

## **Lisez-moi Adobe® After Effects® 6.0**

**Juillet 2003**

Ce fichier contient des informations de dernière minute sur le produit, des mises à jour relatives à la documentation d'Adobe After Effects, ainsi que des conseils de dépannage. Nous vous recommandons d'imprimer ce document pour référence ultérieure.

Pour obtenir des instructions concernant l'installation, reportez-vous au fichier Lisez-moi Installation. Notez que Keylight et 3D Assistants Lite (inclus dans la version Professional) disposent de leurs propres programmes d'installation.

Le menu Aide d'After Effects contient le guide de l'utilisateur complet, ainsi que des informations sur les effets et la création de script. La version en ligne du guide de l'utilisateur propose des informations techniques supplémentaires, ainsi que des exemples ne figurant pas dans la documentation imprimée. Pour plus de commodité, la documentation en ligne est fournie au format PDF sur le CD-ROM du produit, dans le dossier correspondant.

Pour obtenir de plus amples informations sur les performances et le dépannage, consultez le guide de l'utilisateur ou l'aide en ligne, ou visitez le site [Adobe.fr](http://adobe.fr).

Ce fichier Lisez-moi est organisé en plusieurs sections :

- \* Important : informations d'enregistrement
- \* Configuration requise
- \* Numéro de série
- \* Instructions pour l'installation
- \* Compatibilité des produits tiers
- \* Instructions générales
- \* Utilisation d'After Effects sur Mac OS X
- \* Utilisation d'After Effects sous Windows
- \* Autres ressources

### **Important : informations d'enregistrement**

Remplissez la carte d'enregistrement et envoyez-la par courrier dès aujourd'hui, ou bien choisissez de vous enregistrer en ligne (Aide > Enregistrement). Vous devez vous enregistrer pour bénéficier du support technique et recevoir d'importantes informations de mise à jour du produit. Une fois enregistré, vous pouvez télécharger gratuitement cinq modules d'effets (Danse de cartes, Volet carte, Caustique, Ecume et Générateur de vagues) à partir du site : <http://www.adobe.fr/produits/aftereffects/main.html>.

## **Configuration requise**

### Windows

- \* Processeur Intel® Pentium® III ou 4 (multiprocesseur recommandé)
- \* Microsoft® Windows® 2000 ou Windows XP Pro ou Home Edition
- \* 128 Mo de RAM installés (256 Mo ou plus recommandés)
- \* 150 Mo d'espace disque disponible pour l'installation (disque dur ou matrice de disques de 500 Mo, ou plus recommandé pour une utilisation en continu)
- \* Lecteur de CD-ROM
- \* Adaptateur d'écran couleur 24 bits
- \* Logiciel Apple QuickTime 6.1 recommandé
- \* Logiciel Microsoft DirectX 8.1 recommandé (voir plus loin)
- \* Pour OpenGL : une carte OpenGL compatible Pour obtenir la liste actualisée des cartes, visitez notre site Web, à l'adresse suivante : [www.adobe.fr/produits/aftereffects/opengl](http://www.adobe.fr/produits/aftereffects/opengl).

### Macintosh

- \* Processeur PowerPC® (multiprocesseur G4 recommandé)
- \* Mac OS X 10.2.6
- \* 128 Mo de RAM installés (256 Mo ou plus recommandés)
- \* 150 Mo d'espace disque disponible pour l'installation (disque dur ou matrice de disques de 500 Mo, ou plus recommandé pour une utilisation en continu)
- \* Lecteur de CD-ROM
- \* Adaptateur d'écran couleur 24 bits
- \* Pour OpenGL : une carte OpenGL compatible Pour obtenir la liste actualisée des cartes, visitez notre site Web, à l'adresse suivante : [www.adobe.fr/produits/aftereffects/opengl](http://www.adobe.fr/produits/aftereffects/opengl).

