



Layer-Blinken lassen (Beginnt ab Pos 0)

```
Expression unter "Deckkraft"  
blinkSpeed =10;  
n = Math.sin(time*blinkSpeed);  
if (n<=0) 0 else 100;
```

wiggle expression mit Parameter für Start und Stopzeit auf der Timeline unter "Position".

```
timeToStart = 2;  
timeToStop = 4;  
if ((time > timeToStart) && (time < timeToStop)){  
wiggle(3,25);  
}  
else{value;}
```

wiggle expression mit Parameter für Start und Stopp-Zeit auf der Timeline unter "Position".

Wie oben, aber genauer, da nicht nur die Zeit sondern zusätzlich der Frame angegeben werden kann.

```
timeToStart = 2;  
frameToStart = 12;  
timeToStop = 4;  
frameToStop = 12;  
d = thisComp.frameDuration;  
if ((time > (timeToStart + frameToStart*d)) && (time < (timeToStop + frameToStop*d))){  
wiggle(170,2);  
}  
else{value;}
```

Einen Layer von Position 500-500 nach 600-600 bringen. Danach bleibt der Layer stehen.

Bewegung beginnt ab Zeit=Null. (Expression unter "Position")

```
ease(time,[500,500],[600,600])  
  von [Seiten-Pos,Höhen-Pos],nach [Seiten-Pos,Höhen-Pos]
```

Einen Layer von Position 500-500 nach 600-600 bringen. Danach bleibt der Layer stehen. Bewegung findet schlagartig auf die angegebene Position statt, wenn Zeit>2Sekunden. (Expression unter "Position")

```
timeToStart = 2;  
if ((time > (timeToStart))){  
ease(time,[100,100],[300,300]);  
}  
else{value;}
```

Einen Layer von X nach Y bringen. (Expression unter "Position")

```
ease(time,1,5,[100,100],[300,300]) ==> Fängt langsam an, wird dann schneller und dann wieder langsamer  
linear(time,1,5,[100,100],[300,300]) ==> Gleichbleibendes Tempo  
easeOut(time,1,5,[100,100],[300,300]) ==> Beginnt schnell und wird dann langsamer  
easeIn(time,1,5,[100,100],[300,300]) ==> Beginnt langsam und wird dann schneller
```

Einen Layer von Zeit zu Zeit zum Flackern bringen. (Expression unter "Deckkraft")

```
segMin = 1.0; //minimum segment duration  
segMax = 1.5; //maximum segment duration  
flickerDurMin = .5;  
flickerDurMax = .8;  
end = 0;  
j = 0;  
while ( time >= end){  
  j += 1;  
  seedRandom(j)  
}
```

Einen Clip in **LOOP** laufen lassen.

Clip markieren | Rechtsklick | Zeit | Zeitverzerrung aktivieren

An den Anfang des Clips gehen und die Stoppuhr mit gedrückter ALT-Taste unter Zeitverzerrung klicken, um eine Expression einzutragen.

```
loopOut()
```

Den Loop im Wechsel vorwärts und rückwärts abzuspielen, mit der Expression unter "Position"

```
loopOut("pingpong")
```

Zähler von 0.000.000:00 bis 1.000.000:00

Dabei ist der letzte Zähler in Min. also von 00-59.

Die jeweiligen 3erblöcke sollen von 000 nach 999 zählen. Das ist eine Stundenangabe.

Textebene erstellen

Effekt > Einstellungen für Expression > Einstellungen für Schieberegler (Effect | Expression Controls > Slider Controls) Ebene und "Text"-Gruppe ausklappen

Mit gedrückter ALT-Taste auf die Stoppuhr vor "Quelltext" (Source Text) klicken und folgende Expression einfügen:

Code (DEUTSCH):

```
prgs = effect("Einstellungen für Schieberegler")("Schieberegler");
val = prgs*10000;
a = Math.floor(val/1000000);
b = minDigits(Math.floor(val/1000)%1000,3);
c = minDigits(Math.floor(val)%1000,3);
d = minDigits(Math.floor(val*60)%60,2);
a + "." + b + "." + c + ":" + d
function minDigits(e,t){var n=e.toString(),r="";if(n.length<t)var i=t-n.length;for(var s=0;s<i;s++)r+="0";r+=n;return r}
```

Code (ENGLISH):

```
prgs = effect("Slider Control")("Slider");
val = prgs*10000;
a = Math.floor(val/1000000);
b = minDigits(Math.floor(val/1000)%1000,3);>
c = minDigits(Math.floor(val)%1000,3);
d = minDigits(Math.floor(val*60)%60,2);
a + "." + b + "." + c + ":" + d
function minDigits(e,t){var n=e.toString(),r="";if(n.length<t)var i=t-n.length;for(var s=0;s<i;s++)r+="0";r+=n;return r}
```

Etwas immer schneller werden lassen

Lösung mittels eines Schiebereglers und einer Expression:

- Effekt "Einstellungen für Schieberegler" auf dein zu drehendes Objekt legen
- Ebene auswählen Transformieren --> Drehung eine Expression anlegen mit den Werten

```
effect("Einstellungen für Schieberegler")("Schieberegler")
```

- Beim Schieberegler eine Expression anlegen mit den Werten

```
spd = effect("Einstellungen für Schieberegler")("Schieberegler");
accum = 0;
for (i = timeToFrames(inPoint); i <= timeToFrames(time); i++){
accum += spd.valueAtTime(framesToTime(i));
}
value + accum*thisComp.frameDuration
```

- Jetzt am Startpunkt beim Schieberegler 0 eingeben und als Schlusspunkt beim Schieberegler die gewünschte Umdrehung eingeben.

Wiggle ein- und ausschalten

Beispiel: ein Layer mit einem Gegenstand soll sich hin und herdrehen.

```
startzeit = 1;
```

```
stopzeit = 3;
```

```
If ((time >startzeit) && /time <stopzeit))
```

```
{wiggle(2,60)};
```

```
else;
```