash aus und erlaubt, PAL und NTSC beliebig zu kombinieren.

-  Projekteinstellungen für Blu-ray und DVD 08:19
Wählen Sie für jedes der unterstützten Formate den gewünschten TV-Standard samt zugehöriger Auflösung und Framerate aus.
-  Unterschiedliche Medien importieren 04:12
Kunterbunt durcheinandergewürfelt. Warum und wie Sie in der neuen Programmversion PAL- und NTSC-Material mischen können, sehen Sie hier.
-  Menüs anpassen 10:59
Selbst ganze Menüs aus Encores Bibliothek sind letztlich nur Elemente, die Sie mit Photoshop anpassen und nachbearbeiten können.
-  Flash-Ausgabe 05:55
Heute produzieren Sie mal für's Web: Dank Encores Flash-Export erzeugen Sie Webseiten mit allem, was Ihr Flash-Film braucht.

Zusammenfassung






Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Multiple Choice Test

Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!










After Effects CS3

After Effects ist der Compositing- und Animations-Spezialist der Adobe-Programme. Verbinden Sie mit der neuen CS3-Version Filmmaterial und Computeranimation zu atemberaubenden Effekten oder tricksen Sie ganz unauffällig - wie die Hollywood-Profis.

-  Einführung in After Effects CS3 09:22
 In diesem Film lernen Sie die Funktionsweise von Adobe After Effects CS3 kennen. Im Unterschied zu Adobe Premiere CS3 platzieren Sie in After Effects Objekte nicht sequenziell, sondern untereinander. Dadurch können Sie auf die Eigenschaften jedes Rohmaterialobjekts separat zugreifen und dies animieren.
-  Das Animationskonzept 08:37
 Wie Sie in Adobe After Effects eine Rohmaterialdatei animieren können, ist Inhalt dieses Films. Dabei geht es vor allem um geometrische Animationen wie Deckkraft, Drehung und Skalierung. Sie lernen Key-Frames zu aktivieren und sehen auch, wie Sie die Vorschau Ihrer Animation in Echtzeit abspielen können.
-  Nichtlineare Keyframes - Diagrammeditor 06:11
 Damit Animationen einen natürlichen Charakter bekommen, verwenden Sie beschleunigte und abgebremste Keyframes. Über den Diagramm-Editor können Sie zur ausgewählten Eigenschaft die Kurven einsehen und auch manuell verändern. Folgen Sie dazu diesem spannenden Tutorial.
-  3D-Ebenen verwenden 08:25
 In diesem Video lernen Sie die grundlegende Arbeit mit 3D-Ebenen in After Effects kennen. Zuerst transformieren Sie Ebenen in den 3D-Raum. Für eine bessere Ansicht Ihrer Arbeit schalten Sie weitere Kompositionsansichten dazu, positionieren eine Lichtquelle mit Schattenwurf, oder erstellen eine tolle Kameraführung im Raum.
-  Dynamic Link 03:02
 Sie können direkt aus Adobe Premiere Pro CS3 eine Adobe After Effects Komposition erzeugen und verwenden. Möglich wird das durch die Integrationskomponente, die Sie mit der Installation von Adobe Production Premium erhalten. Wie diese Integration erfolgt, erfahren Sie in diesem Video.








Bonus: Praxistipps und Projektarbeit

Bei der Arbeit mit Animationen ist Detailwissen gefragt: Warum funktioniert diese Animation mit Illustrator-Objekten nicht, wie kann man Bilder austauschen und gibt es eine Möglichkeit, auch bei Detailarbeiten den Überblick zu bewahren?

-  Footage austauschen 10:06
 Müssen Sie zu einem späteren Zeitpunkt verwendete Bilder austauschen und/oder Texte korrigieren, kommt Ihnen After Effects entgegen - meistens. Sehen Sie selbst, wie Sie bei Änderungen vorgehen müssen und welche Schwierigkeiten dabei auftreten können.
-  Footage sortieren und benennen 11:48
 Die Übernahme eines fremden Projektes beinhaltet meistens auch eine Sortierphase: Im Film sehen Sie, wie Gerhard Koren Footage und Kompositionen sortiert. Außerdem geht es um die Benennung von Ebenen - und die Folgen.
-  Austauschbares Footage I 06:23
 Es kommt häufig vor, dass bereits platziertes Footage ausgetauscht werden muss. In diesem Film spielt der Autor mehrere Methoden durch, wie man Footage austauschen kann.
-  Austauschbares Footage II 06:45
 Die Ersetzung eines Bildes durch eine Komposition mit Ebenen hat den praktischen Nebeneffekt, dass in After Effects alle Photoshop-Ebenen verfügbar werden. So hat jede Alternative ihre Vor- und Nachteile - bilden Sie sich eine eigene Meinung!
-  Von Illustrator zu After Effects 04:58
 An sich kann jede Illustrator-Datei als Footage verwendet werden. Doch wenn es darum geht, einzelne Elemente zu animieren, sollten Sie ein paar Regeln und Grenzen beachten. Damit Sie nicht erst nach dem Import in After Effects den Misserfolg erkennen ...
-  Straßenbau in Illustrator 06:32
 Die Erstellung einer stark vereinfachten Landkarte mit einer Strasse zwischen zwei Punkten bildet den Rahmen für die Erklärung einiger Illustrator-Funktionen. Der Autor nutzt die Aussehen-Palette, um einen Stil zu erstellen, den man schnell und einfach später wieder einsetzen kann.
-  Vorschau von Animationen 10:14
 Es gibt eine Menge Optionen, die die Berechnung und Wiedergabe der Animationsvorschau steuern. In diesem Film lernen Sie jene Schalter bzw. Tricks kennen, die Ihnen die Arbeit mit After Effects erleichtern.
-  Kompositions-Ansichten 10:20
 Je komplexer ein Animations-Aufbau wird, desto mehr Kontrolle wird nötig. After Effects bietet Ihnen die Möglichkeit, mehr als nur ein Vorschaufenster einzusetzen - und falls das nicht reicht, können Sie diese Fenster auch noch teilen, um ein Element in verschiedenen Zoom-Stufen zu prüfen.
-  Tipps zu Keyframes 08:16
 In diesem Film ergänzt der Autor einige Tipps zur technischen Grundlage jeder Animation: Keyframes. Sehen Sie, wie Sie zeitlich flexible Keyframes setzen, um die Geschwindigkeit der Animation konstant zu halten und wie Sie die Reihenfolge umdrehen können.