## **Numéro de série**

Les numéros de série d'After Effects 6.0 sont nouveaux ; les numéros de série des versions précédentes ne sont pas valides pour cette version du produit. Le numéro de série de votre produit est inscrit sur la carte d'enregistrement d'Adobe After Effects ou sur l'extérieur du boîtier du CD-ROM. Utilisez ce numéro pour initialiser le programme. Si le numéro de série n'est pas accepté, veuillez contacter le service de support client d'Adobe :

<http://www.adobe.com/support/main.html>

Si vous installez une mise à jour du produit, vous devez disposer du nouveau numéro de série, composé de 24 caractères et inclus dans votre mise à jour, ainsi que du numéro de série de la version précédente.

## **Instructions pour l'installation – Windows**

Vous devez disposer des droits d'administrateur pour exécuter le programme d'installation Windows sous Windows 2000 et Windows XP.

Sous certains systèmes avec Windows XP, lorsque l'option de récupération de système est activée pendant l'installation, le processus prend un temps considérable. L'ordinateur semble bloqué. Pour éviter cela, désactivez cette option de récupération avant de procéder à l'installation (Démarrer > Panneau de configuration > Système).

**Direct X 8.1** est requis pour la prise en charge des films compressés au format DV et pour l'importation MPEG par After Effects. After Effects peut fonctionner avec des versions plus anciennes de Direct X ; il est toutefois vivement conseillé d'installer la version Direct X 8.1 ou ultérieure. Pour obtenir les dernières versions de Direct X, consultez le site Web de Microsoft.

Si vous avez l'intention d'utiliser des séquences QuickTime (fichiers .mov), assurez-vous d'installer QuickTime pour Windows, version 6.1 ou ultérieure.

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

### **Compatibilité des produits tiers**

Sous Windows, les modules externes conçus pour After Effects 5.5 et versions précédentes devraient fonctionner dans After Effects 6.0.

Les modules externes développés par des tiers doivent être carbonisés pour pouvoir fonctionner sur Mac OS X. Les modules externes non carbonisés ne sont pas chargés et ne s'affichent pas dans le menu des effets. Vérifiez la disponibilité de versions carbonisées de vos modules externes auprès du fabricant.

Les modules externes Final Effects Complete 4.0 (OS X uniquement) de Media 100 tombent en panne lorsque vous les utilisez dans After Effects 6.0. Contactez Media 100 pour une mise à jour.

Les versions de Primatte antérieures à 1.5.1 ne sont pas compatibles avec After Effects 6.0.

BigFX FilmFX 2.5 n'est pas compatible avec After Effects 6.0. Contactez le fabricant pour obtenir une nouvelle version.

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

Pour le support technique sur Keylight, consultez le guide de l'utilisateur de Keylight ou vérifiez la page de support sur le site Web [www.thefoundry.co.uk](http://www.thefoundry.co.uk). Si vous avez besoin d'autre assistance, contactez The Foundry à l'adresse : [support@thefoundry.co.uk](mailto:support@thefoundry.co.uk).

Pour le support technique sur 3D Assistants Lite ou pour une mise à jour, contactez Digital Anarchy à l'adresse : [support@digitalanarchy.com](mailto:support@digitalanarchy.com), ou appelez le 1-415-621-0991.

## **Instructions générales**

### **Langue**

Les quatre langues, anglais, français, allemand et japonais, sont installées automatiquement, sauf si vous personnalisez votre installation. La langue recherchée est sélectionnée au moment du lancement en fonction des paramètres du système utilisé.

Sur Mac OS X, l'ordre des langues préféré est défini dans les préférences internationales du système. Vous pouvez également exclure une langue spécifique pour After Effects en sélectionnant l'icône de l'application dans le Finder et en choisissant une langue sous la commande d'informations dans le menu Fichier.

