

## **Adobe® After Effects® 5.5 – Fichier Lisez-moi**

Janvier 2002

Ce fichier contient des informations de dernière minute concernant ce produit, les mises à jour de la documentation d'Adobe After Effects et des astuces de dépannage.

Veuillez imprimer ce document pour une utilisation future.

Pour les instructions spécifiques à l'installation, veuillez consulter le fichier Lisez-moi relatif à l'installation.

La documentation relative aux modules effets est disponible sur le CD-ROM, mais vous pouvez également la télécharger à partir du site Adobe.com. Pour obtenir les dernières informations sur le produit, visitez le site <http://www.adobe.com/products/aftereffects/main.html>.

Pour en savoir plus sur le dépannage et les performances, reportez-vous au Guide de l'utilisateur, à l'Aide en ligne ou au site Adobe.com. L'Aide en ligne contient l'ensemble du Guide de l'utilisateur, ainsi que de la documentation supplémentaire.

Ce fichier comporte les sections suivantes :

- \* Important : Avantages de l'enregistrement
- \* Remarques sur l'installation
- \* Compatibilité avec les produits tiers
- \* Remarques générales
- \* Utilisation d'After Effects avec Mac OS
- \* Utilisation d'After Effects avec Windows
- \* Mises à jour de la documentation sur l'exportation au format SWF
- \* Autres ressources

### **Important : Avantages de l'enregistrement**

Veuillez compléter la carte d'enregistrement et la poster au plus tôt ; vous pouvez également utiliser le logiciel intégré pour un enregistrement en ligne. Pour bénéficier du support technique et d'importantes informations sur les mises à jour du produit, vous devez être enregistré. Une fois enregistré, vous pouvez télécharger gratuitement cinq modules d'effets (Danse de cartes, Volet carte, Caustique, Ecume et Générateur de vagues) à l'adresse suivante : <http://www.adobe.com/products/aftereffects/main.html>

### **Remarques sur l'installation - Windows**

After Effects requiert Direct X 8.0 pour la prise en charge des films compressés au format DV et de l'importation MPEG. Bien qu'After Effects fonctionne avec des versions antérieures de Direct X, il est vivement conseillé d'installer Direct X 8.0 ou versions ultérieures. Le programme d'installation de Direct X est disponible sur le CD-ROM After Effects 5.5. Pour obtenir les versions les plus récentes de Direct X, reportez-vous au site Web de Microsoft.

After Effects 5.5 utilise les services du programme d'installation de Microsoft Windows. Sur des systèmes anciens, tels que Windows 98, vous devez redémarrer le système après l'installation, de manière à initialiser les services du programme d'installation de Windows. Sous Windows 2000 et Windows XP, vous devez posséder des droits d'administrateur pour exécuter le programme d'installation de Windows.

Si vous utilisez des séquences QuickTime (.mov), assurez-vous d'avoir installé QuickTime pour Windows version 5.0 ou ultérieure.

Pour désinstaller ou corriger une installation d'After Effects, utilisez Démarrer > Panneau de configuration > Ajout/Suppression de programmes.

## **Compatibilité avec les produits tiers**

Sous Windows, les modules externes conçus pour les versions 5.0 ou antérieures d'After Effects sont compatibles avec la version 5.5. Les modules externes tiers doivent être révisés pour être lancés sous Mac OS X. Les modules externes non-révisés ne seront pas chargés ou n'apparaîtront pas dans le menu Effets. Pour Mac OS, contactez votre fabricant pour savoir si les versions révisées de vos modules externes sont disponibles. Si ces versions ne sont pas disponibles, vous pouvez toujours les utiliser avec After Effects 5.5 sous

Mac OS 9.x. Certains modules externes (par exemple, Primatte Keyer) conçus pour les versions antérieures à la version 5.0 de After Effects sont compatibles dans After Effects 5.5 uniquement lorsque vous activez le bouton Interactions filaires dans la partie supérieure de la fenêtre Montage.