Bonus: Texte editieren und animieren

Nur sehr wenige Animationen kommen ganz ohne Text aus. Sehen Sie sich die Filme dieses Kapitels an, um sich über die vielen Möglichkeiten zu informieren, die Ihnen After Effects bietet.


-  Text erstellen 08:55
Wie erstelle ich einen Text? Welche Formatierungen kann ich ansetzen und wie kann ich Korrekturen durchführen? Neben Antworten auf diese Fragen bekommen Sie in diesem Film auch weitere Zusatzinformationen zum Umgang mit Text.
-  Text im 3D-Raum erstellen 03:42
Der Einsatz von Text als 3D-Ebene stellt die After Effects-Benutzer vor keine neuen Schwierigkeiten - es funktioniert genau so wie erwartet! Wobei die Text-Editiermöglichkeit auch dann gegeben bleibt, wenn Sie den Text bereits im Raum platziert haben und die Kamera aus einem schrägen Winkel darauf zeigt.
-  Zeichenweise animieren I 06:19
Buchstaben als Einzelobjekte zu animieren, kann recht schnell in viel Arbeit ausarten. Hier erklärt der Autor, wie Sie Ihren (editierbaren) Text komplett in einer Ebene behalten und dennoch einzelne Zeichen zum Hüpfen bringen.
-  Zeichenweise animieren II 07:32
Das Wandern eines einmal gewählten Effekts realisieren Sie über den Wert 'Versatz': Verändern Sie diese Eigenschaft über die Zeit, entsteht eine Textanimation einzelner Zeichen oder eines kleinen Textbereichs. Dabei bleibt der Text immer noch editierbar!
-  Textinhalte animieren 01:45
AE bietet an, Textinhalt innerhalb der Animation auszutauschen. Sie erreichen damit - fast - dasselbe wie mit zwei Textebenen, ersparen sich allerdings alle Schritte zur identischen Formatierung und deckungsgleichen Platzierung.
-  Textebenen aus Photoshop übernehmen 03:14
Wer in Photoshop noch editierbaren Text nach dem Import in After Effects weiterbearbeiten möchte, wird erst einmal scheitern: After Effects interpretiert die Ebene als Footage ohne weitere Eigenschaften. Doch einen Menübefehl später ist die Welt wieder in Ordnung!
-  Text auf Pfad animieren 05:19
Schon in Programmen wie Adobe Illustrator ist die Ausrichtung von Text an Pfaden eine interessante Technik - wenn es denn zum Sujet passt! Das klappt so auch in After Effects.


Neue Funktionen in After Effects CS3


After Effects CS3 macht vieles leichter - und alles schneller. Von der Unterstützung moderner Mehrprozessor-Systeme über die Zusammenarbeit mit Photoshop und Illustrator bis zur Flash-Kompatibilität: Dieser Abschnitt zeigt die wichtigsten Neuerungen.


-  Performance-Verbesserung 11:54
Eine ganze Reihe neuer Funktionen verbessert die Performance von After Effects CS3: Ob Sie nun Ihr Mehrprozessorsystem per Voreinstellung voll auslasten möchten, die Berechnung von Bewegungsunschärfe feinjustieren oder einfach nur die neuen OpenGL-Bibliotheken arbeiten lassen - schneller geht's auf jeden Fall.
-  Ebenenstile und Videoebenen
After Effects integriert eine vollwertige Rendering-Engine für Photoshop-Ebenenstile. Damit importieren Sie Effekte wie Abgeflachte Kante, Kontur, Glanz oder Farb- und Verlaufsüberlagerung. Weil Photoshop inzwischen auch Video-Ebenen unterstützt, ist selbst deren Import kein Problem.
-  Animationen an After Effects übergeben 06:25
In Adobe Photoshop erstellte Animationen lassen sich bequem an After Effects übergeben. Im Importdialog wählen Sie dabei aus vielen verfügbaren Importoptionen. Doch Vorsicht: Achten Sie auf die richtigen Einstellungen!
-  Fluchtpunktdateien übernehmen 11:53
Neu im Verbund aus Photoshop CS3, Extended und After Effects ist die "Fluchtpunktaustausch"-Technik. Lernen Sie in diesem Video, wie Sie Objekte in Photoshop CS3 mit dem Filter "Fluchtpunkt" in verschiedene Flächen zerlegen und diese Daten dann an After Effects übergeben, um eine 3D-Kameraführung zu erreichen.
-  3D-Text 07:16
Importieren Sie 3D-Textebenen aus Photoshop und wandeln Sie diese in After Effects zu editierbarem Text um. Das Beste daran: Hier stehen Ihnen noch mehr Animationsarten zur Verfügung, als selbst in Photoshop.
-  Formebenen erstellen 07:41
Animierte Zeichnungen in After Effects basieren auf Formebenen. Mit den Zeichenfunktionen, die Sie aus Photoshop oder Illustrator kennen, bearbeiten Sie Konturen und Flächen. In neue Formebenen lassen sich sogar Illustrator-Pfade importieren.
-  Formebenen einstellen 11:24


Welche Eigenschaften können Sie den Formebenen zuweisen? Es gibt eine Vielzahl an Möglichkeiten, wie Sie Objekte kombinieren, zusammenfügen, verstärken und mehr. Zu jedem dieser Effekte können wieder separate Einstellungen vorgenommen werden. Ihrer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