Sous Windows XP, vous pouvez choisir la langue dans Démarrer > Panneau de configuration > Options régionales > Avancé. Si vous le préférez, vous pouvez exécuter la langue de votre choix en sélectionnant son raccourci sous Programmes > ... > After Effects 6.0 > Fichiers de support > Langues.

### **Préférences de texte**

Certaines sections ci-dessous font référence à un paramètre de « préférence de texte » avec un nom entre guillemets. Pour modifier le paramètre nommé, vous devez tout d'abord quitter l'application After Effects, localiser le fichier de préférences (reportez-vous aux sections sur Mac OS et Windows plus loin), l'ouvrir dans un éditeur de texte, puis rechercher le paramètre nommé. Enregistrez les modifications et fermez le fichier avant de redémarrer After Effects.

### **Caméra par défaut**

After Effects 6.0 est doté d'une caméra 3D par défaut légèrement différente. Pour préserver la vue de caméra des compositions 3D dans les projets After Effects 5.0 et 5.5, un nouveau calque « caméra par défaut AE 5.x » est

créé automatiquement à l'ouverture de projets 3D des versions 5.0 et 5.5. La nouvelle caméra ajoutée ne provoque pas de modification (une exception mineure : les expressions utilisant la propriété numLayers produisent un résultat différent).

### **Formats des pixels**

Vous pouvez importer un métrage avec un format des pixels non disponible dans la boîte de dialogue d'interprétation du métrage ; toutefois, ce métrage sera décrit dans la boîte de dialogue comme disposant d'un format de pixel carré, et sera défini comme tel si vous cliquez sur OK. Pour ajouter d'autres options au menu déroulant des formats des pixels, consultez les instructions dans le fichier des règles d'interprétation (interpretation rules.txt) situé dans le dossier Adobe After Effects 6.0 sur Mac OS et dans le dossier des fichiers de support d'After Effects 6.0 sous Windows.

### **Raccourci clavier SS**

Le raccourci clavier « SS » est documenté sous Isoler le calque sélectionné. Il permet d'afficher les propriétés sélectionnées dans la fenêtre Montage (il masque tout le reste).

### **Arguments de ligne de commande**

Les arguments de ligne de commande `-rq` et `-sq` (documentés dans le guide de scripts) ne sont pas implémentés : ils fonctionnent de la même manière que `-r` et `-s`.

## **Personnalisation des raccourcis clavier**

Vous pouvez utiliser le fichier de raccourcis clavier, localisé près du fichier de préférences pour personnaliser vos raccourcis. Cette option n'est pas officiellement prise en charge, mais peut s'avérer pratique pour les utilisateurs de claviers autres qu'anglais, français, allemand ou japonais. Vous trouverez d'autres informations, ainsi que des exemples sur le site Web suivant : [www.adobe.fr/support/produits/aftereffects.html](http://www.adobe.fr/support/produits/aftereffects.html)

## **Exportation de calques de texte aux formats .swf et .amx**

Les calques de texte ne s'affichent pas lorsqu'ils sont exportés aux formats SWF ou AMX. Pour préserver les informations sur les vecteurs des calques de texte (couleurs exclues), utilisez les commandes de conversion en silhouette ou de tracé automatique. La première commande est plus précise, mais n'est pas compatible pour l'animation de texte.

## **Expressions**

Certains noms de propriétés d'effets ont changés depuis la version 5.5. Si votre projet utilise les anciens noms dans une expression, vous devez mettre à jour l'expression avec les nouveaux noms de la version 6.0.

