

Was ist Mocha for After Effects CS4?

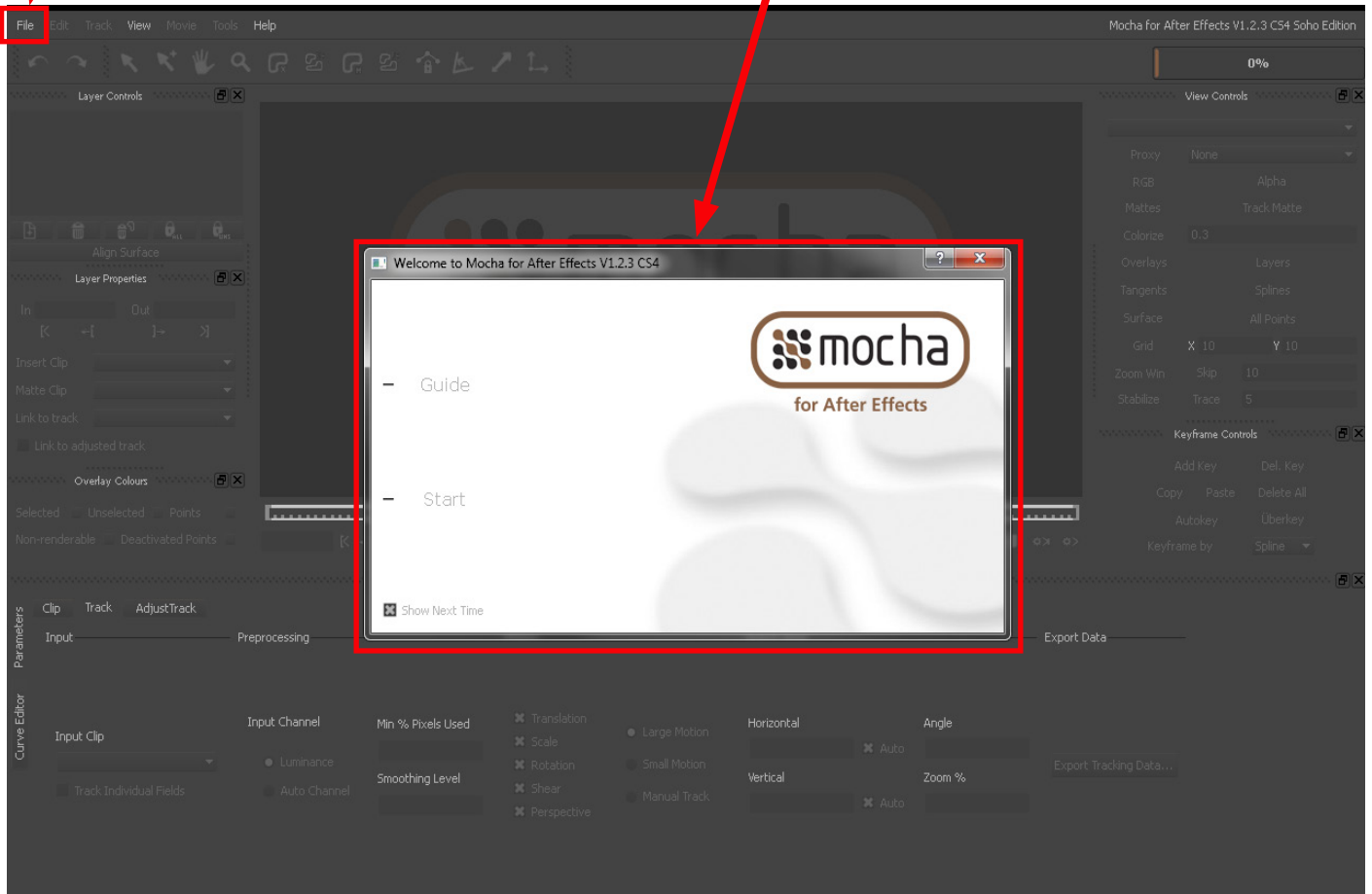
Mocha ist ein Advanced Tracking System das im Gegensatz zu After Effects nicht auf Pixeln und Kontrastkanten basiert, sondern auf Formen die unter Mustererkennung im Bild diese wieder findet. Dies hat einige Vorteile wie man merken wird. Gerade Materialien die ein sehr starkes Rauschen oder kurzzeitige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

