

## **Adobe® After Effects® 5.5 Bitte lesen**

**Januar 2002**

Diese Datei enthält aktualisierte Produktinformationen, Updates zu der Adobe After Effects-Dokumentation und Hinweise zur Problemlösung.

Bitte drucken Sie sich dieses Dokument für Referenzzwecke aus.

Installationsanweisungen finden Sie in der Datei "Installation - Bitte lesen".

Die Dokumentation für die Effekt-Plug-Ins finden Sie auf der CD, oder Sie können Sie von der Website Adobe.com herunterladen. Aktuelle Produktinformationen finden Sie unter der Adresse <http://www.adobe.com/products/aftereffects/main.html>.

Weitere Informationen zu Problemlösung und Leistung finden Sie im Handbuch, in der Online-Hilfe oder unter Adobe.com. Die Online-Hilfe enthält das gesamte Handbuch sowie zusätzliche Dokumentation.

Diese Datei enthält die folgenden Abschnitte:

- \* Wichtig: Registrierung
- \* Installationshinweise
- \* Kompatibilität von Drittanbieterprodukten
- \* Allgemeine Hinweise
- \* Verwenden von After Effects mit Mac OS
- \* Verwenden von After Effects mit Windows
- \* Updates zu der SWF Export-Dokumentation
- \* Weitere Ressourcen

### **Wichtig: Registrierung**

Bitte füllen Sie Ihre Registrationskarte aus, und schicken Sie sie noch heute ab. Sie können auch die integrierte Software für die Online-Registrierung verwenden. Sie müssen sich registrieren, um technische Unterstützung und wichtige Informationen zu Produktupdates zu erhalten. Nach der Registrierung können Sie kostenlos fünf Effekt-Plug-Ins herunterladen (Kartentanz, Kartenblende, Kaustik, Schaum und Wellenwelt): <http://www.adobe.com/products/aftereffects/main.html>.

### **Installationshinweise – Windows**

Direct X 8.0 ist erforderlich für die Unterstützung von DV-komprimierten Filmen und für den MPEG-Import in After Effects. Obwohl After Effects mit früheren Versionen von Direct X ausgeführt werden kann, empfehlen wir Ihnen dringend, Direct X 8.0 oder höher zu installieren. Das Installationsprogramm für Direct X finden Sie auf der After Effects 5.5 CD-ROM. Informationen zu den aktuellsten Versionen von Direct X finden Sie auf der Website von Microsoft.

After Effects 5.5 verwendet die Microsoft Windows-Installationsdienste. Auf älteren Systemen, wie etwa Windows 98, müssen Sie möglicherweise erst den Computer neu starten, bevor der Installationsvorgang weiterläuft, damit der Windows-Installationsdienst initialisiert werden kann. Sie müssen Administratorrechte haben, um das Windows-Installationsprogramm unter Windows 2000 sowie unter WindowsXP ausführen zu können.

Wenn Sie mit QuickTime-Filmen (.mov) arbeiten möchten, sollten Sie QuickTime für Windows Version 5.0 oder höher installieren.

Um After Effects zu deinstallieren oder die Installation zu reparieren, verwenden Sie "Start" > "Einstellungen" > "Systemsteuerung" > "Software".

### **Kompatibilität von Drittanbieterprodukten**

Plug-Ins, die für After Effects 5.0 und früher entwickelt wurden, funktionieren unter Windows in After Effects 5.5. Plug-Ins von Drittanbietern müssen aktualisiert werden, um unter Mac OS X ausgeführt werden zu können. Nicht aktualisierte Plug-Ins werden nicht geladen oder im Effektmenü angezeigt. Für die Ausführung unter Mac OS wenden Sie sich an den Hersteller, um sich über aktualisierte Versionen Ihrer Plug-Ins zu informieren. Wenn keine aktualisierten Versionen zur Verfügung stehen, können Sie die Plug-Ins in After Effects 5.5 unter Mac OS 9.x verwenden. Einige Plug-Ins, die für After Effects-Versionen vor 5.0 entwickelt wurden, funktionieren möglicherweise nicht in After Effects 5.5 (z. B. Primatte Keyer), es sei denn, Sie aktivieren die Schaltfläche "Drahtgitter-Interaktionen" oben in der Zeitleiste.

Alle Atomic Power Evolution-Plug-Ins außer Tubulator und Multiplane sind in After Effects 5.5 enthalten. Wenn Sie Evolution bereits besitzen, sollten Sie die anderen Plug-Ins nicht installieren.

Setzen Sie sich mit Media 100 in Verbindung, um Upgrades für ICE und die Final Effects-Plug-Ins oder einen aktualisierten Treiber für die ICE-Karte zu erhalten.