## **OpenGL**

OpenGL est activé par défaut si la carte OpenGL installée sur votre système est compatible. Dans la boîte de dialogue Préférences > Prévisualisations, cliquez sur le bouton Informations sur OpenGL pour plus de détails sur votre carte. Pour obtenir des informations actualisées sur les cartes OpenGL compatibles, visitez le site de support After Effects, à l'adresse suivante : [www.adobe.fr/produits/aftereffects/opengl](http://www.adobe.fr/produits/aftereffects/opengl)

Lorsque vous effectuez un glissement dans la fenêtre de composition ou que vous modifiez les valeurs dans les fenêtres Montage ou d'effets, le bouton Prévisualisation dynamique devient vert pour indiquer qu'OpenGL fonctionne. L'image rendue à l'aide d'OpenGL ne correspondra pas exactement à l'image rendue avec le logiciel : vous observerez les différences en faisant glisser la souris. Si vous observez des défauts de rendu (par exemple, des pixels de bruit) ou des performances très lentes lorsque vous utilisez OpenGL, vous essayez de diminuer la taille de texture maximale. Modifiez la préférence de texte de sous-échantillonnage automatique de textures supérieures à (pixels) (« Auto Downsample Textures Larger Than (pixels) » de 800 à 512 (ou une valeur inférieure).

La prévisualisation vidéo ne fonctionne pas pendant l'interaction avec OpenGL. Le cas échéant, la prévisualisation vidéo est mise à jour lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

Pour une fidélité totale de la couleur, vous devez définir certaines cartes ATI OpenGL sur une qualité excellente dans le panneau de configuration.

Il est déconseillé d'utiliser une carte AGP et une carte PCI OpenGL en même temps pour travailler avec deux moniteurs ; en effet, vous risquez de tomber en panne de façon intermittente lorsque vous utilisez OpenGL.

Les performances de certaines cartes OpenGL sont sensiblement réduites lorsque vous faites glisser le repère d'instant courant dans les compositions volumineuses. Si vous constatez un tel ralentissement, essayez de réduire la valeur de la préférence de texte de l'image en cache max (« Max Cached Frame Dim ») à 1 024 ou à une valeur inférieure.

Pour de meilleures performances des cartes OpenGL, vous pouvez modifier la valeur de la préférence de texte « PixelsPerFan » sur 4 et voir un rendu de lumière plus précis.

### **Création de script**

En plus de la méthode `app.project.save()`, il existe une autre méthode, non documentée, `app.project.saveWithDialog()`, permettant à l'utilisateur de choisir un nom de fichier.

Utilisez `File.decode(<file_object>.name)` pour afficher le nom du fichier s'il est susceptible de contenir des caractères non ASCII.

### **Indicateurs du cache**

Si l'exécution d'After Effects devient lente, désactivez les indicateurs du cache en désélectionnant Afficher les indicateurs du cache dans le menu de la fenêtre Montage. Ce paramètre sera mémorisé dans toutes les sessions de l'application.

### **Fichiers Illustrator 10**

Les fichiers Illustrator 10 s'affichent vides ou avec 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 d'Illustrator 10.

### **Prise en charge du presse-papiers Illustrator 10**

Pour utiliser le presse-papiers Adobe Illustrator (AICB) et pouvoir copier des tracés entre Illustrator 10 et After Effects, vous devez activer cette préférence dans Illustrator, ainsi que l'option Conserver les tracés.

### **Fichiers Illustrator 8.x et 9.x**

Les calques des fichiers EPS enregistrés dans Illustrator 9.x risquent d'être incorrectement ou insuffisamment pixellisés. Importez plutôt le fichier au format Illustrator AI. Les fichiers AI 8 enregistrés avec l'option de visibilité désactivée s'affichent avec des calques vides dans After Effects. La solution consiste à enregistrer les fichiers avec l'option de visibilité activée.

### **Importation de caméra Maya**

En plus des fonctionnalités décrites dans la documentation, la fonction d'importation de caméra Maya permet également d'importer des nœuds de localisateurs. Ceux-ci sont pratiques pour le suivi des objets de votre scène Maya vers After Effects. After Effects crée un calque nul avec les transformations appropriées appliquées si un nom de nœud de localisateur contient le mot Nul, NUL ou nul (Null, NULL ou null). Évitez l'association des nœuds de localisateur dans Maya, associez-les plutôt à la géométrie. Notez que les coordonnées World ou Underworld dans le LocatorShape ne sont pas observées. Dans ce cas, utilisez un nœud de transformation pour les placer.