Tous les modules Atomic Power Evolution sont inclus dans After Effects 5.5, à l'exception de Turbulator et Multiplane. Si vous avez déjà installé les modules Evolution, n'installez pas les autres modules.

Pour les mises à jour des modules ICE et Final Effects ou pour obtenir un pilote récent de la carte ICE, contactez Media 100.

Contactez Avid pour obtenir la mise à jour du logiciel de compression QuickTime (9.4) qui résout les problèmes de la boîte de dialogue Options.

Les cinq nouveaux modules d'After Effects 5.5 étaient auparavant des modules Cult Effects. Le module Contours bruts était appelé Roughen Edges, le module Eclairs élaborés était appelé CE Lightning, le module Grille était appelé CE Grid, le module Dégradés 4 couleurs était appelé CE Color Quad, le module Différence temporelle était appelé CE Difference et le module Motif cellule était appelé CE Cell Pattern.

Les nouvelles versions des modules Cult Effects antérieurs (Painting vectoriel, Bruit fractal, Compensation optique, Contours bruts, Eclairs élaborés, Grille, Dégradés 4 couleurs, Différence temporelle et Motif cellule) sont fournis avec la version 5.5 d'After Effects. Dans les projets utilisant les versions Cult Effects de ces modules, les effets ne sont pas automatiquement convertis au nouveau format. Vous pouvez toutefois installer les modules antérieurs et les appliquer sans conflit sur des projets existants créés à l'aide de ces mêmes modules. Les anciens modules Cult Effects ne sont pas compatibles avec Mac OS X.

Le module DDR d'Accom fourni avec After Effects 4.x était compatible uniquement avec les versions 4.x et vous ne pouvez pas l'utiliser avec After Effects 5.5. Pour obtenir des informations récentes sur la prise en charge des modules DDR, contactez Accom.

Pour obtenir un support technique pour Zaxwerks 3D Invigorator Classic, contactez Zaxwerks à l'adresse [support@zaxwerks.com](mailto:support@zaxwerks.com) ou au 1-626-309-9102 ou bien contactez un professionnel sur notre forum utilisateur à l'adresse suivante : <http://www.zaxwerks.com/forum/index.html>.

## **Remarques générales**

### **Indicateurs de la mémoire cache**

Si vous constatez un ralentissement d'After Effects, désactivez les indicateurs du cache. Pour ce faire, décochez l'option Afficher les indicateurs du cache dans la fenêtre Montage. La configuration de ce paramètre est gardée en mémoire pour les utilisations ultérieures de l'application.

### **Effets PS+**

Les modules PS+ fournis avec After Effects 5.5 ne se lancent pas automatiquement sous OS X. Ces modules PS+ sont maintenant installés dans un dossier non disponible. Pour pouvoir les activer, retirez les parenthèses () du nom du dossier dans Finder (Photoshop Filter) ou Explorer (PSFilter).

Onde progressive (semblable à PS+ Ondulation), Tourbillon (semblable à PS+ Tourbillon) et Ondulation (semblable à PS+ Zigzag) sont désormais disponibles dans la version Standard. PS+ Sphérisation & PS+ Contraction possède déjà un équivalent After Effects de Sphérisation.

Les modules Photoshop appliqués dans After Effects (tout effet présent dans les menus comme PS ou PS+) ne sont pas conservés lorsque vous changez un projet de plate-forme. Si possible, utilisez les modules conçus pour After Effects dans des projets que vous pouvez être amené à déplacer.

### **Fichiers Illustrator 10**

Lorsque vous essayez d'afficher des fichiers Illustrator 10, ils sont vides ou ils contiennent un message d'avertissement s'ils ne sont pas enregistrés avec l'option Créer un fichier compatible PDF sélectionnée dans la boîte de dialogue d'enregistrement AI 10.

### **Prise en charge de la fonction Presse-papiers Illustrator 10**

Pour pouvoir utiliser la fonction Presse-papiers Adobe Illustrator (AICB) pour copier les chemins entre Illustrator 10 et After Effects, vous devez activer cette préférence dans Illustrator, avec l'option Conserver les tracés sélectionnée.