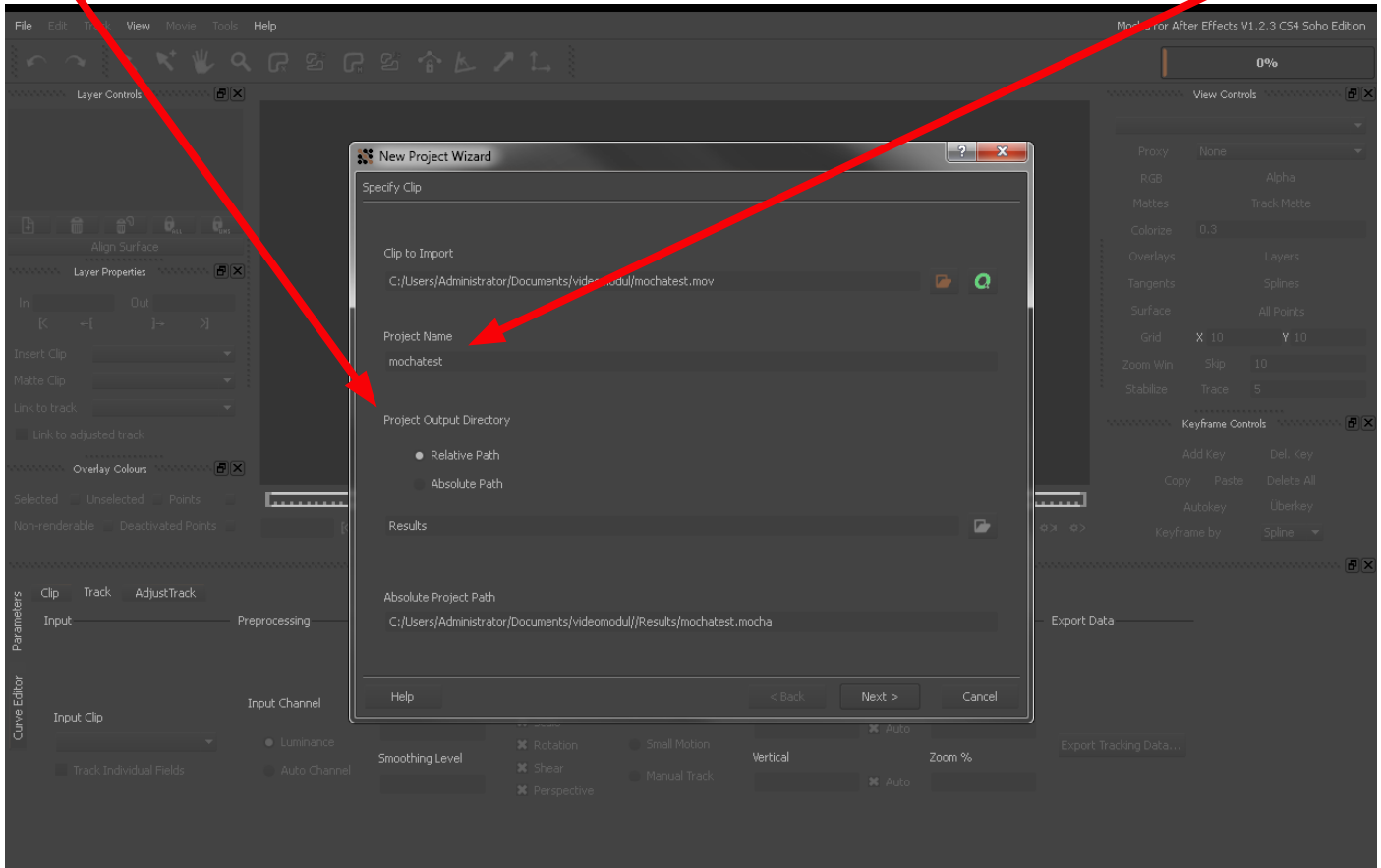
Um einen Clip reinzuladen geht man auf „new project“. Dann sucht man sich den Clip den man bearbeiten möchte aus und drückt auf „Open“.



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.

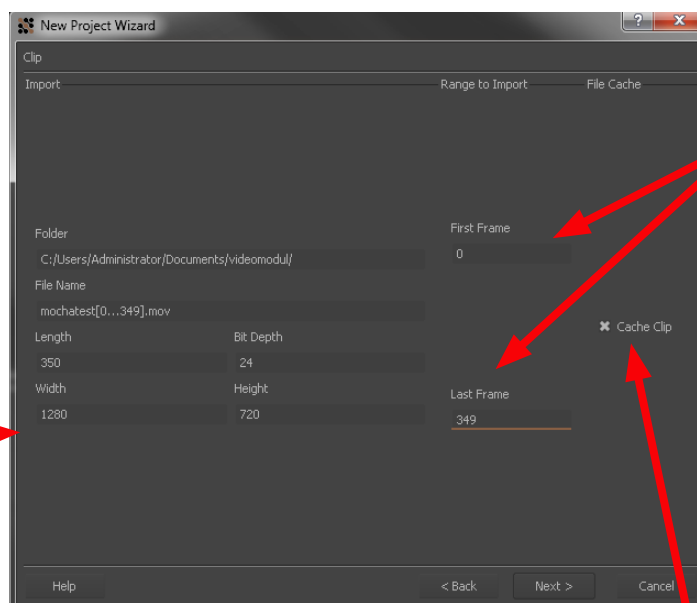
Bei den **Relative Path** werden die Dateien automatisch in den Quellfolder gespeichert, wobei Mocha einen Unterverzeichnis erstellt namens **Results**. Man kann aber auch durch den **Absolute Path** einen anderen Ordner erstellen bzw. in einen anderen Ordner das Projekt speichern.

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



NEXT

Nochmals den Folder, wo sich der Clip befindet, der Name, die Bit-Tiefe, Frame-Länge und Clip-Maße, prüfen.



