Was ist Mocha for After Effects CS4?

Mocha ist ein Advanced Tracking System das im Gegensatz zu After Effects nicht auf Pixeln und Kontrastkanten basiert, sondern auf Formen die unter Mustererkennung im Bild diese wieder findet. Dies hat einige Vorteile wie man merken wird. Gerade Materialien die ein sehr starkes Rauschen oder kurzzeitige Unschärfe enthalten, kann man in Mocha um ein vielfaches leichter bearbeiten.

Man sollte sich immer im Klaren sein, dass Mocha kein Adobe Produkt ist.

Erster Schritt mit Mocha:

Beim Mocha Start wird man mit einem Welcome Stream begrüßt, bei dem man entweder mit dem Hilfe Guide einsteigen kann oder einfach gleich startet. Es besteht auch die Möglichkeit diesen Welcome Stream beim nächsten Start auszuschalten (x Show Next Time).

Um einen Clip reinzuladen geht man auf "new project". Dann sucht man sich den Clip den man bearbeiten möchte aus und drückt auf "Open".



Mocha fragt nun diverse Eckdaten ab. Anders als bei After Effects ist es bei Mocha notwendig schon im vorhinein zu wissen, was man anschließend machen möchte.

Bei den **Relative Path** werden die Dateien automatisch in den Quellfolder gespeichert, wobei Mocha einen Unterordner erstellt namens **Results.** Man kann aber auch durch den **Absolute Path** einen anderen Ordner erstellen bzw. in einen anderen Ordner das Projekt speichern.

Mocha generiert den Namen der Datei automatisch als Projektname, wobei man den auch ändern kann.

File Edit TA k View Movie Tools Help		Modulation After Effects V1.2.3 CS4 Soho Edition
NA KWARSI		0%
Layer Controls		View Controls
		*
	😵 New Project Wizard	Proxy None 💌
		RGB Alpha
		Mattes Track Matte
		Colorize 0.3
Align Surface	Clip to Import	Overlays Layers
Layer Properties	C:/Users/Administrator/Documents/vider .udul/mochatest.mov 🕞 🥥	Tangents Splines
In Out		Surface All Points
		Grid X 10 Y 10
Insert Clip 👻		Zoom Win Skip 10
Matte Clip 👻		Stabilize Trace 5
	Project Output Directory	Keyfrane Controls
		Regname Controls
Overlay Colours	Relative Path	Add Key Del, Key
SelectedUnselectedPoints	Absolute Path	Copy Paste Delete All
Non-renderable Deactivated Points	Results OX oX	Autokey Uberkey
		Keytrame by Spline 👻
Preprocessing	C:/Users/Administrator/Documents/videomodul//Results/mochatest.mocha Export	Data
Par		
Find Input Channel		
S Input Clip	K Auto	
	X Rotation Small Motion Expo Smoothing Level Zoom %	rt Tracking Data
Track Individual Fields Auto Channe		

NEXT



Es ist auch möglich den Anfangframe und den Endframe zu ändern.

Es wird auch gefragt, ob der Clip in den Cache geladen werden soll. Dies bedeutet, dass der Clip gleich in den RAM Speicher geladen wird, um eine Wiedergabe nahezu in Echtzeit zu ermöglichen. Bei handelsüblichen Geräten ist dies erforderlich.

NEXT

Zum Schluss werden noch ein paar Settings gefragt.

Hat man Interlaced Material, kann man diese Felder hier separieren.

Einstellungsmöglichkeiten zum Farbraum:

Wir können auch in 32 Bit Floating Point Bildern arbeiten oder auch den White and Black Reference Punkt angeben, für das logerristische Material. Aber dies sind nur Dinge die uns für die Ansicht interessieren. Da wir meistens mit PAL Material arbeiten, sind diese Einstellungen für uns irrelevant.

ettings			Erame rate wird gefragt:
interlaced			Wie Meterial (The DAL
	● Linear		wie Materiai (20.: PAL
			25FPS).
	Convert to Float		
	Convert to 8 Bit		
Separate Fields			Arbeiten wir Frame rate
		Frame Number	basierend oder Timeco-
	Log Reference White		
	685		de basierend
	Log Reference black		
	Softclip		
		< Back Finish	Cancel

Mocha ladet nun die Datai in den RAM Speicher.