-  Marionetten-Pin-Werkzeug 09:20

Um aus einfachen Standbildern Animationen zu bauen, gibt es in After Effects ein neues Werkzeug - das Marionetten-Werkzeug. Lernen Sie in diesem Video die vielfältigen Einstellmöglichkeiten kennen. Benutzen Sie auch die Hilfswerkzeuge "Marionette-überlappen-Werkzeug" und "Marionette-Stärke-Werkzeug".
-  Brainstorm Tool 06:00

Damit Sie den Überblick über die unzähligen Effekt-Parameter nicht verlieren, gibt es in After Effects das Brainstorm Tool. Dieses Tool ermöglicht Ihnen, Variationen von Effekten zu generieren, die Sie dann auf Ihre Animationen anwenden können.
-  Clip Notes 08:30

Zum Präsentieren Ihres Projektes verwenden Sie in After Effects CS3 das neue Werkzeug "Clip Notes". Sie exportieren Ihre Animation als PDF und lassen sie vom Kunden kommentieren, um die Kommentare anschließend wieder in Ihre Timeline einzufügen. So einfach erfolgt der Datenaustausch mit Kunden ...
-  Flash-Integration 13:52

In diesem Video geht es um die Integrationsmöglichkeiten zwischen After Effects und Flash. Sie lernen, wie Sie Flash-Dateien mit Alphakanal importieren können, oder aus After Effects Flash-Videos erstellen, die dynamisch einen Untertitel in der Animation generieren.
-  Farbmanagement 06:40

After Effects CS3 unterstützt nun auch Farbmanagement und verschiedene Ausgabesimulationen, wie Sie das aus Photoshop gewohnt sind. Der Autor zeigt Ihnen in diesem Video, welche Auswirkungen Farbmanagement in Photoshop und After Effects auf die Ausgabe hat.

Zusammenfassung


Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.


Multiple Choice Test


Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!


Soundbooth CS3


Soundbooth ist das von Adobe favorisierte Werkzeug für die Postproduktion von Audiomaterial - für Film und Video, Musikproduktion oder populäre Podcasts. Das Besondere: Kaum eine Audibearbeitungs-Software erlernen Sie so leicht und schnell wie diese.


-  Übersicht 03:54

Soundbooth ist speziell für die Bearbeitung im Videoschnitt entwickelt worden. Die Hauptarbeit führen Sie im Editorfenster durch. In diesem Video sehen Sie einen Überblick über die Funktionsweise von Soundbooth.
-  Zusammenarbeit mit der Creative Suite 06:44


In diesem Video lernen Sie die Zusammenarbeit von Soundbooth mit Adobe Bridge und Premiere Pro kennen. Sie können Audio- und Videoclips aus einem Premiere-Pro-Projekt direkt in Soundbooth als Original bearbeiten oder rendern und ersetzen.
-  Audioeditor 08:00

Die wichtigste Funktion von Soundbooth ist der Audioeditor, den Sie zum Bearbeiten, Navigieren und Auswählen von Audiomaterial in der Wellenformansicht verwenden. Anfang und Ende von Clips können getrimmt bzw. Sounds ein- und ausgeblendet und Änderungen mit dem Protokoll rückgängig gemacht werden.
-  Schneiden und Trimmen von Audiomaterial 02:03

Zurechtschneiden von Audiomaterial ist in Soundbooth sehr einfach. Wie Sie auch Audiomaterial kopieren und an einer anderen Stelle einfügen können, oder wie Sie einen Soundtrack zu Ihrer Tonspur dazumischen, erfahren Sie in diesem Video.
-  Aufnahmen von Audiomaterial 03:43







Mit Soundbooth können Sie Audiomaterial unmittelbar aufzeichnen. Bevor Sie die Aufnahmefunktion verwenden können, müssen Sie den Audioeingang einrichten und den Speicherort der Audioclips festlegen. Bei längeren Aufnahmen empfiehlt sich die Verwendung von Markierungen während der Aufzeichnung.
-  Marken verwenden 08:35

Mit Marken können Sie Ereignisse und Navigationsmarken in einer Videodatei hinzufügen. Der Autor erstellt in diesem Video eine Beispielanwendung für ein Flash-Video mit Ereignis- und Navigationsmarken. Lernen Sie, wie Sie dynamische Untertitel zu einem Video hinzufügen können.

-  Audiomaterial exportieren 06:15
Mit Soundbooth können Sie Audiodateien und Videodateien in unterschiedliche Dateiformate exportieren. Dieses Video zeigt Ihnen die Unterschiede der Exportoptionen bei den verschiedenen Dateiformaten. So können Sie Videos beispielsweise auch für mobile Endgeräte speichern.








Audiodateien bearbeiten

In diesem Abschnitt lernen Sie eine Reihe von zusammengefassten Aufgaben kennen, mit denen Sie Sounddateien in Soundbooth einfach optimieren und nachbearbeiten können.