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

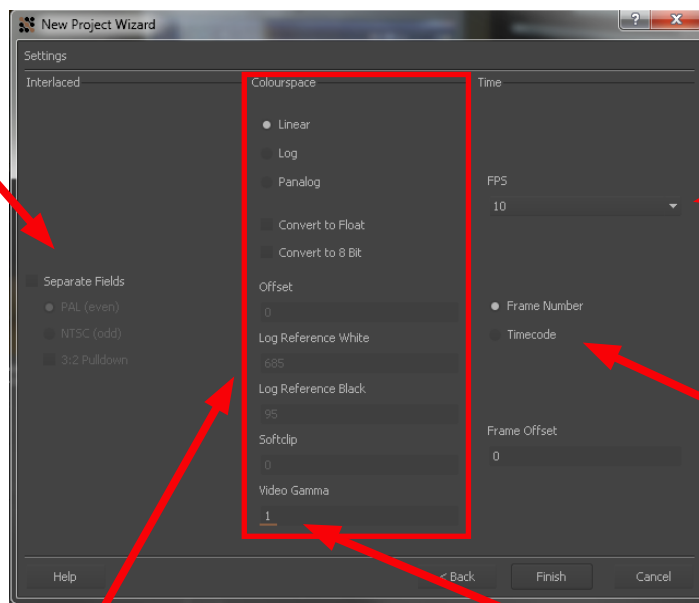
Es wird auch gefragt, ob der Clip in den Cache geladen werden soll. Dies bedeutet, dass der Clip gleich in den RAM Speicher geladen wird, um eine Wiedergabe nahezu in Echtzeit zu ermöglichen. Bei handelsüblichen Geräten ist dies erforderlich.

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.

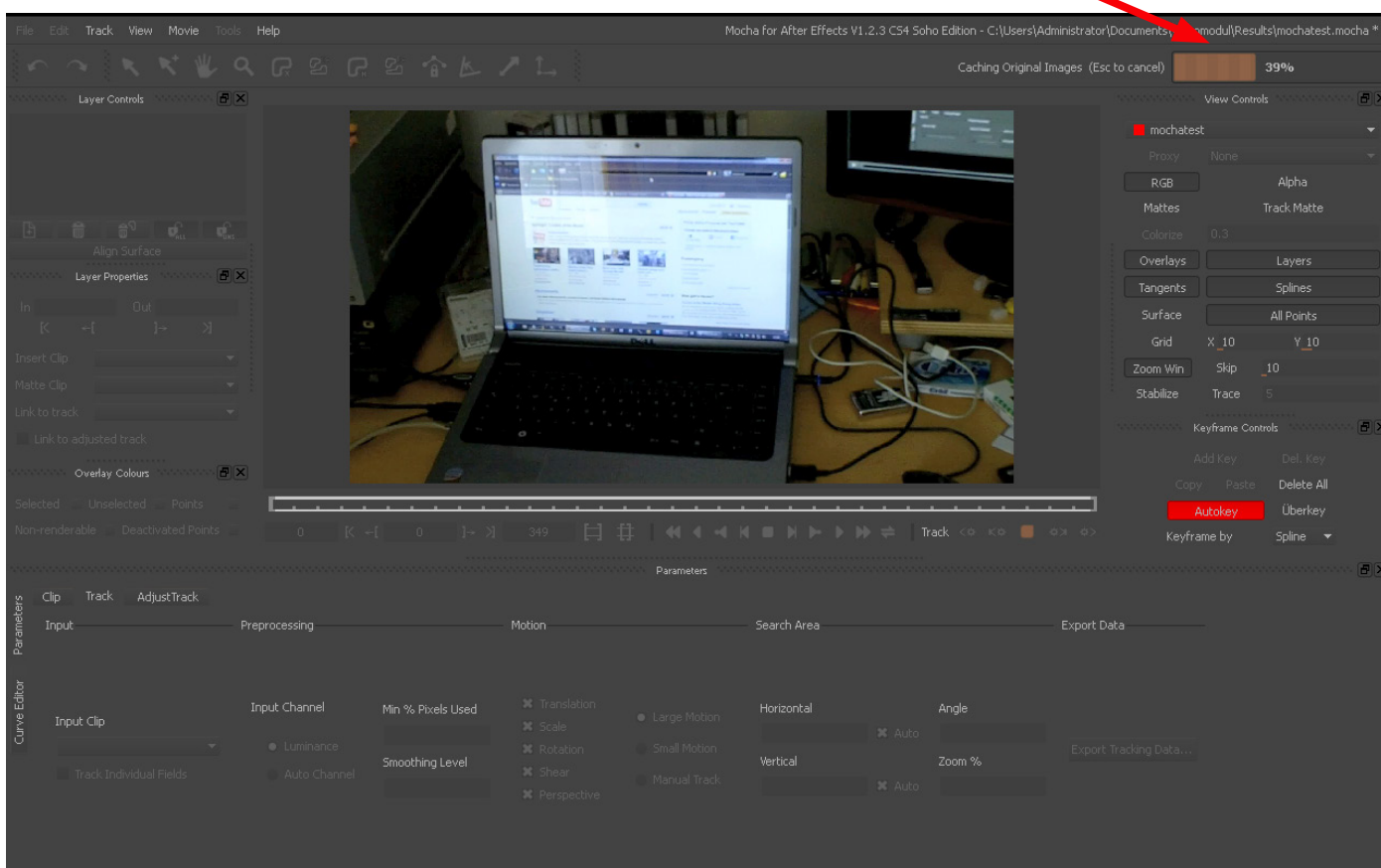


Frame rate wird gefragt: Wie Material (zb.: PAL 25FPS).