Setzen Sie sich mit Avid in Verbindung, um ein Update für den Avid QuickTime-Softwarecodec (9.4) zu erhalten, das Probleme mit dem Optionendialogfeld löst.

Die fünf neuen Plug-Ins in After Effects 5.5 entsprechen den früheren Plug-Ins von Cycore Cult Effects. "Kanten aufrauen" entspricht "Roughen Edges", "Gewitter" entspricht "CE Lightning", "Raster" entspricht "CE Grid", "4-Farben-Verlauf" entspricht "CE Color Quad", "Zeitverschiebung" entspricht "CE Difference" und "Zellmuster" entspricht "Cell Pattern".

Neue Versionen der früheren Plug-Ins von Cycore Cult Effects (Vektorpinsel, Fraktale Störungen, Optikkompensierung, Kanten aufrauen, Gewitter, Raster, 4-Farben-Verlauf, Zeitverschiebung und Zellmuster) sind Teil von After Effects 5.5. Bei Projekten, die die CE-Versionen dieser Plug-Ins verwendet haben, werden diese Effekte nicht automatisch der neuen Version zugeordnet, wenn sie geöffnet werden. Sie können aber die älteren Plug-Ins installieren und verwenden, ohne daß es zu Konflikten kommt, wenn Sie die mit diesen Plug-Ins erstellten bestehenden Projekte verwenden müssen. Frühere Versionen der Plug-Ins von Cycore Cult Effects sind nicht mit Mac OS X kompatibel.

Das Accom DDR-Plug-In, das mit After Effects 4.x geliefert wurde, war auf diese Version beschränkt und funktioniert nicht in After Effects 5.5. Wenden Sie sich an Accom, um aktuelle Informationen zur Unterstützung von Accom DDRs zu erhalten.

Wenn Sie technische Unterstützung für Zaxwerks 3D Invigator Classic benötigen, senden Sie eine E-Mail an Zaxwerks unter [support@zaxwerks.com](mailto:support@zaxwerks.com), oder rufen Sie an unter 1-626-309-9102. Sie können sich auch an einen der Profis unseres Benutzerforums unter <http://www.zaxwerks.com/forum/index.html> wenden.

### **Allgemeine Hinweise**

#### **Cache-Indikatoren**

Wird After Effects sehr langsam, sollten Sie versuchen, die Cache-Indikatoren im Menü der Zeitleiste zu deaktivieren. Diese Einstellung bleibt von einer Anwendungssitzung zur anderen erhalten.

#### **Photoshop-Effekte (PS+)**

Die mit After Effects 5.5 gelieferten Photoshop-Plug-Ins (PS+) können nicht direkt unter OS X ausgeführt werden. Plug-Ins von Photoshop werden nun in einem gesperrten Ordner installiert. Um die Plug-Ins zu aktivieren, löschen Sie die (), die den Ordernamen im Finder (Photoshop Filter) oder im Explorer (PSFilter) umschließen.

Komplexe Wellen (ähnelt PS+ Kräuseln), Strudel (ähnelt PS+ Strudel) und Kräuseln (ähnelt PS + Wellen) sind ab jetzt in der Standardversion verfügbar. PS+ Wölben und PS+ Distorsion entspricht in After Effects dem Effekt "Wölben".

Photoshop-Plug-Ins, die in After Effects angewendet wurden (alle in den Menüs als PS oder PS+ aufgelisteten Effekte) bleiben nicht erhalten, wenn ein Projekt zwischen Plattformen verschoben wird. Wenn Sie Projekte auf andere Plattformen verschieben möchten, sollten Sie nach Möglichkeit für After Effects entwickelte Plug-Ins verwenden.

### **Illustrator 10-Dateien**

Illustrator 10-Dateien werden leer oder mit einer Warnmeldung angezeigt, außer wenn sie in Adobe Illustrator 10 bei aktivierter Option "PDF-kompatible Datei erstellen" im Dialogfeld "Speichern" gespeichert wurden.

### **Illustrator 10-Zwischenablageunterstützung**

Um die Adobe Illustrator-Zwischenablage-Funktion (AICB) zum Kopieren von Pfaden zwischen Illustrator 10 und After Effects zu verwenden, müssen Sie diese Voreinstellung in Illustrator bei ausgewählter Option "Pfade beibehalten" aktivieren.