### **Fichiers Illustrator 9.x**

La pixellisation des calques dans les fichiers EPS enregistrés dans Illustrator 9.x peut être incorrecte ou incomplète. Importez plutôt le fichier au format Illustrator AI. Sous After Effect 5.5, les fichiers AI 8 enregistrés sans visibilité apparaîtront avec des calques vides. Pour remédier à cela, enregistrez les fichiers en activant la visibilité.

### **Importation de caméra dans les fichiers Maya**

En plus des fonctions décrites dans la documentation, la fonction d'importation de caméra dans les fichiers Maya permet également d'importer des nœuds d'"emplacement". Ils peuvent être utiles pour le suivi d'objets à partir de votre scène Maya puisqu'ils sont compatibles avec After Effects. After Effects crée un calque nul avec les transformations appropriées si le nom du nœud d'emplacement contient le mot "Nul", "NUL" ou "nul". Evitez de lier entre eux les nœuds d'emplacement dans Maya ; liez plutôt les nœuds d'emplacement géométriquement. Notez que les coordonnées "World" ou "Underworld" ne sont pas conservées dans le LocatorShape. Utilisez plutôt un nœud de transformation pour les placer.

Parfois, l'importation de caméra dans les fichiers Maya (.ma) peut prendre quelques instants si le projet est compliqué (par exemple, s'il y a beaucoup d'images clés à importer). Pour accélérer l'importation de caméra Maya, n'incluez que les données caméra dans le fichier Maya (.ma). Notez qu'After Effects ne lit pas les caméras à 3 nœuds.

Lorsque vous appliquez FilmFit, utilisez FilmFit horizontal ou vertical et non fill.

### **Vues multiples**

La fonction de fermeture en groupe doit être activée pour que la préférence Fermer toutes les vues simultanément puisse fermer toutes les fenêtres.

Pour afficher et masquer la zone d'onglets d'une fenêtre, double-cliquez sur la barre apparaissant au-dessus des onglets.

### **Importation de fichiers .swf**

After Effects ne prend en charge la couche alpha d'un fichier Flash (.swf) importé que sur Mac OS 9.x. Les couches alpha Flash doivent généralement être interprétées comme pré-multipliées avec cache blanc.

Puisque sous Windows et Mac OS X, QuickTime 5.0.2 ou version supérieure n'affiche pas correctement les couches alpha des fichiers Flash importés, l'affichage de ces fichiers avec After Effects est opaque sur ces plates-formes. Vous pouvez contourner ce défaut en modifiant une valeur dans le fichier de préférences d'After Effects 5.5 (voir section "QuickTime Flash Importer Alpha Channel Support").

### **Expressions**

Les expressions utilisant la méthode wiggle() peuvent engendrer des résultats différents dans chacune des versions 5.5 et 5.0. Dans la version 5.0, wiggle() diminuait par erreur la valeur de tremblement des propriétés multidimensionnelles telles que la position. Dans la version 5.5, la valeur de tremblement est conforme aux dimensions.

Puisque certains effets ont de nouveaux paramètres, vous devrez corriger vos expressions si vous utilisez l'index du paramètre de l'effet plutôt que le nom du paramètre de l'effet.

### **3D avancé**

Certains plans non-croisés donnent parfois l'impression qu'ils le sont lorsque les calques se touchent presque. Lorsque cela se produit, le calque arrière se verra à travers le calque avant bien qu'il n'y ait en réalité pas de véritable intersection entre les calques. Pour éviter cela, séparez doucement les calques.

Lorsqu'un calque de projection d'ombre croise un autre calque, il se peut qu'un espace, qui devrait être ombragé, se crée derrière l'intersection. Pour diminuer la taille de cet espace, augmentez la résolution de la matrice des ombres dans Composition>Paramètres de composition>Options avancées.

### **Prévisualisation RAM**

Pour pouvoir utiliser la fonction Enregistrer la prévisualisation RAM, l'affichage de la fenêtre Composition active doit être configuré sur Caméra active (même s'il n'y a pas de calque 3D dans la composition).