Arbeiten wir Frame rate basierend oder Timecode basierend

Video Gamma ist 1 Standard.

Mocha ladet nun die Datai in den RAM Speicher.

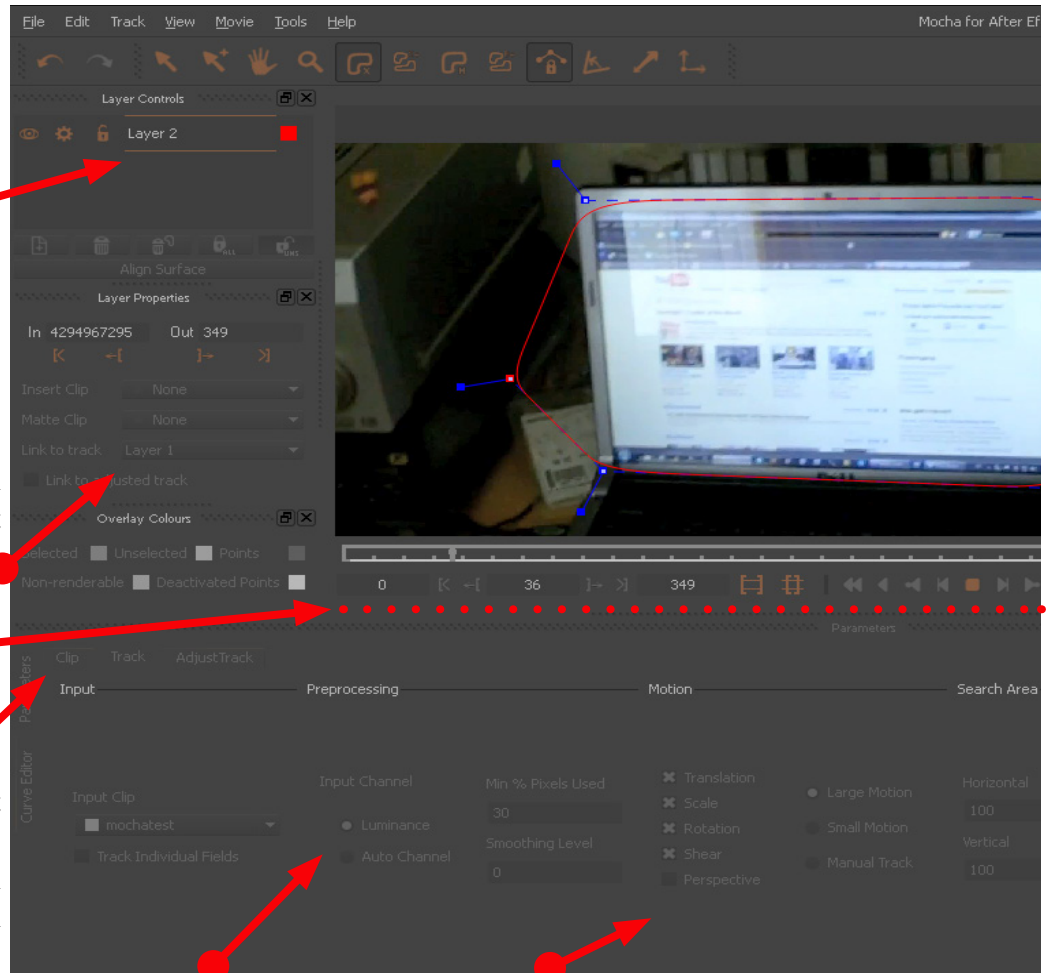


Layer Controls: Man kann mehrere Felder mit Mocha definieren, wobei man auch entscheiden kann welcher von den Layern Vorrang hat. (Ebenen bei Photoshop)

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.

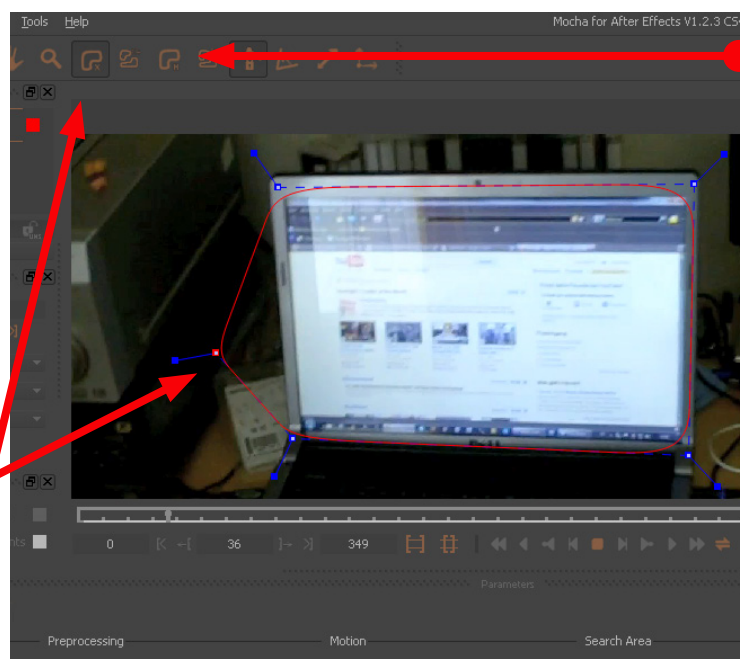
Unter den Parametern gibt es nun den Button Clip, wo man die selben oder auch zusätzliche Einstellungen bearbeiten kann.