File Edit Track View Movie Tools Help		Mocha for After Effects V1.2.3 CS4	Soho Edition - C:\Users\Administrator\D	ocuments ₁ , modul\Resu	lts\mochatest.mocha *
				o cancel)	39%
Layer Controls 🖉 🗙					ls ······ EX
		-			
					Alpha
		-		Mattes	Track Matte
	THE DOLLAR I				
Layer Properties 🖉 🗙				Overlays	Layers
- In Dut	The second secon			Tangents	Splines
K +[]→ >]	Interest Concession			Surface	All Points
Insert Clip				Grid X_10	
Matte Clip				Zoom Win Skip	
Link to track					
Link to adjusted track			~ 2		trols 🗥
Overlay Colours					
Selected Unselected Points			<u> </u>		Überkey
					Spline 🔻
					······································
비미미 Input Channel 온 Input Clip	Min % Pixels Used		Angle		
	Smoothing Level X Shear	Vertical Manual Track	200m %		

mehrere Felder mit Mocha definieren, wobei man auch entscheiden kann welcher von den Layern Vorrang hat. (Ebenen bei Photoshop)

Um nicht immer alles doppelt zu tracken, ist es auch möglich, einen Layer mit dem anderen zu verlinken.

Controller: In-Out Point, Play Stop ect.

Unter den Parametern gibt es nun den Button Clip, wo man die selben oder auch zusätzliche Einstellungen bearbeiten kann.

Um einen Bereich zu tracken, muss man nun mit den X-Spline Tool diesen definieren. Da uns die Möglichkeit gegeben ist nach vor und zurück zu tracken, sollte man eher den Frame auswählen wo das Objekt am besten sichtbar ist. Einfach die Punkte setzen und mit der rechten Maustaste bestätigen. (Es ist nicht notwendig das Objekt freizustellen. Man darf ruhig großzügig sein)



Der Input Channel: Normalerweiser arbeitet man im Luminance Kanal, da dieser meist besser geht. Jedoch besteht auch die Möglichkeit in den Auto Channel zu wechseln der nur selten besser funktioniert. und wenn, braucht dieser länger zum Tracken.

Motion: Hier kann man nun selber entscheiden was nun alles notwendig ist. Perspektivische Verzerrung, Rotation, große Schwenke ect.



Man kann auch wie bei After Effects den Bezier Tool verwenden, wobei sich der Spline Tool besser bewert beim Tracken.

Es besteht nun die Möglichkeit mit den Tangents die Weichheit der Kurve zu erstellen. In diesen Fall brauchen wir eher eine grobe Kante, da es sich um ein Viereck handelt.

Nach dem Justieren wird nun getrackt. Nach vor und nach zurück.



Das Surface ist nun notwendig um die vier Punkte die wir nachher in After Effekts benötigen zu generieren. Das heißt in diesem Fall diese vier Punkte genau anpassen.

Im View Controls ist es nun möglich, das Material oder auch die





Mit dem Adjust Track ist die Feinkorrektur der perspektivischen Verzerrung zu verstehen. Bei einem ausgewählten Master Frame kann man nun im Sub Pixelbereich arbeiten. Am einfachsten geht dies: Master Frame setzten- Frame auswählen der korregiert werden soll- einen der Rot markierten Punkte Auswählen- auf Auto drücken- nächster Punkt-Auto- usw. bis alles korregiert wurden.

				7				
Sele	cted 📕 Unselected 📕 Points	- Li		 		······		_
Non	-renderable 📘 Deactivated Poin	nts 📕 0						i⇔> Ke
Editor Parameters	Clip Track AdjustTrack Reference Point		Nudge		Parameters AutoNudge			Export Data
urve (<- New Ref	New Ref ->			Search Region Size		🗙 Inactive Traces	
0	Set Master	Set Master All		Right	A Jo Maximum Motion		🗙 Unselected Traces	Export Tracking
	Next Delete						🗙 Search Area	



Wenn man nun fertig ist, kann man im View Controls nun den Grid und die Tangents ausschalten. Die vier Punkte die nun übrig bleiben, sind die, welche jetzt in After Effects übergeben werden.

× ₩ ■ ₩ ► ► 1	▶ 🗢 🛛 Track <⇔ K⇔ 🔲 ↔	Autokey X Ø> Keyframe by	Um nun diese Tracking Daten zu exportieren können wir unter den Parametern Export Tracking Data gehen.
	View	Export Data	
Size	🗶 Inactive Traces		
n n	X Unselected Traces	Export Tracking Data	
Y 15	🗙 Search Area		

Mocha listed nun die ganzen Tracking Koordinaten in einem Text File auf. Wobei man 2 verschiedene Arten von Koordinaten auswählen kann.

