

Die Expression Loop in After Effects

Es gibt technisch gesehen 4 verschiedene Arten von Schleifenausdruckseigenschaften, aber die beiden Haupteigenschaften, die Sie kennen möchten, sind die Eigenschaften **loopOut** und **loopIn**. Beide Schleifeneigenschaften machen im Wesentlichen dasselbe mit einem gravierenden Unterschied:

`loopOut()`; wiederholt die Animation nach dem letzten Keyframe bis zum Ende der Komposition

`loopIn()`; wiederholt die Animation von Anfang der Komposition bis zum letzten gesetzten Keyframe

Beide haben ihre eigenen potenziellen Anwendungsfälle, aber für 90% der Projekte, an denen Sie arbeiten, wird in der Regel `loopOut` verwendet.

Die Expression „loop“ unterteilt sich in 3 Parts:

1. The Property - z.B.: `loopOut`
2. Loop Type - z.B.: „cycle“
3. Modifier - ein Wert

Die 4 verschiedenen Schleifentypen:

„cycle“

Der loop Type: „cycle“ wiederholt einfach Ihre Keyframes in einem durch. Sobald sich ein „cycle“ dem letzten Keyframe nähert, springt sie direkt zum ersten Keyframe zurück.

Standardmäßig ist eine Schleifeneigenschaft ohne definierten Typ ein „cycle“.

Beispiele:

- `loopOut()`;
- `loopOut("cycle")`;
- `loopIn()`;
- `loopIn("cycle")`;

„pingpong“

Wie der Name schon sagt, wechselt der Pingpong-Schleifentyp zwischen Ihrem ersten und letzten Keyframe hin und her. Von Anfang bis Ende und von Ende bis Anfang, immer und immer wieder.

Beispiele:

- `loopOut("pingpong")`;
- `loopIn("pingpong")`;

„offset“

Der Offset-Schleifentyp baut einfach auf sich selbst auf, indem er den Endwert zum Startwert addiert oder von diesem subtrahiert und die Differenz auf Ihre endgültigen oder öffnenden Keyframes anwendet. Eine Bewegung durch Position-Keyframes wird als im „Rhythmus der Animation“ weitergeführt.

Beispiele:

- `loopOut("offset");`
- `loopIn("offset");`

„continue“

Der "continue" -Schleifentyp ist wirklich spezifisch, aber immer noch ziemlich cool. Im Wesentlichen setzt die Fortsetzungsschleife die Geschwindigkeit / den Wert des endgültigen Keyframes fort. Wenn Ihre Schleife also mit einer Rotationsgeschwindigkeit von 30 Grad pro Sekunde endet, wird diese Geschwindigkeit über den letzten Keyframe hinaus fortgesetzt.

Dieser Schleifentyp ist bei Positions-Keyframes nicht so brauchbar; erzielt aber bei Skalierung und Drehung interessante Effekte.

Beispiele:

- `loopOut("continue");`
- `loopIn("continue");`

Der Modifikator

Das Letzte, was Sie Ihren Schleifenausdrücken hinzufügen könnten, ist ein Argumentmodifikator. Dieser ist optional, als nicht zwingend notwendig, zu benutzen. Obwohl der Name etwas beängstigend klingt, ist er eigentlich nicht so schwer zu verstehen.

Im Wesentlichen teilt ein Argumentmodifikator After Effects mit, welche Keyframes Sie in Schleife abspielen möchten. Wenn Sie beispielsweise eine Sequenz mit 5 Keyframes haben, können Sie After Effects anweisen, nur die letzten 2 zu loopen. Dazu fügen Sie einfach ein Komma und eine Zahl am Ende der Expression, aber innerhalb der schließenden Klammer hinzu.

Modifikatoren sind wirklich einfach zu bedienen, sobald Sie den Dreh raus haben. Modifikatoren können nur auf die Schleifentypen „cycle“, „pingpong“ und „offset“ angewendet werden.

Beispiele:

Die Zahl gibt After Effect an, wie viele Keyframes in der geänderten Schleife enthalten sein sollen.

- `loopOut("pingpong",1);` - hier wird zwischen den letzten 2 Keyframes geloopt
- `loopIn("offset",2);` - hier wird zwischen ersten 3 Keyframes geloopt

Property „DurationLoop“

Zuletzt sollten wir über zwei verschiedene Arten von Schleifeneigenschaften sprechen:

loopInDuration (); und **loopOutDuration ();**

Beide Eigenschaften verhalten sich sehr ähnlich wie loopIn (); und loopOut (); Eigenschaften, aber mit einem wesentlichen Unterschied:

Die Eigenschaften der Dauerschleife werden basierend auf der Zeit (Sekunden) wiederholt, wenn ein Argumentmodifikator darauf angewendet wird.

Wenn Sie nach Ihrer Duration-Loop-Eigenschaft ein Komma und eine Zahl hinzufügen, wird Ihr Ausdruck grundsätzlich basierend auf Sekunden anstelle von Keyframes wiederholt. Ich finde diese Art von Schleife in vielen Fällen nicht sehr hilfreich, aber es gibt sie und jetzt wissen Sie Bescheid.

Alle 4 Schleifentypen sind in „DurationLoop“ anwendbar.

Beispiele:

- loopInDuration(“pingpong”,2);
- loopOutDuration(“offset”, 4);

Viel Spaß beim loopen!