### **Importation de caméra Maya**

Il arrive que l'importation de caméra Maya (.ma) soit longue si le projet est complexe (par exemple, si l'importation contient de nombreuses images clés). Pour l'accélérer, ajoutez uniquement des données de caméra dans le fichier Maya (.ma). Notez qu'After Effects ne peut pas lire les caméras à 3 nœuds.

Lorsque vous appliquez FilmFit, utilisez l'option horizontal ou vertical, plutôt que de remplissage.

## **Vues multiples**

La commande Position initiale (dans le menu Fenêtre) doit être activée pour permettre à la préférence Fermer toutes les vues simultanément de fermer les fenêtres.

Pour afficher ou masquer les onglets d'une fenêtre, cliquez deux fois sur la barre située au-dessus des onglets.

## **Importation .swf**

Sous Windows et sur Mac OS X, QuickTime 6.3 ou versions antérieures n'affichent pas correctement les couches alpha des fichiers Flash importés. After Effects les affiche sous forme opaque sur ces plates-formes. Vous pouvez modifier ce comportement en changeant une préférence de texte de support des couches alpha — recherchez « QuickTime Flash Importer Alpha Channel Support ».

## **3D avancé**

Les calques ne comportant pas d'intersection sont rendus comme calques d'intersection lorsqu'ils sont adjacents et à proximité. Le cas échéant, le calque du fond est visible à travers celui de devant avant l'intersection. Pour éviter cela, vous devez éloigner légèrement les calques, les uns des autres.

Lorsque un calque avec une ombre projetée intersecte un autre calque, un petit espace risque d'apparaître derrière l'intersection devant se trouver dans l'ombre. Pour diminuer la taille de cet espace, vous devez augmenter la résolution de la matrice d'ombre à partir de Composition > Paramètres de composition > Avancé.

## **Prévisualisation RAM**

Vous devez définir la fenêtre de la composition active sur Caméra active (même si la composition ne contient pas de calques 3D).

## **Rendu**

Évitez d'utiliser des caractères ASCII étendus ou d'autres caractères étendus dans les noms de fichier destinés à différentes plates-formes, notamment avec le rendu de dossier de contrôle.

## **Filtres Photoshop**

After Effects ne prend plus en charge les filtres de modules externes Photoshop.

## **Conseil du jour**

Pour passer au conseil précédent, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur le bouton Conseil suivant.

## **Fichiers Audio MP3**

Les fichiers audio MP3 produisent des clics et des bruits secs audibles dans les

sorties rendues. Les versions récentes de QuickTime ou Direct X peuvent corriger ces défauts. Sinon, pour Compiler le film, définissez la durée du bloc audio dans les préférences de sortie sur une valeur plus longue que celle de votre séquence de sortie. La consommation de mémoire augmente dans ce cas. La lecture de fichiers MP3 ne fonctionne pas, mais la Prévisualisation RAM avec Audio fonctionne.

### **Projets Adobe Premiere**

Lorsque vous importez des projets Adobe Premiere (versions 5 à 6.5) dans After Effects, les transitions et les titres de Premiere s'affichent uniquement sous forme de solides, et ne rendent pas le contenu d'origine. L'importation de projets Adobe Premiere Pro (Windows uniquement) convertit correctement le mouvement, les effets After Effects et certaines transitions. Les titres et les transitions non prises en charge apparaissent toujours sous forme de solides.

### **Composition 3D**

Si vous définissez une lumière comme parent d'une caméra, la caméra risque de se déplacer si l'option Orientation automatique est activée.

L'ordre de rendu des calques à plans 3D est défini dans la fenêtre Montage, même si vous observez les calques de derrière.

### **Masquage**

Afin d'afficher les masques à code de couleurs lorsque vous utilisez l'effet Remodeler, vous devez désactiver les masques de calque dans le menu de la fenêtre de composition.