### **Illustrator 9.x-Dateien**

Ebenen in EPS-Dateien, die in Illustrator 9.x gespeichert wurden, können inkorrekt oder unvollständig gerastert werden. Importieren Sie die Datei statt dessen im .ai-Format von Adobe Illustrator. Dateien, die in Adobe Illustrator 8 mit deaktivierter Sichtbarkeit gespeichert wurden, werden in After Effects 5.5 mit leeren Ebenen angezeigt. Um dieses Problem zu lösen, sollten Sie die Dateien mit aktivierter Sichtbarkeit speichern.

### **Kamera-Import mit Maya**

Zusätzlich zu den in der Dokumentation beschriebenen Funktionen, importiert die Funktion "Kamera-Import" in Maya auch sogenannte "Bezeichner"-Knoten. Sie eignen sich besonders zum Verfolgen von Objekten Ihrer Maya-Szene, wenn sie in After Effects übersetzt wird. After Effects erstellt eine Null-Ebene mit den angewendeten entsprechenden Transformationen, wenn der Name eines Maya-Bezeichner-Knotens das Wort "Null", "NULL" oder "null" enthält. Vermeiden Sie in Maya das gegenseitige Überordnen von Bezeichner-Knoten; ordnen Sie statt dessen die Bezeichner-Knoten über die Geometrie. Beachten Sie, daß "Welt"- oder "Unterwelt"-Koordinaten in der LocatorShape nicht eingehalten werden. Verwenden Sie statt dessen einen Umformungsknoten, um sie zu platzieren.

### **Kamera-Import mit Maya**

Wenn ein Projekt sehr komplex ist, kann es vorkommen, daß der Kamera-Import mit Maya (.ma) langsam ausgeführt wird (z. B. beim Importieren vieler Keyframes). Um die Ausführung des Kamera-Imports mit Maya zu beschleunigen, berücksichtigen Sie nur Kameradaten in der Maya-Datei (.ma). Beachten Sie, daß After Effects keine 3-Knotenkameras verarbeiten kann.

Wenn Sie "FilmFit" anwenden, verwenden Sie die Typen "horizontal" oder "vertical" und vermeiden Sie "fill".

### **Mehrere Ansichten**

Um alle Fenster schließen zu können, muß die Option "In Gruppen schließen" für die Voreinstellung "Mehrere Ansichten gleichzeitig schließen" aktiviert sein.

Um die Register eines Fensters ein- bzw. auszublenden, doppelklicken Sie auf die Reglerleiste, die über den Registern angezeigt wird.

### **Importieren von .swf-Dateien**

After Effects unterstützt den Alphakanal einer importierten Flash-Datei (.swf) nur unter Mac OS 9.x. Die Alphakanäle von Flash-Dateien werden allgemein als mit weiß integriert interpretiert.

Unter Windows und Mac OS X, werden in QuickTime 5.0.2 oder früher die Alphakanäle für importierte Flash-Dateien nicht korrekt angezeigt. Aus diesem Grund zeigt After Effects sie auf diesen Plattformen deckend an. Sie können diese Einstellung ändern, indem Sie in der Voreinstellungsdatei in After Effects 5.5 einen Wert verändern – siehe "QuickTime Flash Importer Alpha Channel Support".

## **Expressions**

Expressions, die die Verwacklungsmethode() verwenden, werden in After Effects 5.5 möglicherweise anders berechnet als in 5.0. In 5.0 wurde beim Verwenden der Verwacklungsmethode() der Stärkewert bei mehrdimensionalen Eigenschaften, wie Position, falsch vermindert. In 5.5 bleibt die Verwacklungsstärke für alle Dimensionen konsistent.

Da einige Effekte über neue Parameter verfügen, müssen Ihre Expressions möglicherweise neu festgelegt werden, wenn statt des Parameternamens des Effekts der Parameterindex des Effekts verwendet wird.

## **Erweiterte 3D-Optionen**

In Fällen, in denen sich Ebenen beinahe berühren, werden nicht-überschneidende Ebenen als überschneidende Ebenen gerendert. Ist dies der Fall, können Sie die Hintergrundebene durch die Vordergrundebene sehen, bevor sie sich tatsächlich überschneiden. Um dies zu vermeiden, vergrößern Sie den Abstand zwischen den Ebenen etwas.

Wenn eine schattenwerfende Ebene sich mit einer anderen Ebene überschneidet, kommt es gelegentlich vor, daß sich hinter der Überschneidung eine Lücke befindet, die eigentlich im Schatten liegen soll. Um die Größe der Lücke zu vermindern, erhöhen Sie die Schattenmatrixauflösung, indem Sie folgende Schritte ausführen: "Komposition"> "Kompositionseinstellungen...">"Erweiterte 3D-Optionen".