### **Rendu**

Évitez d'utiliser des caractères étendus, notamment ASCII, dans vos noms de fichiers de façon à pouvoir les utiliser sur des plates-formes croisées, particulièrement avec le rendu Dossier de contrôle.

### **DV QuickTime 16:9**

After Effects n'enregistre pas le format des pixels dans la sortie de rendu. En conséquence, il se peut que les films 16:9 ne s'affichent pas automatiquement sur l'intégralité de l'écran de votre matériel d'enregistrement.

### **Affichage**

Une composition créée sous After Effects 5.0 peut s'ouvrir sous After Effects 5.5 si l'affichage est configuré sur Caméra active, quelle que soit l'option d'affichage avec laquelle elle a été enregistrée sous After Effects 5.0. Notez que les options d'affichage telles que Masques et Poignées de calques récupèrent leurs valeurs par défaut à l'ouverture d'un projet créé sous After Effects 5.0 ou version antérieure.

### **Prévisualisation des vidéos**

Si After Effects tombe en panne lorsque vous quittez l'application après avoir activé Prévisualisation vidéo, contactez le fabricant de ce périphérique pour obtenir la dernière version du pilote.

L'option Prévisualisation vidéo est incompatible avec les extensions DVC (RadDVCodec et RadDVDCodec) de Radius Soft.

### **Filtres Photoshop**

After Effects ne prend pas en charge les filtres spécifiques de Photoshop 6.

### **Conseil du jour**

Pour afficher le Conseil du jour précédent, appuyez sur la touche Maj., tout en cliquant sur le bouton Conseil suivant.

### **Fichiers audio MP3**

L'importation de fichiers audio MP3 via QuickTime ou Video pour Windows génère à la fin du rendu des bruits parasites qu'il est impossible de supprimer. Les versions ultérieures de QuickTime ou Direct X peuvent résoudre ce problème. Pour pallier cet inconvénient avec la commande Compiler le film, configurez Durée du bloc audio des Préférences de sortie sur une valeur supérieure à la longueur de la sortie. Cette opération augmente les besoins en mémoire.

### **Projets Adobe Premiere**

Lorsque vous importez des projets Adobe Premiere dans After Effects, les transitions et les titres apparaissent en tant que solides et ne restituent pas le contenu d'origine lors du rendu.

Si vous constatez une perte de métrages lors de l'importation d'un projet Adobe Premiere, ouvrez le fichier à partir de Premiere et réenregistrez-le sur le système qui exécute After Effects.

## **Compositions 3D**

Lorsque vous définissez une lumière en tant que parent d'une caméra et que l'option Orientation automatique est activée, la caméra saute.

Lorsque vous utilisez le moteur de rendu Standard 3D, un tressaillement des calques au moment de l'animation indique probablement un entrecroisement des calques. Lors de l'analyse de l'entrecroisement des calques, il est nécessaire de prendre en compte la taille entière de chaque calque, y compris des zones transparentes. Pour résoudre le problème, éloignez les calques les uns des autres ou essayez le moteur de rendu Advanced 3D.

L'ordre de rendu des calques 3D à deux plans est déterminé par l'ordre des calques dans la fenêtre Montage, même lorsque vous observez les calques de dos.

## **Masquage**

Pour afficher des masques de couleurs différentes avec l'effet Remodeler, désactivez l'option Masques du calque dans la fenêtre Composition.

## **Couleur 16 bits par couche (uniquement pour la version Production Bundle)**

Les formats prenant actuellement en charge le mode 16 bits dans After Effects sont Photoshop, Cineon, SGI, IFF, RLA, RPF et QuickTime. Certains fabricants tiers peuvent également développer des modules pour la lecture et écriture des fichiers 16 bits à l'aide de la nouvelle API After Effects.

Grâce à des calculs intermédiaires d'une grande précision, certains effets génèrent des résultats sensiblement différents entre les modes 8 et 16 bits (par exemple Dilaté-érodé). Pour éviter des surprises, prévisualisez d'abord le travail en 8 bits et réservez le mode 16 bits pour les rendus finaux.