-  Aufgabenbasierte Bearbeitung von Clips 01:14
Um dem Anwender die Arbeit mit Soundbooth zu erleichtern, hat Adobe die Aufgabenpalette konzipiert. In der Aufgabenpalette lassen sich die typischen Aufgaben zusammenfassen, die Sie für die schnelle Bearbeitung mit Audiodateien benötigen. Sehen Sie mehr dazu im Video.
-  Länge und Tonhöhe anpassen 03:27
Mit der Aufgabe "Länge und Tonhöhe ändern" können Sie in Soundbooth sehr einfach Nachvertونungen durchführen. In diesem Video lernen Sie die Optionen zur Änderung von Länge und Tonhöhe von Audiomaterial kennen.
-  Frequenzbereich entfernen 08:54
In Soundbooth gibt es einige Möglichkeiten, einzelne Frequenzen aus der Wellenform zu entfernen. Dazu arbeiten Sie in der Spektralfrequenzanzeige. Damit Sie die Raumatmosphäre beim Entfernen von Störgeräuschen nicht negativ beeinflussen, bietet Soundbooth ein tolles Zusatzwerkzeug der Korrektur.
-  Audio bereinigen 05:37
Um Wellenformen noch besser optimieren zu können, verwenden Sie die Aufgabe "Audio bereinigen". Damit können Sie Störgeräusche mit oder ohne gespeichertem Störgeräuschmuster, Klick- und Knackgeräusche oder Tiefbassstörungen entfernen. Wie das geht, zeigt dieses Video.
-  Loops erstellen 05:35
Über die Aufgabe "Loop erstellen" können Sie Audioloops für Soundtracks erstellen, die sich im Schnitt problemlos wiederholen lassen. Dieses Video zeigt Ihnen, wie Sie Audioloops speichern und in Premiere Pro CS3 verwenden.
-  Arbeiten mit Effekten 05:50
Zur Optimierung von Audiodateien stellt Soundbooth einige Effekte zur Verfügung. Effekte können einzeln oder hintereinander angewendet werden. Zudem können Sie Voreinstellungen zu eigenen Effekten für die spätere Verwendung speichern. Wie das funktioniert, sehen Sie in diesem Video.

Erweiterte Effekte

Der Autor zeigt Ihnen in diesem Abschnitt die Funktionsweise und Auswirkung von verschiedenen erweiterten Effekten. Zu jedem der Effekte können mehrere Parameter eingestellt werden, die für eine individuelle Soundgestaltung sorgen.

-  Analogverzögerung 03:51
Mit dem Effekt Analogverzögerung lassen sich verschiedene Echoeffekte erzeugen. In diesem Video lernen Sie die verschiedenen Einstellmöglichkeiten zu diesem Effekt kennen.
-  Chorus/Flanger 02:31
Chorus- und Flangereffekte sind zwei Verzögerungseffekte unter einer Oberfläche. Ein Chorus-Effekt simuliert mehrere Stimmen zugleich. Mit dem Flanger-Effekt erzeugen Sie etwa psychedelische Effekte.
-  Dynamik 05:25
Eine der am häufigsten verwendeten Effekte ist der Dynamik-Effekt. Dieser vereint vier verschiedene Elemente in sich: Begrenzer, Kompressor, Dynamik-Expander und Verstärker. Der Autor zeigt Ihnen dazu Anwendungssituationen.
-  Grafischer Equalizer 03:21
Einen Equalizer finden Sie bei den meisten Stereoanlagen. In Soundbooth können Sie zwischen 10, 20 oder 30 Frequenzbändern wählen und entsprechend genaue Anpassungen der Frequenzbereiche vornehmen.
-  Kompressor 01:54
Benötigen Sie nur Verdichtungen des Klangbildes, steht Ihnen der Kompressor als ausgegliederte Einstellung der Dynamik-Effekte gesondert zur Verfügung. Was Sie damit bewirken, erfahren Sie in dieser Lektion.
-  Mastering 05:45
Eine der spannendsten Effekte in Soundbooth ist der Mastering-Effekt. Dieser bietet eine Effekt-Kombination aus Equalizer, Hall-Effekt, Exciter-Effekt, Breitenregelung, Begrenzer und Ausgangsverstärkung.
-  Parametrischer Equalizer 03:25






Im erweiterten parametrischen Equalizer haben Sie wesentlich mehr Frequenzbänder zur Verfügung, als im Mastering-Effekt. Zusätzlich können Sie hier einen Hoch- und Tiefpassfilter aktivieren. Beide können auch miteinander kombiniert werden.

-  **Phaser** 02:47
Der Phaser-Effekt arbeitet ähnlich wie der Flanger-Effekt. Dieser verschiebt die Phase eines Signals und kombiniert diese wieder mit dem Original. Welche Parameter Sie einstellen können, erfahren Sie in dieser Lektion.
-  **Reflexionshall** 02:56
Mit dem Reflexionshall können Sie einen ganz normalen Halleffekt simulieren. Bei diesem Hall sind einige Voreinstellungen möglich, mit denen Sie verschiedene Impulse setzen. Damit simulieren Sie, wie sich ein Hall anhören soll.
-  **Verzerrung** 03:54
Mit dem Verzerrungseffekt können Sie verzerrte Mikrofone, Lautsprecher oder Verstärker simulieren.
-  **Stimmoptimierer** 00:56
Einen Effekt, den es nur in den einfachen Einstellungen gibt, ist der Stimmoptimierer. Dazu gibt es einige verschiedene Einstellungen. Welche das sind, erfahren Sie in diesem Film.
-  **Verwenden von Score-Dateien** 08:23
Mit den mitgelieferten Score-Dateien haben Sie in Soundbooth die Möglichkeit, Videos mit Musik nachzuvertonen. Score-Dateien werden über die Bridge ausgewählt. In Soundbooth CS3 können viele Eigenschaften der Score-Datei bearbeitet werden.
-  **Die Ressourcenzentrale** 02:22
Sollten die mitgelieferten Score-Dateien nicht ausreichen, importieren Sie neue Audioclips über die Ressourcenzentrale direkt von der Webseite von Adobe. Neben Score-Dateien können Sie auch einzelne Sound-Effekte herunterladen, speichern und für Ihre Zwecke verwenden.
-  **Soundbooth anpassen** 04:21
Die Arbeitsoberfläche von Soundbooth können Sie individuell gestalten. Sie können die Arbeitsoberfläche und Ansichten des Editorfensters entsprechend Ihren Wünschen anpassen und speichern, oder Tastenkombinationen erstellen und bearbeiten. Wie das geht, erfahren Sie in diesem Film.
-  **Voreinstellungen** 05:32
In diesem Video zeigt Ihnen der Autor, welche nützlichen Grundeinstellungen zur Arbeit mit Soundbooth möglich sind. Beispielsweise können Sie Einstellungen zum Zeitformat oder zu Ordnern treffen, die Audiogeräte einstellen, Metadaten ordnen oder die Benutzeroberfläche global anpassen.
-  **Zusammenfassung**
Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.
- Multiple Choice Test**
Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!