## **RAM-Vorschau**

Um die Funktion "RAM-Vorschau speichern" zu verwenden, muß im aktiven Kompositionsfenster die Option "Aktive Kamera" aktiviert sein (auch wenn es keine 3D-Ebenen in der Komposition gibt).

## **Rendering**

Vermeiden Sie das Verwenden von erweiterten ASCII-Zeichen oder anderen Sonderzeichen in Dateinamen, die auf mehreren Plattformen verwendet werden sollen, insbesondere für das Rendern mit dem Ordner "Überwacher Ordner".

## **16:9 QuickTime DV**

After Effects zeichnet keine Pixel-Seitenverhältnisse in der gerenderten Ausgabe auf. Das kann dazu führen, daß bei 16:9-Filmen Ihre Hardware für die Aufzeichnung nicht automatisch auf Breitwand-Format eingestellt wird.

## **Ansicht**

In After Effects 5.0 erstellte Kompositionen werden beim Öffnen in 5.5 mit der Ansicht "Aktive Kamera" angezeigt, unabhängig davon, in welcher Ansicht sie in 5.0 gespeichert wurden. Beim Öffnen eines in 5.0 oder einer früheren Version erstellten Projekts werden die Ansichtsschalter, wie z. B. Masken und Ebenengriffe, ebenfalls auf die Standardeinstellung zurückgesetzt.

## **Videovorschau**

Stürzt After Effects beim Beenden ab, nachdem Sie die Videovorschau aktiviert haben, wenden Sie sich an den Hersteller des entsprechenden Ausgabegeräts, um die aktuelle Treibersoftware zu erhalten.

Die Videovorschau ist nicht kompatibel mit Radius Soft DVC-Erweiterungen ("RadDVCodec" und "RadDVDecode").

## **Photoshop-Filter**

After Effects unterstützt keine Photoshop 6-spezifischen Plug-In-Filter.

## **Tip des Tages**

Um den vorigen "Tip des Tages" anzuzeigen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken auf die Schaltfläche "Nächster Tip".

## **MP3-Audiodateien**

Importieren von MP3-Audiodateien über QuickTime oder Video für Windows erzeugt hörbare Klickgeräusche in der gerenderten Ausgabe, und Scrubbing ist dann nicht möglich. Dieses Problem wird möglicherweise in

zukünftigen Versionen von QuickTime oder Direct X behoben. Sie können dieses Problem für "Film erstellen" umgehen, indem Sie die Audioblockdauer im Dialogfeld für Ausgabe-Voreinstellungen auf eine Länge einstellen, die die Länge Ihres Ausgabefilms überschreitet. Dadurch werden die Speicheranforderungen aber erhöht.

### **Adobe Premiere-Projekte**

Wenn Sie Adobe Premiere-Projekte in After Effects importieren, erscheinen Überblendungen und Titel aus Premiere nur als Farbflächen; die Originalinhalte werden nicht gerendert.

Fehlt Footage beim Importieren eines Adobe Premiere-Projekts, sollten Sie das Projekt auf dem Computer, auf dem After Effects ausgeführt wird, in Premiere öffnen und erneut speichern.

### **3D-Komposition**

Wenn ein Licht als übergeordnete Ebene einer Kamera eingestellt ist, springt die Kamera, als wenn "Automatische Ausrichtung" aktiviert wäre.

Wenn Sie Standard-3D-Rendering verwenden und die Ebenen beim Animieren voneinander zu springen scheinen, überschneiden sich die Ebenen wahrscheinlich. Hinweis: Ob sich Ebenen überschneiden wird aufgrund ihrer Gesamtgröße berechnet, einschließlich transparenter Bereiche. Verschieben Sie die Ebenen auseinander, um das Problem zu lösen, oder verwenden Sie das Erweiterte 3D Rendering-Plug-In.

Die Rendering-Reihenfolge von koplanaren 3D-Ebenen wird durch die Ebenenreihenfolge in der Zeitleiste bestimmt, selbst wenn die Ebenen von hinten betrachtet werden.

### **Maskierung**

Um farbkodierte Masken bei der Verwendung des Effekts "Umformen" sehen zu können, deaktivieren Sie die "Ebenenmasken" im Menü des Kompositionsfensters.

### **16-Bit-pro-Kanal, bpc (nur Production Bundle)**

Die einzigen Formate in After Effects, die derzeit 16bpc unterstützen, sind Photoshop, Cineon, SGI, IFF, RLA, RPF und QuickTime. Drittanbieter können ebenfalls Plug-Ins schreiben, um 16bpc-Dateien mit der neuen After Effects-API lesen und schreiben zu können.