### **Suivi/stabilisation de cible (version Professional uniquement)**

Les contrôles de début/fin de suivi et stabilisation de cible dans la fenêtre de calque commencent par faire correspondre les points d'entrée/sortie du calque, mais ils sont indépendants.

### **Dossier de contrôle (version Professional uniquement)**

Lorsque vous utilisez le dossier de contrôle, assurez-vous que le chemin vers le dossier utilisé est le même pour toutes les machines de contrôle sur une plateforme spécifique. Si vous montez un répertoire utilisateur comme volume partagé et que vous rassemblez des fichiers dans ce volume, le rendu du dossier de contrôle risque d'échouer sur la machine contenant le répertoire utilisateur. Si vous souhaitez effectuer le rendu et le partage depuis la même machine, vous devez partager votre volume entier, et non pas uniquement votre répertoire utilisateur.

Lorsque vous effectuez le rendu d'une sortie de séquence avec un dossier de contrôle vers un serveur Windows 2000 ou XP, certaines images rendues risquent de ne pas être visibles depuis un client Mac OS. Lorsque vous importez ces fichiers de séquence, une alerte indique qu'un fichier est manquant sur le Mac. Il s'agit d'un défaut de logiciel dans Windows 2000 et XP Services pour Macintosh.

Lorsque vous exécutez After Effects sur un système japonais, chinois ou coréen, si vous voulez utiliser un serveur Web pour afficher vos fichiers de progression HTML, assurez-vous que le nom du projet, le nom du dossier de sortie et le nom du dossier de contrôle ne contiennent pas de caractères codés sur deux octets.

Cela est nécessaire pour éviter les URL à deux octets, non prises en charge par la plupart des serveurs Web.

## **Divers**

L'option d'interprétation de métrage pour le lissage de métrage Illustrator (Plus rapide versus Plus précis) et les options d'interprétation Cineon ne sont pas conservées lorsque vous utilisez les commandes Se rappeler de l'interprétation et Appliquer l'interprétation.

After Effects n'est pas conçu pour l'exécution depuis un serveur distant ou depuis un dossier en lecture seule. Installez-le sur votre disque dur local.

---

## **Utilisation d'After Effects sur Mac OS X**

Si vous enregistrez un projet multi-plateforme du Mac OS X (10.2.6) directement sur un serveur Windows en utilisant le protocole de réseau Samba (SMB) de Mac OS X, vous obtenez un projet endommagé et impossible à ouvrir. Ce défaut devrait être corrigé dans les versions ultérieures d'OS X. L'enregistrement vers un volume local, ainsi que la copie vers le serveur fonctionnent correctement.

Lorsque vous créez des séquences QuickTime à l'aide de codecs utilisant le même identificateur interne (tels que ceux de BlackMagic et Targa CineWave), After Effects risque d'attribuer un libellé incorrect aux noms des codecs. La sortie n'est pas affectée.

De nombreux programmes d'installation de modules externes provenant de développeurs tiers identifient incorrectement After Effects 6.0. Certains installent les modules externes dans le Mac OS X Package pour l'application After Effects. Pour découvrir ces modules externes, appuyez sur la touche Contrôle et cliquez sur l'icône de l'application After Effects dans le Finder, puis sélectionnez l'option d'affichage du contenu du produit. Vous pouvez alors déplacer les modules externes vers le dossier correspondant.

## **Séquences QuickTime**

After Effects crée toujours des séquences QuickTime plates (à une ressource). Certains systèmes, tels qu'Accom Sphere, ne se comportent pas correctement lors de l'utilisation de séquences plates. Si les séquences QuickTime rendues à l'aide du codec s'affichent en noir lorsqu'elles sont importés dans Sphere, vous devez définir la valeur de la préférence de texte d'ajout de la séquence au fichier de ressource (« Add Movie to Resource Fork ») sur la valeur 01.