DVD 2

Flash CS3 und Flash Video Encoder

In diesem Kapitel stellt Ihnen Ihr Trainer die Arbeit mit Videos in Flash CS3 und im Flash Video Encoder vor. Nachdem Sie Videofiles in Flash CS3 importiert haben, wählen Sie hier einen vorgefertigten Skin für Ihren Film aus oder erstellen sogar selbst einen. Sehen Sie, wie das funktioniert ...

-  **Import von Videos in Flash** 08:29
Lernen Sie Funktionen von Flash CS3 Professional kennen, mit denen Sie Ihre Videos in kleine Flash-Applikationen einbinden können.
-  **Kapitelkomponente verwenden** 05:19
Ihr Trainer Sven Brencher zeigt Ihnen in diesem Film, wie Sie ein in Soundbooth erstelltes Video in eine Flash-Applikation einbinden. Dabei kommt die Palette "Komponenten" ins Spiel. Sehen Sie selbst ?
-  **Komponenten anpassen** 05:17
Durch Flash können Sie sich das Interface Ihres Videofiles selbst definieren. Lernen Sie jetzt, wie Sie einen Skin selbst erstellen.
-  **Flash Video Encoder** 03:13
Der Flash Video Encoder ist ein überaus praktisches Tool, wenn es darum geht, nicht nur einen Film sondern gleich eine ganze Reihe von Filmen zu bearbeiten und diese in das Flash Video-Format umzurechnen.
-  **Zusammenfassung**








Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Multiple Choice Test

Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!

Photoshop CS3

Adobe Photoshop CS3 Extended bietet Ihnen viele Funktionen, die Sie für Ihren Video-Workflow nutzen können. Ihr Trainer Gerhard Koren zeigt Ihnen in den folgenden Filmen, was in der Filmbearbeitung in Photoshop so alles möglich ist.




-  Videoimport in Photoshop 08:55
In einem ersten Schritt lernen Sie, wie Sie Daten nach Photoshop bringen. Außerdem erfahren Sie, welche SmartObjects Sie im Bereich "Video" haben und wie Sie aus Premiere Pro PSD-Dateien erzeugen können.
-  Pixel-Seitenverhältnis 09:57
Wenn Sie in Photoshop eine neue Datei mit der Vorgabe "Film & Video" finden Sie den Punkt "Pixel-Seitenverhältnis". Dieser gibt den Faktor an, um den ein Pixel bei einem Widescreen-Projekt (z. B. PAL D1/DV - Widescreen) horizontal verzerrt wird.
-  Gezeichnete Animationen 08:22
Mit Adobe Photoshop CS3 Extended ist es möglich, eigene Videofilme in Photoshop zu zeichnen. Verfolgen Sie in diesem Film die einzelnen Schritte - angefangen von dem Auftragen der ersten Pixel über das Setzen der Frames bis hin zur fertigen Animation.
-  Positionsanimation 03:30
Über die Zeitleiste der Animationspalette können Sie auf einzelne Frames eines Films zugreifen und hier gezielt Änderungen vornehmen. Auf diese Weise gelingt es Ihnen, beispielsweise die Position eines Objekts zu animieren.
-  Zeitleiste oder Frame-Animation 04:07
Wie arbeiten Sie lieber: mit Zeitleiste oder Frame-Animation? Gerhard Koren stellt Ihnen beide Arbeitsweisen vor: Sehen Sie selbst, wo für Sie persönlich die Vorteile jeder Alternative liegen.
-  Zeitlich versetzt stempeln 03:19
Das Klonen-Werkzeug kennen Sie ja vermutlich schon aus Photoshop. Doch wie können Sie dieses in einen Film einsetzen und welche Wirkung erzielen Sie damit? Gerhard Koren gibt Ihnen Antworten auf diese Fragen und zeigt Ihnen, wie Sie frameübergreifend klonen können.
-  Zusammenfassung
Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.
- Multiple Choice Test
Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!

Illustrator CS3










Illustrator CS3 ist die aktuelle Version von Adobes Vektorgrafik-Programm, mit dem Sie professionelle Zeichnungen und mehr erstellen. Gerade im Verbund mit den anderen Creative-Tools spielt es seine vollen Stärken aus.

Bonus: Oberflächenelemente

Die neu gestaltete Benutzeroberfläche von Illustrator vereinheitlicht nicht nur das Design von Adobes Produktpalette, sondern erleichtert auch Ihre Arbeit - übersichtlich und durch schnellen Zugriff auf alle wichtigen Funktionen.





-  Menüs und Bedienfelder (Panels) 04:32
Menüs und Bedienfelder sind Illustrators ergonomische, schnelle und präzise Schnittstelle für Ihre Befehle. Platzieren Sie sie nach Wunsch und klappen Sie nur auf, was Sie brauchen.
-  Panels, Andockbereich, Steuerungspalette 09:09
Einige Elemente brauchen Sie immer: Wie Sie Ihre Panels im Andockbereich einrichten und wie Ihnen die Steuerungspalette die Arbeit erleichtert, ist Thema dieses Films.
-  Tastenkürzel ändern und verwenden 04:00

Menüs und Schaltflächen sind übersichtlich und informativ. Wenn Sie richtig schnell sein wollen, benutzen Sie Illustrators Tastenkürzel. Und definieren Sie eigene.