Der Input Channel: Normalerweise 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.

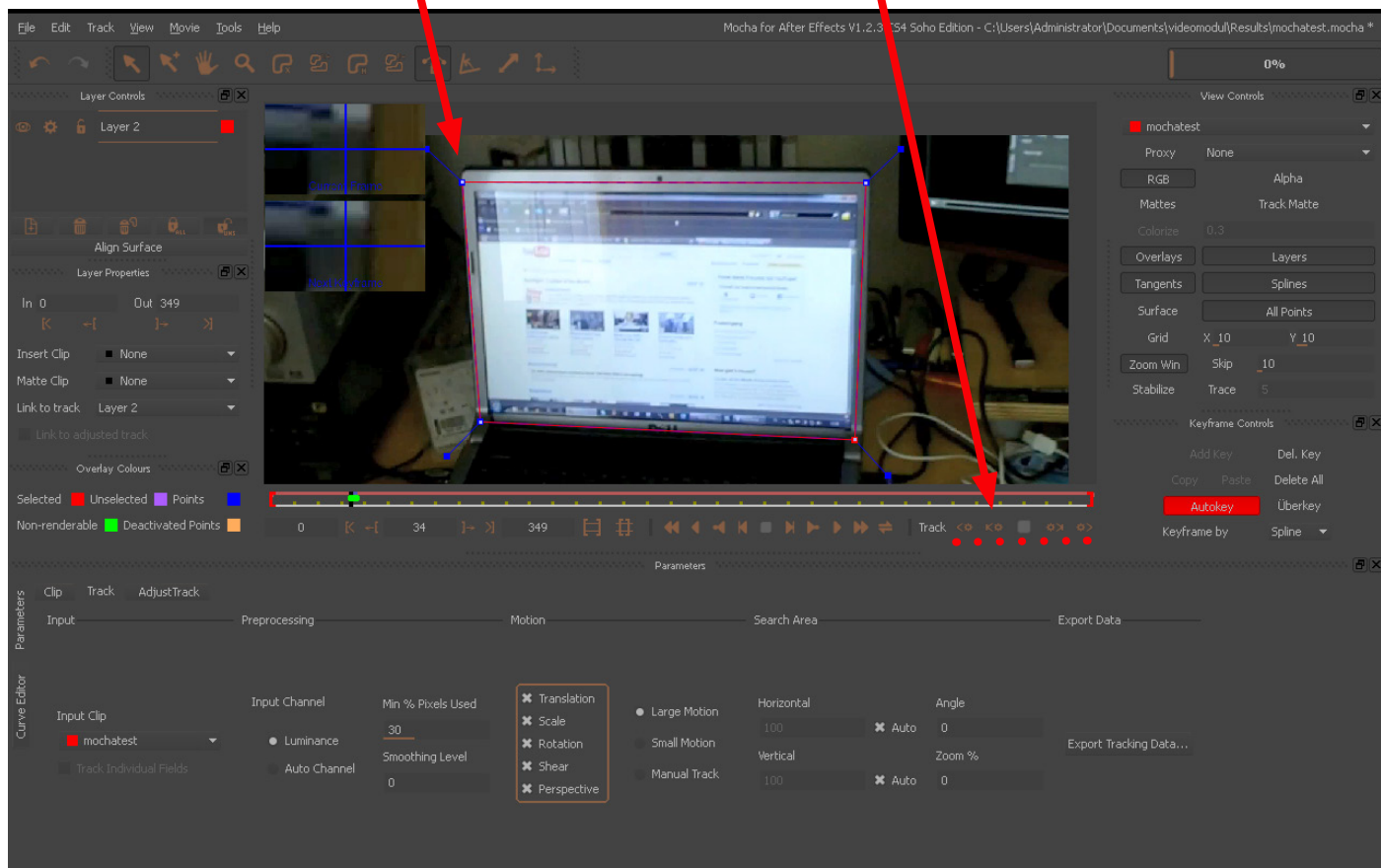
Um einen Bereich zu tracken, muss man nun mit den X-Spline Tool diesen definieren. Da uns die Möglichkeit gegeben ist nach vor und zurück zu tracken, sollte man eher den Frame auswählen wo das Objekt am besten sichtbar ist. Einfach die Punkte setzen und mit der rechten Maustaste bestätigen. (Es ist nicht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