## **Fichier de préférences d'After Effects**

Sur Mac OS X, le fichier de préférences Adobe After Effects 6.0 est localisé dans /Users/<nom de l'utilisateur>/Library/Preferences.

---

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

Le raccourci clavier Ctrl-) (permettant d'afficher toutes les propriétés dans la fenêtre Montage) ne fonctionne pas lorsque l'option d'éditeur de méthode d'entrée japonais est activée.

La lecture d'une séquence QuickTime 16 bpc (telle que Microcosm) risque de bloquer After Effects sur les machines multiprocesseur. Ce défaut sera peut-être corrigé dans les versions ultérieures de QuickTime pour Windows.

L'installation du logiciel Bluefish444 sur une machine sans le matériel approprié risque de bloquer After Effects lors de la création d'une composition. Contactez Bluefish pour une mise à jour, à l'adresse : <http://www.bluefish444.com>

After Effects ne prend pas en charge l'audio dans les fichiers Type1 DV AVI. Si vous essayez de lire l'audio dans ces fichiers, vous risquez de provoquer un long délai.

Les modules externes de vidéo miroir de tiers, tels que ceux de Canopus ou Matrox, requièrent une mise à jour pour fonctionner dans After Effects 6.0. Consultez <http://www.canopus.com> ou <http://www.matrox.com> pour des informations de mise à jour. Il est possible d'exécuter des versions anciennes en modifiant le fichier AfterFX.ini (accompagnant le fichier de préférences) : changez UseLegacyMainWindowClassName=0 en UseLegacyMainWindowClassName=1

### **Fichier de préférences d'After Effects**

Vous ne pouvez ni rechercher ni afficher le fichier de préférences d'After Effects dans l'explorateur Windows si l'option de masquage des fichiers masqués est sélectionnée dans l'explorateur. Il s'agit de l'option par défaut pour Windows 2000 et Windows XP.

Pour localiser le fichier, recherchez le fichier Adobe After Effects 6.0 Préférences.txt ou recherchez dans \Documents and Settings\\Application Data\Adobe\After Effects\Préfs.

### **Séquences exportées de Macromedia Flash**

Les séquences QuickTime exportées de Macromedia Flash 4 et 5 peuvent provoquer la panne d'autres applications (y compris d'After Effects) sous Windows.

### **Fenêtre de métrage**

En règle générale, l'ouverture de la fenêtre de métrage pour les fichiers Vidéo pour Windows (AVI) ouvre la fenêtre de métrage AVI. Certains fichiers AVI ne sont pas pris en charge par cette fenêtre et s'ouvrent automatiquement dans la fenêtre de métrage d'After Effects (par exemple, les fichiers AVI créés en utilisant le codec DirectX DV de Microsoft et les fichiers AVI de plus de 2 Go). Si la fenêtre de métrage AVI s'affiche vide, essayez de cliquer deux fois sur le

métrage en maintenant la touche Alt enfoncée pour ouvrir une fenêtre de métrage After Effects.

## Autres ressources

Visitez la page d'After Effects sur le site Web d'Adobe Systems Inc. :  
<http://www.adobe.fr/produits/aftereffects/main.html>.

Vous y trouverez des liens vers les didacticiels, les groupes utilisateurs, les développeurs indépendants de modules externes, le support client Adobe, et bien plus.

Vous pourrez également vous enregistrer pour recevoir des informations techniques gratuites par courriers électroniques ponctuels pour vous mettre à jour avec des astuces techniques, des correctifs et des modules externes pour After Effects, à l'adresse : <http://www.adobe.fr/support/emaillist.html>

Merci d'envoyer vos requêtes de fonctions supplémentaires à l'adresse [aftereffects@adobe.fr](mailto:aftereffects@adobe.fr) dans l'ordre de priorité.

=====  
Juillet 2003

Copyright (c) 1992-2003 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.

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