Aufgrund der zunehmenden Ungenauigkeit von Zwischenberechnungen weichen die Ergebnisse zwischen dem 8bpc- und dem 16bpc-Modus bei manchen Effekten erheblich voneinander ab (z. B. "Matte verbessern"). Um Überraschungen zu vermeiden, sollten Sie eine Vorschau Ihrer Arbeit im 16bpc-Modus betrachten, bevor Sie mit 16bpc rendern.

### **Motion Tracker/Stabilizer (nur Production Bundle)**

Die Start/Ende-Einstellungen für Motion Tracker/Stabilizer im Ebenenfenster stimmen zunächst mit den In- und Out-Points der Ebene überein, sie sind aber unabhängig.

### **Überwacher Ordner (nur Production Bundle)**

Es ist nicht empfehlenswert, den gleichen Computer als Server für einen überwachten Ordner für mehrere andere Computer zu verwenden und After Effects im Überwacher-Ordner-Modus auszuführen. Verwenden Sie einen Computer ausschließlich als Server für Ihren überwachten Ordner; führen Sie auf diesem Computer nicht gleichzeitig auch After Effects aus.

Die HTML-Seiten, die für den Renderstatus beim Überwacher-Ordner-Rendering generiert werden, enthalten Links von dem After Effects-Webbanner zu der Website von Adobe. Führt dies in Ihrem Browser zu Problemen, können Sie das Banner unterdrücken, indem Sie die Datei "After Effects 5 Einstellungen" in einem Texteditor bearbeiten. Suchen Sie die Zeile "Web independent watch folder files" = 00 und ändern Sie 00 in 01.

Stürzt Ihr Netscape-Browser ab, wenn Sie auf im Dialogfeld "Überwacher Ordner" auf "Status der Suche..." klicken, sollten Sie Ihren Browser auf eine neuere Version aktualisieren.

Wenn Sie Sequenzausgabe per überwachten Ordner auf einem Windows 2000- oder Windows XP-Server rendern, sind einige der gerenderten Frames möglicherweise auf einem Mac OS Client nicht sichtbar. Wenn

Sie diese Sequenzdateien importieren, erhalten Sie auf dem Mac eine Fehlermeldung zu fehlenden Dateien. Es scheint sich hierbei um einen Fehler in Windows 2000 und Windows XP Services für Macintosh zu handeln.

Vergewissern Sie sich, daß alle Volumenamen (einschließlich der bereitgestellten Netzwerkvolumes) nur einmal vorkommen.

Wenn Sie After Effects auf einem japanischen, chinesischen oder koreanischen System ausführen, müssen Sie sicherstellen, daß der Name des Projekts, des Ausgabeordners und des Überwachten Ordners keine Doppelbytezeichen enthält, wenn Sie Ihre HTML-Statusdateien über einen Webserver betrachten möchten. Dies ist erforderlich, um Doppelbyte-URLs zu vermeiden, die die meisten Webserver nicht unterstützen.

Rendern oder initiieren Sie den Überwachten-Ordner-Modus nicht im Stammverzeichnis eines Volumes oder freigegebenen Ordners, der als Stammverzeichnis erscheint, wenn auf ihn mit einem anderen Computer zugegriffen wird. Rendern oder überwachen Sie statt dessen einen Unterordner des Volumes.

### **Verschiedenes**

Die "Footage interpretieren"-Option "Antialiasing" für Illustrator-Footage ("Schneller" oder "Genauer") und die Cineon-Interpretationsoptionen bleiben nicht erhalten, wenn Sie "Footageeinstellungen merken" und "Footageeinstellungen anwenden" verwenden.

After Effects wurde nicht zum Ausführen von einem Remoteserver oder von einem schreibgeschützten Ordner entwickelt. Installieren Sie es auf Ihre lokale Festplatte.

### **Verwenden von After Effects mit Mac OS**

#### **RealMedia Output**

OS X unterstützt nicht das RealMedia Output-Plug-In.

#### **Rendern des überwachten Ordners unter OS X**

Das Rendern des überwachten Ordners mit mehreren Instanzen funktioniert nicht, wenn Sie zwei oder mehr Instanzen von After Effects auf demselben Computer unter OS X ausführen.

Wenn Sie den überwachten Ordner auf einem Mac OS X-Server rendern, verwenden Sie keine Mac- und Windows-Clients. Wenn Sie den überwachten Ordner auf einem Windows XP- oder 2000-Server rendern, der Dienste für Macintosh ausführt, verwenden Sie keinen Mac OS X-Rechner als Client.