-  **Kontextmenüs verwenden** 02:15
Wäre das nicht schön, wenn ein Programm ahnt, was Sie wollen? Illustrator kann das und bietet in Kontextmenüs stets die gerade richtigen Befehle an.
-  **Zeichenfläche und Seiten** 02:41
Was dem Maler die Leinwand, ist dem Illustrator-User seine Zeichenfläche. Weil diese weit mehr bietet als ein bloßes Stück Papier, gibt dieser Film den wahren Überblick.
-  **Dokumente einrichten** 07:29
Erfahren Sie, wie Sie Seitengrößen passend für die Ausgabe einrichten und sogar mehrseitige Vorlagen erstellen. Wer sagt, dass das mit Illustrator nicht geht?
-  **Papierfarbe simulieren** 01:54
Nicht jeder druckt auf weißes Papier: Lassen Sie sich transparente Bereiche darstellen oder die Papierfarbe simulieren.
-  **Dokumenteinstellungen** 03:32
So ändern Sie die Dokumenteinstellungen, auch nachdem die Datei bereits fertig gestellt ist. Wichtig: Passen Sie Sprache und Schriftvorgaben an Ihre Zielgruppe an.
-  **Zoomeinstellung und Navigator** 06:02
Detailansicht: Den Überblick über feinste Kleinigkeiten und das große Ganze gibt Ihnen die richtige Darstellungsgröße. Wie Sie die ändern und den Navigator verwenden, erfahren Sie hier.
-  **Hilfslinien erstellen** 07:20
Hilfslinien sind praktisch, um Elemente auszurichten, deren Größe anzupassen oder das Layout zu verbessern. Und das Beste: Sie müssen sie nicht ausradieren.
-  **Dokumentraster verwenden** 04:53
Hilfsmittel nicht nur für Profis: Hier erfahren Sie, wie Sie Dokumentraster einrichten und verwenden und was das eigentlich ist.
-  **Ansichten nutzen** 03:02
Für komplexe Zeichnungen ein Muss: Um nicht ständig nach den gleichen Details suchen zu müssen, erstellen Sie passende Ansichten, zwischen denen Sie hin- und herschalten.





Bonus: Zeichnen mit Bézierpfaden und Formen

In diesem Abschnitt geht es um das, was ein Zeichenprogramm ausmacht. Welche Grundformen Sie mit welchen Tastenfunktionen erhalten und wie Sie Pfade mit Buntstift und Feder zeichnen.






-  **Grundformen zeichnen** 09:22
Grundformen kehren nicht nur in vielen Objekten wieder, sie sind auch eine gute Ausgangsbasis, um komplexere Objekte daraus zu entwickeln.
-  **Erweiterte Grundformbearbeitung** 09:31
Wie Sie mit ein paar Klicks und Shortcuts die Grundformen umgestalten, mehr Ecken oder andere Radien setzen, erfahren Sie hier.
-  **Die Auswahlwerkzeuge** 12:27
Die richtige Wahl entscheidet: Wie Sie das passende Element wählen oder mit weiteren Elementen gruppieren, um einen Arbeitsschritt auf viele Elemente anzuwenden, zeigt dieser Film.
-  **Transformieren von Elementen** 05:11
Drehen, verschieben oder skalieren Sie einzelne Elemente nach Belieben. Entweder locker mit der Maus oder präzise über ein Menü.

Bonus: Pfade erstellen und bearbeiten

Das zentrale Element von Vektorgrafiken ist der Pfad: So erstellen Sie Pfade, bearbeiten sie nachträglich oder verbinden Pfade mit speziellen Werkzeugen.






-  **Zeichnen mit Linien und Pfaden** 09:30
In diesem Film erfahren Sie, wie Sie mit einfachen Grundformen und der Zeichenfeder bereits ansprechende Grafiken erstellen.
-  **Bogenwerkzeug und Buntstift** 09:16
Zwei weitere Werkzeuge, ohne die Sie nicht auskommen werden, sind das Bogenwerkzeug und der Buntstift. Hier erfahren Sie, wie Sie die beiden einsetzen.
-  **Liniensegmente** 11:17
Die einfachste Form ist eine Linie: Wie Sie Linien in verschiedenen Stärken und Kurven zeichnen, aneinanderlegen und so komplexe Formen gestalten, darum geht es in diesem Film.
-  **Bézierpfade erstellen und bearbeiten** 14:48

Der total flexible Pfad: Bézierpfade beruhen auf komplexen mathematischen Berechnungen, was uns aber nicht kümmert. Wie Sie diese Pfade dank Ankerpunkten und Griffen zu beliebigen Kurven verbiegen, ist viel interessanter.

-  Tastaturoptionen 07:43
Um all die vielen Pfadoptionen mit nur einer Maus zu setzen, helfen Tastenkombinationen. Welche Sie brauchen, zeigt dieser Film.
-  Pfade aus Photoshop übernehmen 03:41
Die Profibildbearbeitung Photoshop kennt Pfade: Was liegt näher, als Photoshop-Dateien gleich mitsamt den enthaltenen Pfaden zu übernehmen - als zusammengesetzte Form oder zusammengesetzter Pfad.
-  Pathfinder 10:31
Pfade sind einzelne Objekte, müssen es aber nicht bleiben: Um mehrere Pfade in eine neue Form zu gießen, hat Illustrator den Pathfinder.
-  Erweiterte Bearbeitung mit Pathfinder 10:58
Hinzufügen, Abziehen, Schnittmenge, Ausschluss: Auf welche verschiedenen Weisen Sie mit Pathfinder die Pfade vermengen können, darum geht es in diesem Film.
-  Noch mehr Pathfinder-Optionen 08:52
Ändern Sie Pfadformen, entfernen Sie überflüssige Ankerpunkte oder beeinflussen Sie die neuen Flächen über das Menü der Pathfinder-Optionen.

Bonus: Pinsel

Pinsel sind das Werkzeug für flächiges Arbeiten. Ein Illustrator-Pinsel hat aber nun gar nichts mehr mit dem borstigen Original zu tun - obwohl er das natürlich auch perfekt nachahmen kann.