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

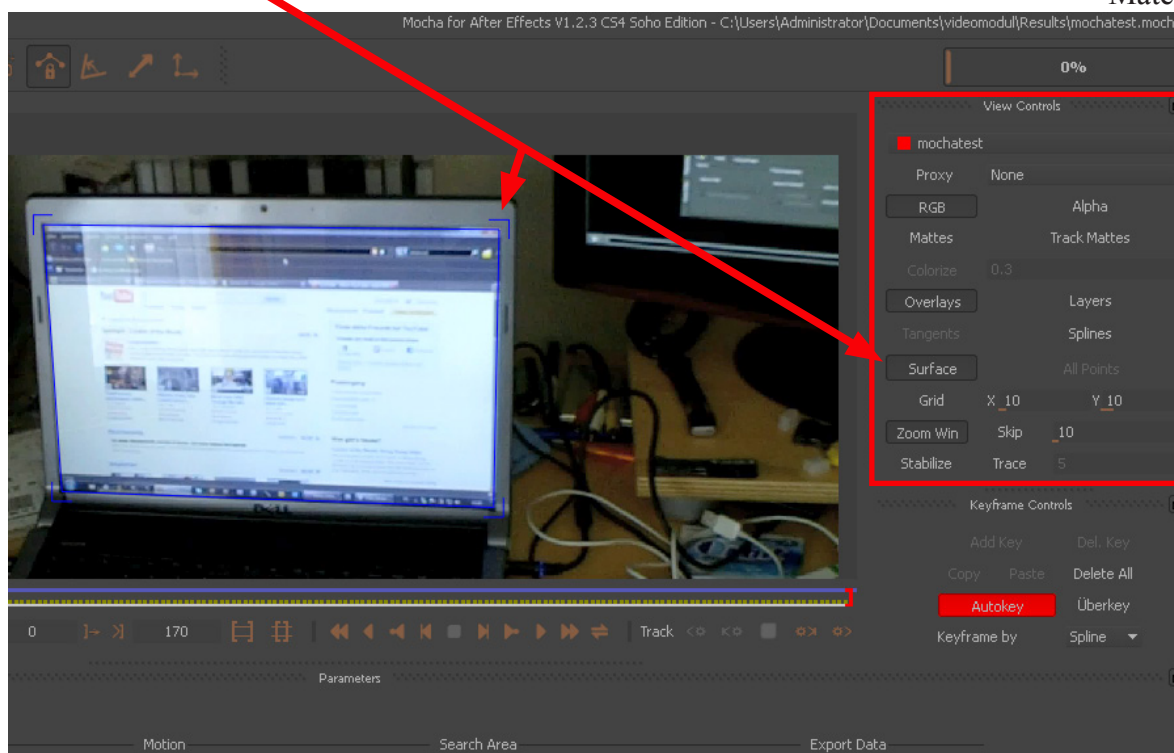
Es besteht nun die Möglichkeit mit den Tangents die Weichheit der Kurve zu erstellen. In diesen Fall brauchen wir eher eine grobe Kante, da es sich um ein Viereck handelt.

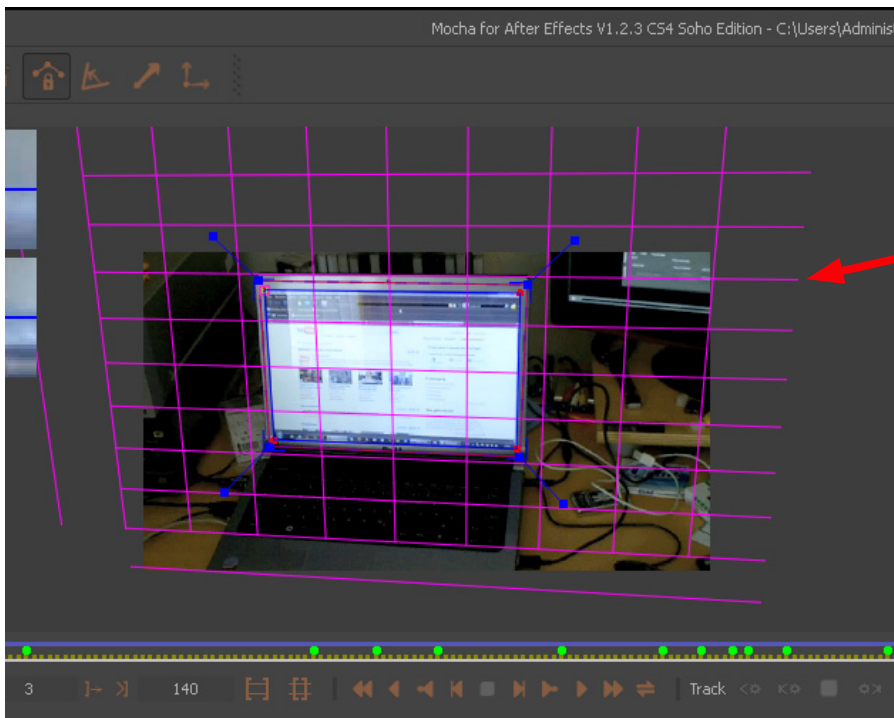
Nach dem Justieren wird nun getrackt. Nach vor und nach zurück.



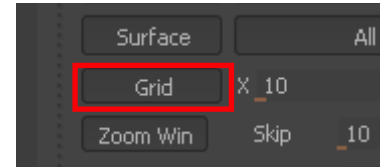
Das Surface ist nun notwendig um die vier Punkte die wir nachher in After Effects benötigen zu generieren. Das heißt in diesem Fall diese vier Punkte genau anpassen.

Im View Controls ist es nun möglich, das Material oder auch die Layers bzw. die Tangents, Splines, auszublenen.