#### **Tastaturbefehle**

Die Tastaturbefehle von After Effects für "Footage-Datei ersetzen" (Befehlstaste + H) und "Film erstellen..." (Befehlstaste + M) überschreiben die Befehle von Mac OS 10.1.

#### **RAM-Vorschau**

Während der RAM-Vorschau nimmt After Effects nicht in allen Fenstern Aktualisierungen vor, wenn Sie im Abschnitt "Videovorschau" der After Effects-Voreinstellungen nur die Option "Für alle Fensteraktualisierungen" aktiviert haben.

#### **After Effects Benutzerhandbuch in Japanisch**

Der auf Seite 48 übersetzte Mac OS Präferenzname ist für Mac OS 9 zu lang (>31).

#### **QuickTime-Filme**

After Effects erstellt immer Single-Fork-QuickTime-Filme (manchmal auch als plattformunabhängig bezeichnet). In manchen Systemen, z. B. Accom Sphere, führt die Verwendung von Single-Fork-Filmen zu Problemen. Erscheinen QuickTime-Filme, die mit dem Accom Sphere-Codec gerendert wurden, nach dem Import in Sphere schwarz, sollten Sie After Effects beenden, die Datei "After Effects 5 Einstellungen" in einem Texteditor öffnen und die Einstellung für "Add Movie to Resource Fork" auf 01 setzen. Unter Mac OS 9 finden Sie die Voreinstellungsdatei im Ordner "Preferences" im Systemordner. Unter Mac OS X befinden sich die Voreinstellungen unter /Benutzer/<Benutzername>/Bibliothek/Preferences.

## **Verwenden von After Effects mit Windows**

### **Der Ordner "After Effects-Voreinstellungen"**

Sie können den Ordner "After Effects-Voreinstellungen" nicht im Internet Explorer anzeigen oder nach ihm suchen, wenn im Explorer die Voreinstellung "Versteckte Dateien ausblenden" aktiviert ist. Diese Option ist für Windows 2000 und Windows XP standardmäßig aktiviert.

### **Effekte-Palette**

Die Effekte-Palette reagiert unter Windows nicht in gewohnter Weise auf Tastaturbefehle.

### **Aus Macromedia Flash exportierte Filme**

QuickTime-Filme, die aus Macromedia Flash 4 und 5 exportiert wurden, können unter Windows zum Absturz anderer Anwendungen (einschließlich After Effects) führen.

### **Footagefenster**

Normalerweise wird beim Öffnen des Footagefensters für Video für Windows (AVI)-Dateien das AVI-Footagefenster geöffnet. Einige AVI-Dateien werden von diesem Fenster nicht unterstützt und werden automatisch im After Effects Footagefenster geöffnet (z. B. AVI-Dateien, die mit dem Microsoft DirectX DV-Codec erstellt wurden und solche, die größer als 2 GB sind). Wenn das AVI-Footagefenster leer erscheint, doppelklicken Sie mit gedrückter Alt-Taste auf das Footage, um statt dessen ein After Effects-Footagefenster zu öffnen.

### **Windows NT**

After Effects 5 und 5.5 unterstützt Windows NT 4 nicht offiziell. Sie erzielen die besten Ergebnisse, wenn Sie die neueste, mit NT 4 kompatible Version von Direct X verwenden, die in Service Pack 6 oder höher enthalten ist. Die besten Ergebnisse mit MP3- und WAV-Audiofootage erzielen Sie unter NT4, wenn Sie Media Player 6.4 installieren oder die Dateien als QuickTime importieren (verwenden Sie die Option "Alle Dateien", und wählen Sie unter "Format" die Option "QuickTime-Film"). Vermeiden Sie es, das AVI-Footagefenster für Footage zu verwenden, das nur Audio enthält.

### **Windows 98**

Es kann zu einem Absturz von Windows 98 (einschließlich SE & ME) kommen, wenn Sie versuchen, den Import von einem langsamen Netzwerkserver abubrechen.

## **Updates zur SWF Export-Dokumentation**

### **Referenzen in der SWF-Datei**

Ein Element, das einer SWF-Datei hinzugefügt wird, wird nur einmal hinzugefügt und dann so lange referenziert, wie sein Inhalt sich nicht von dem vorigen Frame unterscheidet. So wird beispielsweise eine Ebene mit Standbild-Quellfootage, auf die eine unanimierte Maske angewendet wurde, der SWF-Datei nur einmal hinzugefügt und dann in allen folgenden Frames referenziert, selbst wenn die geometrischen Eigenschaften der Ebene animiert sind. Ist die Maske aber animiert oder ist die Quelle der Ebene Videofootage oder eine Komposition, die sich im Zeitablauf ändert, wird der SWF-Datei für jeden Frame, in dem die Ebene sichtbar ist, ein neues Objekt hinzugefügt.