## **Suivi/stabilisation de cible (uniquement pour la version Production Bundle)**

Les repères de début/fin de Suivi/stabilisation de cible dans la fenêtre de calque semblent correspondre aux points d'entrée/de sortie du calque, mais ils sont en réalité indépendants.

## **Dossier de contrôle (uniquement pour la version Production Bundle)**

Utiliser un système pour à la fois accueillir un dossier de contrôle pour plusieurs autres ordinateurs et exécuter After Effects en mode Dossier de contrôle est vivement déconseillé. Utilisez un serveur dédié pour accueillir le dossier de contrôle, mais n'exécutez pas After Effects sur ce système.

Les pages HTML relatives à l'état du rendu, et qui sont générées par le rendu du dossier de contrôle contiennent des liens vers la bannière d'After Effects du site Web Adobe.com. Si vous constatez des problèmes au niveau du navigateur, vous pouvez supprimer la bannière en modifiant le fichier "Préférences After Effects 5" dans un éditeur de texte. Recherchez la chaîne "Web independent watch folder files = 00" et remplacez 00 par 01.

Si le navigateur Netscape tombe en panne lorsque vous choisissez Suivre la progression à partir du dossier de contrôle, mettez à jour le navigateur avec une version plus récente.

Lorsque vous effectuez le rendu d'un dossier de contrôle vers une machine Windows 2000 ou XP Server, certaines images peuvent ne pas s'afficher pour un client Mac OS. Lorsque vous importez ces séquences sur Mac, un message d'erreur relatif au(x) fichier(s) manquant(s) s'affiche. Il s'agit apparemment d'un bogue de Windows 2000 et XPServices pour Macintosh.

Assurez-vous que tous les noms de volumes (y compris les volumes de réseau montés) sont uniques.

Si vous utilisez After Effects sur un système japonais, chinois ou coréen, lorsque vous utilisez un serveur Web pour examiner les fichiers HTML de progression, assurez-vous que le nom du projet, le nom du dossier de sortie et le nom du dossier de contrôle ne contiennent pas de caractère à double octets. Cette condition est nécessaire pour éviter les URL à double octets que la plupart des serveurs Web ne prennent pas en charge.

N'effectuez pas de rendu et ne lancez pas le mode dossier de contrôle sur la racine d'un volume, ou sur un dossier partagé qui apparaît comme une racine lorsque il est affiché à partir d'une autre machine. Effectuez plutôt le rendu ou lancez le mode dossier de contrôle à partir d'un sous-dossier du volume.

### **Divers**

L'option Interpréter métrage pour le lissage d'un métrage Illustrator (Rapide ou Plus précis) et les options d'interprétation Cineon ne sont pas conservées lorsque vous utilisez Mémoriser l'interprétation et Appliquer l'interprétation.

After Effects n'a pas été conçu pour être exécuté à partir d'un serveur distant ou d'un dossier en lecture seule ; installez-le sur le disque dur local.

### **Utilisation d'After Effects avec Mac OS**

#### **Sortie RealMedia**

Le module de sortie RealMedia n'est pas pris en charge par OS X.

#### **Rendu Dossier de contrôle sur OS X**

Le rendu Dossier de contrôle avec instances multiples ne fonctionne pas si vous lancez deux instances After Effects (ou plus) sur le même ordinateur sous OS X.

Lorsque vous effectuez un rendu de type dossier de contrôle sur un serveur Mac OS X, n'utilisez pas en même temps les clients Mac et Windows. Lorsque vous effectuez un rendu de type dossier de contrôle sur un serveur Windows XP ou 2000 utilisant les Services pour Macintosh, n'utilisez pas le client Mac OS X.

#### **Raccourcis clavier**

Les raccourcis clavier After Effects pour remplacer un fichier de métrage (commande + H) et créer un film (commande + M) remplacent les commandes Mac OS 10.1.