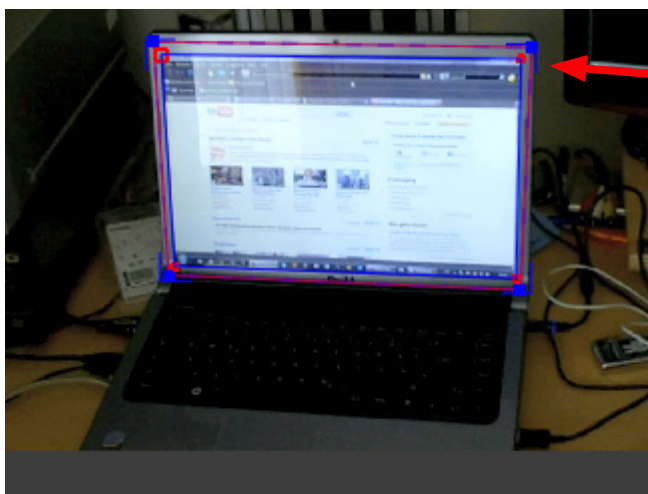
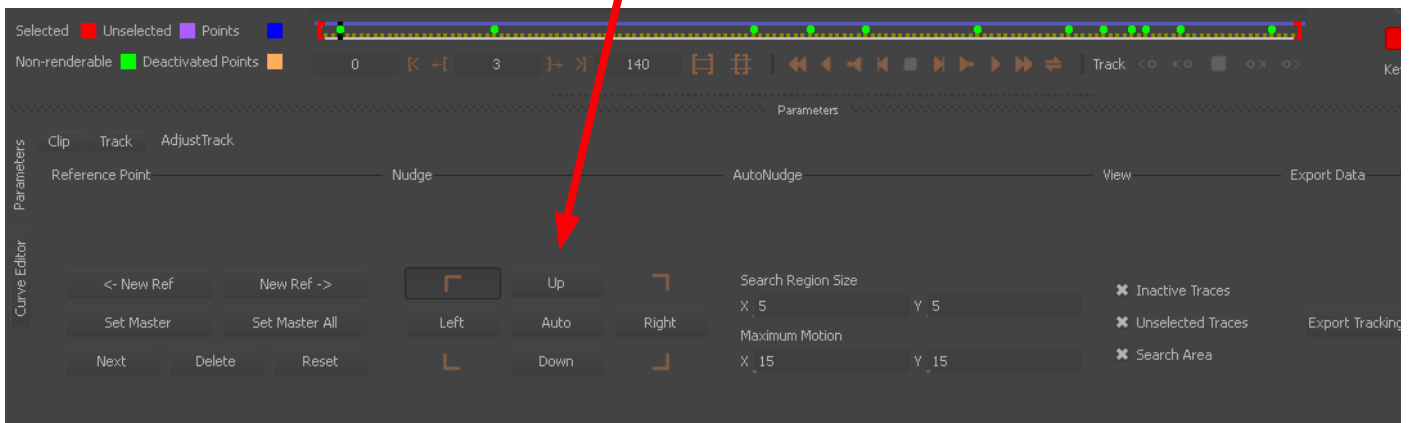




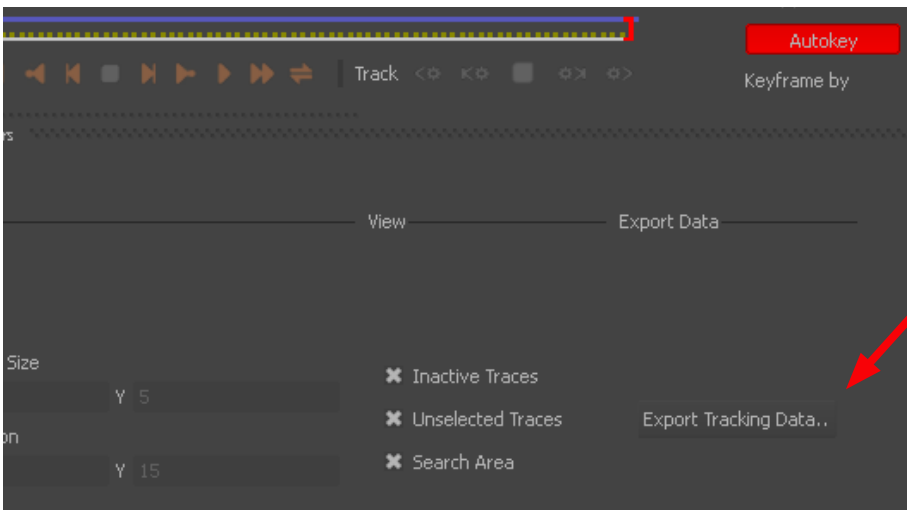
Als nächstes wird der Grid eingeschaltet. Dieser dient uns zur Korrektur der perspektivischen Verzerrung. Dies ist dann mit dem Adjust Track möglich.



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 setzen- Frame auswählen der korrigiert werden soll- einen der Rot markierten Punkte Auswählen- auf Auto drücken- nächster Punkt-Auto- usw. bis alles korrigiert wurden.