-  Pinselwerkzeug und Pinselformen 11:07
Wenn's nicht immer nur eine klare Linie sein soll: Flächiges Arbeiten geht nur mit dem Pinsel. Das Pinselwerkzeug bietet Ihnen eine große Auswahl.
-  Pinselkonturen und Aussehen 12:32
Hier gewinnen Sie einen Überblick, wie viele unterschiedliche Pinselkonturen Illustrator in seinen Bibliotheken bereits mitbringt. Aber das ist noch gar nichts gegen die Erweiterungsmöglichkeiten.
-  Spezialpinsel 11:15
Ein ganzes Bild auf einen Strich: Spezialpinsel legen ein vordefiniertes Bild über den Pinselstrich - egal, welche Richtung, egal wie lange der Strich.
-  Zeichnen mit Musterpinseln 07:18
Musterpinsel reihen gleiche Elemente nahtlos aneinander. Wie Sie mit diesem Werkzeug sogar Rohre verlegen, zeigt das Beispiel in diesem Film.
-  Das Aussehen von Objekten 11:21
Wichtig für jede Zeichnung: das Aussehen. Aussehen in Illustrator bezieht sich auf die Grundform, bleibt aber erhalten, wenn der Pfad sich ändert - immer gleiches Aussehen also.

Zusammenfassung




Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.

Multiple Choice Test






Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!

Adobe Device Central und Adobe Bridge

Device Central und die Bridge sind mehr als nur Zusatztools in den verschiedenen Adobe-Suiten. Beide nehmen jeweils eine zentrale Funktion ein und optimieren die Interaktion der Kreativprogramme.




-  Übersicht über Geräteprofile 04:12
In diesem Video zeigt Ihnen Sven Brencher einen Überblick über die Funktionen von Adobe Device Central CS'. Damit können Sie Inhalte für mobile Endgeräte erstellen und auf verschiedenen Geräteprofilen testen.
-  Neue Dokumente erstellen 03:53
Adobe Device Central CS3 erleichtert die Erstellung von Inhalten für bestimmte Geräteprofile enorm! Fassen Sie verschiedene Geräte zu Gruppen zusammen und nutzen Sie die von Adobe mitgelieferten Profile. Flash, Photoshop oder Illustrator stehen Ihnen als Formate zur Verfügung.
-  Dokumente testen 05:55

Adobe Device Central CS3 ist weitaus mehr als nur ein einfacher Browser für Geräteprofile. Im eingebauten Simulator für viele verschiedene Mobiltelefone können Sie Inhalte aus Bild- und Flash-Animationen sowie Videofilmen überprüfen. Dadurch ersparen Sie sich die Anschaffung verschiedener Geräte für Ihre Tests.

-  Dokumente im Emulator 04:27
-  Von Photoshop nach Device Central 04:15
Sie wollen Ihre Bilder in Adobe Photoshop CS3 für die Darstellung auf Mobiltelefonen optimieren? Im Zusammenspiel mit Adobe Device Central CS3 kein Problem! Sie haben die Wahl zwischen verschiedenen Geräteprofilen und können Einstellungsänderungen am Mobiltelefon Ihrer Wahl simulieren.
-  Illustrator und Device Central verwenden 06:05
Ihr Kunde möchte Sie besuchen, kennt aber den Weg nicht? Zeichnen Sie ihm eine Karte und schicken Sie diese direkt an sein Mobiltelefon. In Adobe Illustrator CS3 bearbeiten Sie die Karte und in Adobe Device Central CS3 überprüfen Sie, ob der Inhalt am Mobiltelefon Ihres Kunden darstellbar ist.
-  Von Flash und Illustrator nach DC 05:50
Sie wollen eine in Adobe Illustrator erstellte Karte in Adobe Flash animieren und an mobile Geräte schicken? Dieser Film zeigt Ihnen, wie Sie über Adobe Device Central neue Dokumente anlegen, und mit anderen Applikationen zusammenarbeiten.
-  Flash-Animationen in Device Central testen 03:40
Testen Sie in Adobe Flash erstellte Filme in Adobe Device Central und sehen Sie in der Vorschau, wie sich dies auf dem mobilen Gerät auswirkt. Darüber hinaus zeigt Ihnen Adobe Device Central CS3, welche Geräte in der Lage sind, die von Ihnen erstellte Animation abzuspielen und mit welcher Qualität sie abgespielt wird.







Adobe Bridge CS3

Eine Steuerzentrale für die Inhalte der gesamten CS3-Kollektion: Das ist die Adobe Bridge, das zentrale Verwaltungstool mit Vorschau und optimiertem Datei-Handling.


-  Arbeitsbereiche und Filter 06:10
Sven Brencher beginnt mit der Adobe Bridge CS3, der zentralen Asset-Verwaltung aller CS3-Applikationen. Hilfreiche Tipps und Tricks machen die Verwaltung Ihrer Bilder einfach.
-  Stapel und Vorschaufunktionen 02:40
Der Autor erklärt die Funktionen von Adobe Bridge CS3 zum Sortieren Ihrer vielfältigen Dokumente. Stapeln Sie Ihre Dateien und platzieren Sie diese, wo immer in einer CS3-Applikation sie benötigt werden.
-  Zusammenfassung
Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.
- Multiple Choice Test
Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!


Adobe OnLocation CS3

Mit OnLocation haben Sie Ihr komplettes Aufnahmestudio auf dem Set dabei. Die Oberfläche simuliert die bekannten Studio-Geräte, so dass keine Umgewöhnung nötig ist.