#### **Prévisualisation RAM**

After Effects ne met pas à jour toutes les fenêtres au cours de la prévisualisation RAM si vous sélectionnez uniquement Pour toutes les mises à jour des fenêtres dans la section Prévisualisation vidéo des Préférences d'After Effects.

#### **Guide de l'utilisateur After Effects japonais**

A la page 48, la traduction du nom de préférence Mac OS est trop long (supérieur à 31 caractères) pour Mac OS 9.

#### **Films QuickTime**

After Effects crée toujours des films QuickTime à fourchette unique (parfois qualifiés "d'aplatis"). Certains systèmes, comme Accom Sphere, fonctionnent mal avec des films à fourchette unique. Après le rendu réalisé à l'aide d'un logiciel de compression Accom Sphere, les films QuickTime apparaissent noirs après importation dans Sphere. Pour résoudre ce problème, quittez After Effects, ouvrez le fichier "Préférences After Effects 5" dans un éditeur de texte ; identifiez la chaîne "Add Movie to Resource For" et modifiez son paramètre à 01. Le fichier des préférences Mac OS 9 se trouve dans le dossier Préférences du dossier Système. Sur Mac OS X, les préférences se trouvent dans /Utilisateurs/<nom\_de\_l'utilisateur>/Bibliothèque/Préférences.

### **Utilisation d'After Effects avec Windows**

#### **Dossier des Préférences After Effects**

Vous ne pouvez ni Rechercher ni Afficher le dossier des Préférences After Effects dans Internet Explorer si la préférence Ne pas afficher les fichiers cachés est activée. Il s'agit de l'option par défaut pour Windows 2000 et Windows XP.

#### **Palette d'effets**

Les raccourcis de Windows ne s'appliquent pas à la palette d'effets.

## **Films exportés à partir de Macromedia Flash**

Sous Windows, les films QuickTime exportés à partir de Macromedia Flash 4 et 5 peuvent entraîner le plantage d'autres applications (y compris After Effects).

## **Fenêtre de métrage**

Normalement, lorsque vous ouvrez la fenêtre de métrage en utilisant un fichier (AVI) Vidéo pour Windows, vous entraînez l'ouverture de la fenêtre de métrage AVI. Certains fichiers AVI ne sont pas pris en charge par cette fenêtre, et sont automatiquement ouverts dans la fenêtre de métrage d'After Effects (par exemple, les fichiers AVI créés à l'aide de la compression DirectX DV de Microsoft et les fichiers AVI au-dessus de 2 Go). Si la fenêtre de métrage AVI est vide, essayez d'ouvrir une fenêtre de métrage d'After Effects ; maintenez la touche Alt enfoncée tout en double-cliquant sur le métrage.

## **Windows NT**

Bien qu'After Effects 5 et 5.5 ne prennent pas officiellement en charge NT4, vous pouvez obtenir de bons résultats en utilisant la dernière version de Direct X compatible avec NT4, incluse dans le Service Pack 6, ou ultérieur. Pour obtenir de bons résultats sur NT4 avec les métrages audio MP3 et WAV, installez Media Player 6.4 ou importez les fichiers au format QuickTime (utilisez Afficher tous les fichiers et sélectionnez le type QuickTime). Évitez l'utilisation de la fenêtre de métrage AVI pour les métrages audio.

## **Windows 98**

Windows 98 (y compris les versions SE & ME) risque de tomber en panne si vous tentez d'annuler une importation à partir d'un serveur de réseau lent.

## **Mises à jour de la documentation sur l'exportation au format SWF**

### **Références du fichier SWF**

L'ajout d'un élément au fichier SWF s'effectue une seule fois, sa référence est maintenue tant que le contenu de l'élément ne change pas par rapport à l'image précédente. À titre d'exemple, un calque comportant un métrage source fixe associé à un masque non animé sera ajouté une seule fois au fichier SWF et référencé dans toutes les images suivantes, même si les propriétés géométriques du calque sont animées. La situation est différente si le masque est animé ou si la source du calque est un métrage vidéo ou une composition qui change dans le temps ; dans ce cas, un nouvel objet est ajouté au fichier SWF pour chaque image dans laquelle le calque est visible.