Das SWF-Exportmodul versucht außerdem, bestimmte Elemente der SWF-Datei nur einmal hinzuzufügen und sie dann für alle Frames, in denen sie verwendet werden, zu referenzieren – unabhängig davon, ob die Frames aufeinander folgen oder nicht. Zu den Elementen, die auf diese Weise hinzugefügt werden, gehören JPEG-komprimierte Bitmaps, SWF-Filmclips, die aus Adobe Illustrator-Dateien oder -Ebenen erstellt wurden, und Textzeichen von Pfadtext. Die Referenzierung funktioniert auch über Ebenen hinweg. Wenn also mehrere Ebenen in der exportierten Komposition die gleiche Quelle teilen, wird das JPEG-komprimierte Bitmap dieser Quelle einmal der SWF-Datei hinzugefügt und dann per Referenz in jedem Objekt verwendet, das auf einer Ebene basiert, die diese Quelle teilt. Handelt es sich bei der Quelle um eine Illustrator-Datei oder -Ebene, wird ein SWF-Filmclip auf die gleiche Weise erstellt und referenziert. Wurde Pfadtext angewendet, werden die Textzeichen einmal als Vektoren der SWF-Datei hinzugefügt und dann auf allen folgenden Frames referenziert, es sei denn, für "Kontur und Fläche" wurde die Option "Füllung über Kontur" gewählt. Dann werden die Zeichen jedem Frame als Vektoren hinzugefügt.

### **"Audiospektrum" und "Audio-Wellenform" in SWF exportieren**

Linien, die von den Plug-Ins "Audiospektrum" und "Audio-Wellenform" gezeichnet wurden, werden als Vektoren in die SWF-Datei exportiert. Allerdings werden Informationen über diese Effekte nicht in das Protokoll geschrieben. Nicht unterstützte Funktionen in den Effekten werden immer ignoriert. Zu den nicht unterstützten Funktionen in den Effekten gehören "Außenfarbe" (nur die "Innenfarbe" wird verwendet), "Glätten" und "Mit Original kombinieren". Außerdem werden nur gleichmäßig breite Linien in die SWF-Datei geschrieben. Haben Sie also beispielsweise für "Audiospektrum" die Option "Polaren Pfad verwenden" aktiviert, werden die Linien immer breiter, je weiter Sie von dem Mittelpunkt entfernt sind. In die SWF-Datei wird aber eine gleichmäßig breite Linie exportiert.

Die Wellenformen erhöhen möglicherweise die SWF-Dateigröße und verringern dadurch die Samples (Audio-Wellenform: Angezeigte Samples; Audiospektrum: Frequenzbänder) oder die Framerate, damit die SWF-Datei kleiner wird.

### **Adobe Illustrator-Footage in SWF exportieren**

In der HTML-Protokolldatei werden Informationen zu nicht unterstützten Funktionen in Illustrator-Footage nur für den ersten Frame protokolliert, in dem die Illustrator-Footage sichtbar ist. Allerdings werden nicht unterstützte Funktionen für alle Frames, in denen das Footage sichtbar ist, ignoriert oder die Illustrator-Footage wird gerastert (abhängig davon, ob Sie für "Nicht unterstützte Funktionen" die Option "Ignorieren" oder "Rastern" gewählt haben).

Text muß in Illustrator in Pfade umgewandelt werden, damit er korrekt in die SWF-Datei exportiert werden kann. Illustrator-Schnittmarken werden berücksichtigt, aber die Grafiken außerhalb der Schnittmarken werden dennoch in die SWF-Datei aufgenommen, auch wenn sie nicht sichtbar sind. Weitere Einzelheiten dazu, wie diese Option Text und Schnittmarken beeinflusst, finden Sie in der Beschreibung der Option "Illustrator-Grafik reduzieren" weiter unten.

### **Reduzieren von Adobe Illustrator-Grafiken**

Wurde die Option "Illustrator-Grafik reduzieren" aktiviert, versucht das Exportmodul, alle sich überlappenden Objekte in Teile zu zerlegen, die sich nicht überlappen. Diese Option wird nicht für After Effects-Ebenen unterstützt, deren Quelle einzelne Ebenen aus Illustrator-Dateien sind, die mit Illustrator-Versionen vor 9.0 erstellt wurden. Es gibt eine Reihe von Vor- und Nachteilen für das Reduzieren von Illustrator-Grafiken – sie werden unten aufgelistet. Wir empfehlen aber, von Fall zu Fall auszuprobieren, mit welcher Option Sie die besten Ergebnisse erzielen.