Der Corner Pin Data ist der den wir nun brauchen. Dieser enthaltet nur unsere 4 Eckpunkt Daten, die in After Effects eingefügt werden.

Transform Data ist nur notwendig wenn wir z.B. mit Material arbeiten, wo wir das Bild stabilisieren möchten. Alle Daten wie Rotation, Bewegungen, ect. von dem Surface im allgemeinen, befinden sich in diesem Text.

🗱 Export	t Tracking Da	ata	and the second in	1000			? ×
Format							
After Eff After Eff	fects CS4 Cori fects Transfori	ner Pin Data (*.t: m Data (*.txt)					
After Eff	fects CS4 Corr	ner Pin Data (*.t)	t)				<u>^</u>
	Units Per Se Source Widt Source Heig Source Pixel Comp Pixel /	cond 24 h 1280 ht 720 I Aspect Ratio Aspect Ratio					
Effects	ADBE Corne Frame X 0 27 1 27 2 27 3 27 4 27 5 27 5 27 7 27 8 27 9 26 10 27 11 26	r Pin #1 pixels Y pixels Y4.179 66.8269 Y4.178 66.8269 Y4.347 66.7267 Y4.346 66.7266 87.4346 86.7266 87.436 87.632 87.642 87.642 87.642 87.928 87.7642 87.9102 80.468 80.8788 80.8788 80.8788 80.8788 80.8788 80.878	ADBE Corner Pin-0001				
Help	0				Copy to Clipboard	Save	Cancel

Man kann nun diese Daten einfach mit Copy to Clipboard kopieren oder mit Save speichern.

Added After Effects - Unbersammets Properties
Deliver of the Animation Associe Franter Hills

Vertifier Exclusions Dense Effects A Animation Associe Franter Hills
Deliver of the Animation Associe Franter Hills

Vertifier Exclusions Dense Effects - Unbersammets Properties
Dense (driver)
Portuge (driver)

Vertifier Exclusions Dense Effects - Unbersammets Properties
Dense (driver)
Portuge (driver)

Vertifier Exclusions Dense Effects - Unbersammets Properties
Dense (driver)
Portuge (driver)

Vertifier Exclusions Dense Effects - Unbersammets Properties
Dense (driver)
Portuge (driver)

Vertifier Exclusions Dense Effects - Unbersammets Properties
Demonstrater Properties
Demonstrater Properties

Vertifier Exclusions Dense Effects - Unbersammets Properties
Demonstrater Properties
Demonstrater Properties

Vertifier Exclusions Dense Effects - Unbersammets Properties
Demonstrater Properties
Demonstrater Properties

Vertifier Exclusions Dense Effects - Unbersammets Properties
Demonstrater Properties
Demonstrater Properties
Demonstrater Properties

Vertifier Exclusions Dense Effects - Unbersammets Properties
Demonstrater Properties
Demonstrater Properties
Demonstrater Properties

Vertifier Exclusions Dense Effects - Unbersammets Properties
Demonstrater Properise
Demonstrater Properise<

Wenn wir jetzt zu After Effects wechseln, kann man nun das gewünschte Bild einsetzen.

Was zu beachten ist:

Das eingesetze Material sollte die gleichen Ankerpunkt Koordinaten haben, wie das Original. Wenn man die Ankerpunkte angeglichen hat, muss man nun sicherstellen das man in der Timeline auf Sekunde Null steht. Danach einfach das ausgewählte Material wählen und unter Bearbeiten-Einsetzen einfügen.

mochatest × Renderliste		
Q:00:00:00	3-6. 🖻 🍖 🛖 🏢 🥒 😒 B	💭 📶 🙀 🖓 🙀 🖓
👁 🕕 🌢 🧳 Nr. 🛛 Quellenname	Modus T BewMas Übergeordnet	
💿 📃 🕨 🔳 1 🐏 gesicht.jpg	Nor 🔻 💿 Ohne 🔍	
💇 📃 🕨 🔳 2 🛛 🛓 mochatest.mov	Nor 🔻 🔄 Ohnel 🔻 🔍 Ohne 🛛 🔻	

After Effects hat nun automatisch einen Eckpunkt Verschiebe-Effekt erstellt. Wo sich genau die gleichen Eckpunkt Koordinaten befinden die wir in Mocha generiert haben.

Fertig ist der erste Track!