La fonction d'exportation SWF tente d'ajouter une seule fois certains éléments au fichier SWF, et les référence dans toutes les images dans lesquelles ils sont utilisés, même si les images ne sont pas consécutives. Les éléments ajoutés de cette manière peuvent être composés de bitmaps JPEG, de clips SWF créés à partir de fichiers ou de calques Adobe Illustrator et de caractères de texte créés à partir de Texte du chemin. Ce type de référence s'applique également entre calques, de telle sorte que si plusieurs calques de la composition exportée partagent la même source, le bitmap JPEG de cette source sera ajouté une seule fois au fichier SWF et référencé dans chaque objet basé sur un calque qui partage la source. Si la source est un fichier ou un calque Illustrator, l'application crée un clip SWF et le référence de la même manière. Si vous appliquez Texte du chemin, les caractères de texte sont ajoutés une seule fois au fichier SWF sous forme de vecteurs, puis référencés dans toutes les images suivantes, sauf si vous avez sélectionné Remplissage sur tracé de l'option Fond et tracé ; dans ce cas, ces caractères seront ajoutés sous forme de vecteurs sur chaque image.

### **Exportation des effets Spectre audio et Niveau audio dans le format SWF**

Les lignes dessinées par les modules d'effet Spectre audio et Niveau audio sont exportées dans le fichier SWF sous forme de vecteurs. Toutefois, les informations concernant ces effets ne sont pas incluses dans le journal et les fonctions non prises en charge dans les effets sont toujours ignorées. Les fonctions non prises en charge dans les effets concernent Couleur externe (la fonction Couleur interne est conservée), Lissage et Composite sur original. En outre, seules les lignes ayant une épaisseur de trait uniforme sont importées dans le fichier SWF. À titre d'exemple, si vous avez coché la case "Utiliser chemin polaire" de Spectre audio, l'épaisseur des lignes augmente à fur et à mesure qu'elles s'éloignent du centre, mais elles apparaîtront avec la même épaisseur dans le fichier SWF.

L'application de Spectre audio et de Niveau audio risque d'augmenter la taille du fichier SWF. Il est conseillé de diminuer l'échantillonnage (sélectionnez Echantillons affichés pour Niveau audio et Bandes de fréquence pour Spectre audio) ou la cadence d'image afin de réduire la taille du fichier SWF.

### **Exportation d'un métrage Adobe Illustrator au format SWF**

Dans le compte-rendu HTML, les informations relatives aux fonctions non prises en charge dans le métrage Illustrator apparaissent uniquement dans la première image dans laquelle le métrage Illustrator est visible. Toutefois, les fonctions non prises en charge seront ignorées ou bien le métrage Illustrator pixellisé (selon que vous avez sélectionné "Ignorer ou Pixelliser" les fonctionnalités non prises en charge) sur toutes les images dans lesquelles le métrage est visible.

Pour exporter correctement le texte dans un fichier SWF, vous devez le convertir en silhouettes dans Illustrator. Les traits de coupe d'Illustrator sont pris en charge mais le dessin à l'extérieur des traits de coupe est maintenu dans le fichier SWF même s'il n'est pas visible. Pour en savoir plus sur l'influence de cette option sur le texte et les traits de coupe, reportez-vous à la section "Aplatissement d'un dessin Illustrator".

### **Aplatissement d'un dessin Illustrator**

Si l'option "Aplatir le dessin Illustrator" est sélectionnée, la fonction d'exportation tente de transformer tous les objets qui se chevauchent en éléments sans chevauchement. Cette option n'est pas prise en charge pour les calques After Effects dont la source est composée de calques individuels provenant de fichiers Illustrator créés avec des versions antérieures à 9.0. Les avantages et inconvénients relatifs à l'aplatissement des dessins Illustrator sont présentés ci-dessous. Il est toutefois conseillé de tester l'aplatissement au cas par cas pour en tirer les meilleurs résultats.