-  Die OnLocation-Oberfläche besteht aus bis zu zwölf "Geräten", die Sie unabhängig voneinander ein- und ausblenden - die aber dennoch perfekt zusammenarbeiten. 05:34
-  Der Feldmonitor im Überblick 06:55
Der Feldmonitor ist das Haupt-Kontrollinstrument. Mit ihm begutachten Sie Kamerabild und Einstellung. Er kann aber noch mehr ...
-  Kalibrierung des Feldmonitors 04:07
Wichtig: Bevor Sie mit dem Monitor arbeiten können, sollten Sie ihn kalibrieren. Wie's geht, zeigt dieses Video - Schritt für Schritt.
-  Kamera einrichten 05:15
Damit Sie Fokus und Belichtungsaussteuerung Ihrer Kamera optimal einrichten, liefert OnLocation nicht nur das passende Tool, sondern auch die Kontrollkarten gleich mit.
-  Aufzeichnungsgrundlagen 05:24
Finger weg von der Kamera! Wie die Profis nehmen Sie "remote" auf. Den Blick stets auf dem Kontrollmonitor und den Rekorder in Griffweite.
-  Bewegungsaufzeichnung 02:10

Da kann der Kameramann schon mal ein Nickerchen machen - mit bewegungsgesteuerter automatischer Aufnahme entgeht Ihnen nichts mehr.

-  Overlay- bzw. geteilte Darstellung 03:02


Das virtuelle Script-Girl: Mit dem Overlay-Modus von OnLocation haben Sie die Anschlusszene perfekt im Griff. Gleiche Frisur, gleiche Kleidung, gleicher Blick - dank Kontrolleinblendungen ist Continuity kein Problem.
-  Zusammenfassung


Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.
- Multiple Choice Test


Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!


Adobe Ultra CS3


Mit Adobe Ultra CS3 können Sie einfach Bluescreen oder Greenscreen Videomaterial freistellen. Dazu wird eine Vielzahl unterschiedlicher virtueller Sets von Adobe mitgeliefert. Sehen Sie in diesem Kapitel, mit welchen Möglichkeiten Sie virtuelle Studios mit Ihren eigenen Motiven füllen.


-  Einleitung zu Adobe Ultra CS3 03:21


Adobe Ultra CS3 ist ein Bestandteil von Adobe Production Premium CS3 und wird hauptsächlich dazu benötigt, Keying durchzuführen. Keying bedeutet, dass Sie Objekte mit grünem oder blauem Hintergrund transparent auf bestehendes Filmmaterial setzen können.
-  Eine Sitzung beginnen 09:49


In diesem Film lernen Sie, wie Sie eine Sitzung beginnen, aus der Vielzahl der virtuellen Sets auswählen, einen Hintergrund definieren und dazu passend eine Szene in den Vordergrund stellen, die freigestellt werden soll. Nun müssen noch ein paar Einstellungen im Keyer vorgenommen werden, und fertig ist Ihr Videoclip.
-  Keyer durch Key-Punkte festlegen 07:43


Wie Sie einen Keyer anhand von mehreren festgelegten Punkten definieren, ist Inhalt dieses Films. Wählen Sie zunächst Ihren Greenscreen- oder Bluescreen-Videoclip und setzen entsprechende Key-Punkte. Nun kann das Ergebnis noch optimiert und eine Farbkorrektur durchgeführt werden.
-  AB-Quelle im virtuellen Set 06:07

In diesem Film arbeitet der Autor mit einem einfachen virtuellen Set und wechselt danach zu einem Set mit einer weiteren Videoquelle. So können Sie bequem zwei Videos in einem Set verarbeiten. Das tolle daran ist, dass Sie jederzeit das Set wechseln können, ohne viele Anpassungen durchführen zu müssen.
-  Kamerafahrt im virtuellen Studio 04:11

Ein Sprecher oder eine Sprecherin kann ganz einfach in ein virtuelles Studio versetzt werden. In diesem Video wird ein Set mit zusätzlicher Kamerafahrt gezeigt. Neben den Einstellungen für den Key können Sie noch einen Offset setzen, sodass die Person im Vordergrund erst nach der Kamerafahrt in Aktion tritt.
-  Positionierung, Skalierung und Schatten 07:06

In dieser Lektion sehen Sie eine Anwendung eines virtuellen Sets mit Augenmerk auf spezielle Einstellungen zur Positionierung, Größenanpassung und Schattengestaltung des Videos. Befindet sich Ihr Objekt in einem Studio mit glänzenden Flächen, so können Sie virtuelle Reflexionen an der Spiegelkante hinzufügen.
-  Schwenk-Zoom-Fahrt mit der Kamera 05:26

Eine tolle Möglichkeit in Adobe Ultra CS3 ist, Schwenks und Zooms einzubringen. Durch solche Kamerabewegungen bringen Sie Dynamik in statische Aufnahmen. Definieren Sie mehrere Kamerabewegungen in einer Szene und versehen Sie die Szene im Vordergrund mit einem Offset.
-  Ausgabe 03:37

Einen fertig erstellten Videoclip können Sie in verschiedene Formate ausgeben. Eine wichtige Entscheidung vor der Ausgabe ist, ob Sie den Clip in anderen Programmen wie After Effects oder Premiere weiter bearbeiten möchten. Wie das geht, erfahren Sie in diesem Film.
-  Zusammenfassung

Möchten Sie die Themen dieses Kapitels noch einmal wiederholen oder gezielt Informationen nachschlagen? Kein Problem! Hier gelangen Sie zu einer schriftlichen Zusammenfassung, die Sie auch nach Stichworten durchsuchen können. Wenn Sie lieber von Papier lesen, können Sie die Zusammenfassung selbstverständlich ganz einfach ausdrucken.
- Multiple Choice Test

Prüfen Sie Ihr Wissen über dieses Kapitel! So können Sie Erlerntes wiederholen und gleichzeitig Ihr Wissen festigen. Aber Vorsicht: mehr als eine Antwortmöglichkeit kann hier korrekt sein! Eine Frage wird nur dann als richtig gewertet, wenn Sie alle entsprechenden Antworten erkannt haben. Über den Button 'Auswertung' können Sie den Test jederzeit beenden. Viel Erfolg!