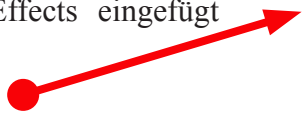
Wenn man nun fertig ist, kann man im View Controls nun den Grid und die Tangents ausschalten. Die vier Punkte die nun übrig bleiben, sind die, welche jetzt in After Effects übergeben werden.



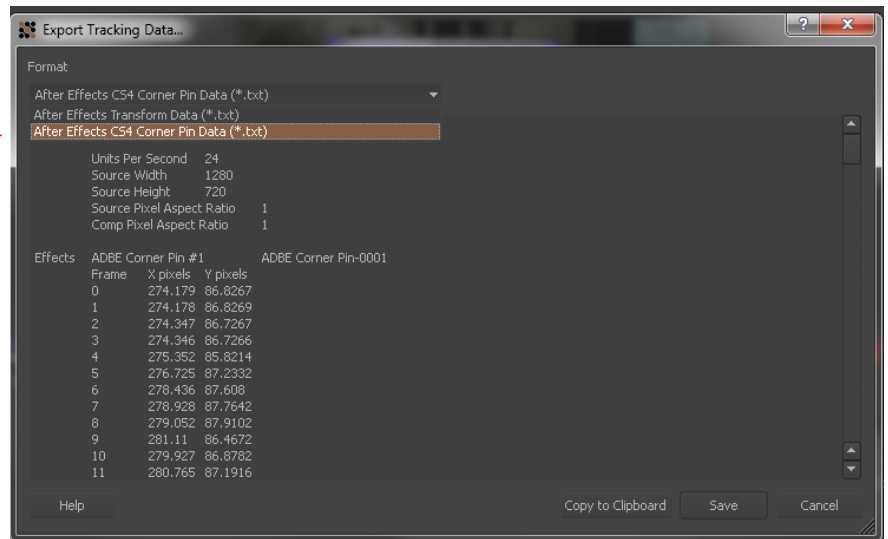
Um nun diese Tracking Daten zu exportieren können wir unter den Parametern Export Tracking Data gehen.

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

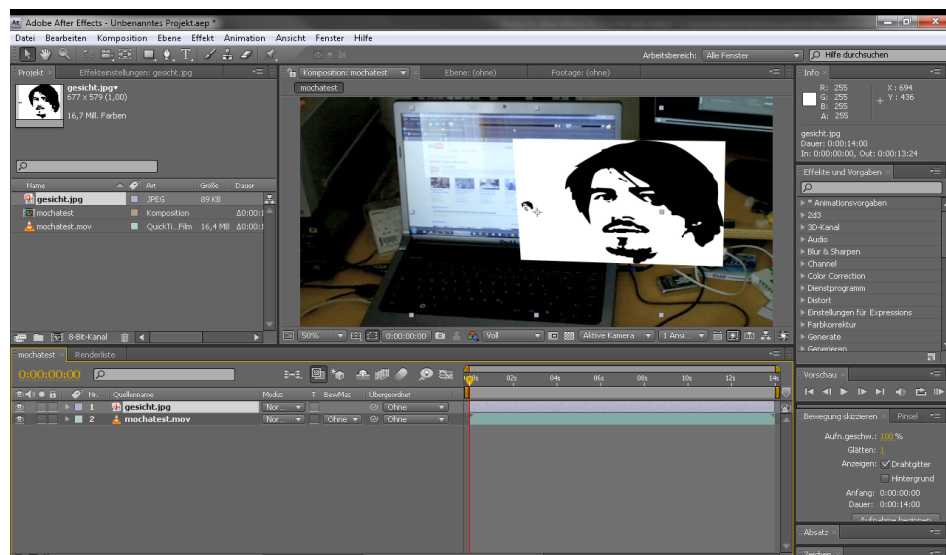
Der Corner Pin Data ist der den wir nun brauchen. Dieser enthält nur unsere 4 Eckpunkt Daten, die in After Effects eingefügt werden.



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.



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

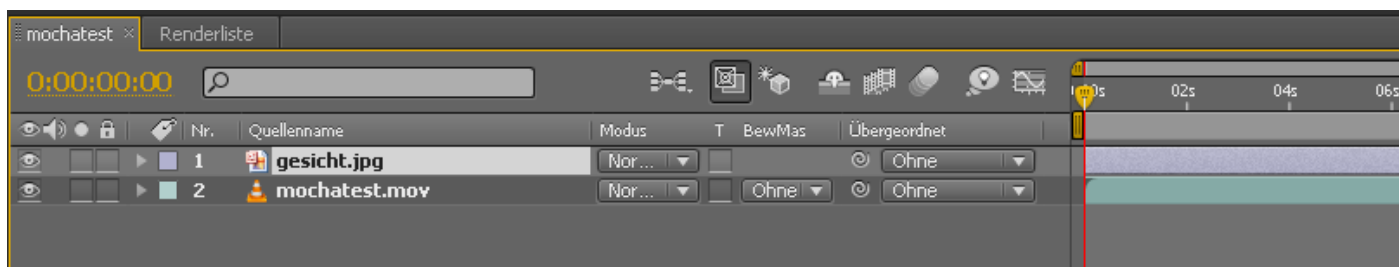


Wenn wir jetzt zu After Effects wechseln, kann man nun das gewünschte Bild einsetzen.

Was zu beachten ist:

Das eingesetzte 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.



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!