#### **Avantages de l'aplatissement**

- + la taille de certains fichiers SWF se réduit.
- + exportation correcte du texte (la conversion du texte en silhouettes dans Illustrator n'est pas nécessaire).
- + lorsqu'un calque After Effects comporte une opacité partielle, les objets Illustrator dans la source du calque conservent la même opacité mais n'apparaissent pas dans le fichier SWF de la même manière que dans After Effects ; l'aplatissement résout ce problème car les objets ne se chevauchent pas.
- + le dessin à l'extérieur des traits de coupe n'est pas inclus dans le fichier SWF.
- + exportation correcte des extrémités et des jonctions.
- + exportation correcte des groupes de transparence.

#### **Inconvénients de l'aplatissement**

- risque d'augmentation de la taille des fichiers SWF
- ralentissement du traitement et augmentation des besoins en mémoire, probablement insuffisants pour des compositions Illustrator complexes
- introduction possible de bordures blanches autour des objets
- introduction possible d'objets non pris en charge destinés à être ignorés ou pixellisés

### **Remarques générales sur le format SWF**

Si vous appliquez un masque à un calque issu d'un fichier Adobe Illustrator, le fichier sera pixellisé et ajouté au fichier bitmap JPEG.

L'expansion de masque différente de zéro n'est pas prise en charge

Les objets du fichier SWF peuvent ne pas être recadrés par les bords de la composition si les proportions de la fenêtre Flash lors de la lecture sont différentes de celles de la composition.

La fonction d'exportation de SWF ne prend pas en charge une réduction de la résolution. Le fichier SWF est toujours créé en respectant la taille réelle de la composition et tout bitmap JPEG exporté sera ajouté au fichier SWF en conservant sa résolution réelle.

La composition de plusieurs masques chevauchés en mode ajout, associée à la transparence de calque (soit grâce à la couche alpha du calque, soit grâce à une opacité partielle) dans le fichier SWF ne sera pas identique à celle obtenue dans After Effects.



Pour qu'un fichier SWF puisse être lu dans la plupart des navigateurs Web, son nom de fichier doit terminer par ".swf".

### **Préférences SWF modifiables**

Vous pouvez ajuster plusieurs des paramètres de la fonction d'exportation SWF en modifiant le fichier "Préférences After Effects 5" dans un éditeur de texte. Pour modifier le fichier des préférences, vous devez quitter After Effects. Les paramètres suivants se trouvent dans la section ADBEVectorOutput du fichier des préférences.

### **Report File Creator**

Macintosh uniquement. Les quatre caractères de ce paramètre définissent le créateur de l'application associée à l'ouverture du compte-rendu à partir du Finder.

### **SWF File Creator**

Macintosh uniquement. Les quatre caractères de ce paramètre définissent le créateur de l'application associée à l'ouverture du fichier SWF à partir du Finder.

### **Autres ressources**

Visitez la page consacrée au produit After Effects sur le site Web Adobe Systems Inc. à l'adresse <http://www.adobe.com/products/aftereffects/main.html>.

Vous trouverez des liens vers des didacticiels, des groupes d'utilisateurs, des développeurs de modules tiers, le support technique Adobe et bien plus encore.

Vous pouvez également vous inscrire au bulletin technique pour recevoir régulièrement du courrier électronique relatif aux nouveautés, au support technique, aux programmes de correction et aux modules d'After Effects, à l'adresse : <http://www.adobe.com/support/emaillist.html>

Pour vos demandes relatives aux articles qui vous intéressent rangés par ordre d'importance, écrivez à [aftereffects@adobe.com](mailto:aftereffects@adobe.com).

=====

Janvier 2002

Copyright© 1992-2002 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.

Adobe, Illustrator, Photoshop, Premiere et After Effects sont des marques déposées de Adobe Systems Incorporated. Microsoft, Windows et Windows NT sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Macintosh est une marque de Apple Computer Inc., déposée aux Etats-Unis et dans d'autres pays. QuickTime est une marque utilisée sous licence. QuickTime est une marque déposée aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.