#### **Vorteile vom Reduzieren**

- + einige SWF-Dateien werden dadurch kleiner
- + Text wird korrekt exportiert (das Umwandeln von Text in Pfade in Illustrator ist nicht erforderlich)
- + bei After Effects-Ebenen mit teilweiser Transparenz haben alle Illustrator-Objekte in der Quelle der Ebene diese Deckkraft, und sie werden in der SWF-Datei nicht auf die gleiche Weise kombiniert wie in After Effects. Durch Reduzieren wird dieses Problem behoben, da es keine sich überlappenden Objekte gibt
- + Grafiken außerhalb der Schnittmarken werden nicht in die SWF-Datei aufgenommen
- + Enden und Ecken werden korrekt exportiert
- + Transparenzgruppen werden korrekt exportiert

#### **Nachteile vom Reduzieren**

- einige SWF-Dateien werden dadurch größer
- langsam und speicherintensiv und bei komplexen Illustrator-Zeichnungen möglicherweise ineffektiv
- kann um manche Objekte weiße Ränder produzieren
- kann nicht unterstützte Objekte einführen, die ignoriert oder gerastert werden

### **Allgemeine Hinweise zu SWF**

Ist die Quelle einer Ebene eine Adobe Illustrator-Datei und wurde auf die Ebene eine Maske angewendet, wird die Illustrator-Datei gerastert und der SWF-Datei als JPEG-komprimiertes Bitmap hinzugefügt.

"Maskenausweitung ungleich Null" ist eine nicht unterstützte Funktion.



Objekte in der SWF-Datei werden möglicherweise nicht durch die Kompositionsbegrenzung beschnitten, wenn die Größe des Flash-Fensters bei der Wiedergabe so verändert wird, das es nicht die gleichen Proportionen wie die Komposition hat.

Das SWF-Exportmodul berücksichtigt eine verringerte Auflösung nicht. Die SWF-Datei wird immer in der Gesamtgröße der Komposition erstellt und jegliche exportierten JPEG-komprimierten Bitmaps werden der SWF-Datei mit der vollen Auflösung hinzugefügt.

Mehrere sich überlappende Masken im additiven Modus mit Ebenentransparenz (entweder durch den Alphakanal der Ebene oder durch Teiltransparenz) werden nicht auf die gleiche Weise in der SWF-Datei kombiniert wie in After Effects.

Der Name der SWF-Datei muß auf ".swf" enden, damit die Datei in den meisten Browsern abspielbar ist.

### **Bearbeitbare SWF-Voreinstellungen**

Sie können einige Einstellungen des SWF-Exportmoduls anpassen, indem Sie die After Effects-Voreinstellungsdatei in einem Texteditor bearbeiten. Beachten Sie, daß After Effects nicht ausgeführt werden sollte, während Sie die Voreinstellungsdatei bearbeiten. Die folgenden Einstellungen sind im Abschnitt "ADBEVectorOutput" in der Voreinstellungsdatei:

Report File Creator

Nur Macintosh – Stellen Sie den vierstelligen Creatorcode der Anwendung ein, mit der das Protokoll vom Finder aus geöffnet werden soll.

SWF File Creator

Nur Macintosh – Stellen Sie den vierstelligen Creatorcode der Anwendung ein, mit der die SWF-Datei vom Finder aus geöffnet werden soll.

### **Weitere Ressourcen**

Besuchen Sie die After Effects-Seite der Website von Adobe Systems Inc.:  
<http://www.adobe.de/products/aftereffects/main.html>.

Dort finden Sie Links für Lehrgänge, Benutzergruppen, Drittanbieter von Plug-Ins, Adobe-Kundenunterstützung und mehr.

Abonnieren Sie auch unsere kostenlosen technischen Ankündigungen – E-Mails, die Sie mit technischen Anweisungen, Patches und Plug-Ins für After Effects auf dem Laufenden halten:  
<http://www.adobe.com/support/emaillist.html>

Bitte senden Sie Ihre Wünsche für neue Funktionen, nach Wichtigkeit bewertet, an [aftereffects@adobe.com](mailto:aftereffects@adobe.com).

=====  
Januar 2002

Copyright © 1992-2002 Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Adobe, Illustrator, Photoshop, Premiere und After Effects sind Marken von Adobe Systems Incorporated. Microsoft Windows und Windows NT sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Macintosh ist eine Marke von Apple Computer, Inc., die in den USA und anderen Ländern eingetragen ist. QuickTime ist eine Marke und wird unter Lizenz verwendet. QuickTime ist in den USA und anderen Ländern registriert. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.