

Adobe® After Effects® 6.0 - Bitte lesen

Juli 2003

Diese Datei enthält aktuelle Produktinformationen, Aktualisierungen der Dokumentation zu Adobe After Effects sowie Hinweise zur Problembhebung. Bitte drucken Sie dieses Dokument aus, damit Sie es bei Bedarf zu Rate ziehen können.

Anweisungen zur Installation des Programms finden Sie in der Readme-Datei „Installationsanweisungen“. Bitte beachten Sie, dass die Plug-ins „Keylight“ und „3D Assistants Lite“ (im Lieferumfang der Professional Edition enthalten) eigene Installationsprogramme haben.

Im Hilfe-Menü von After Effects finden Sie das gesamte Handbuch sowie Dokumentation zu Effekten und Skripten. In der Online-Version des Handbuchs befinden sich zusätzliche technische Informationen und Beispiele, die nicht in der gedruckten Dokumentation vorhanden sind. Auf der CD im Ordner „AE6 Documentation“ finden Sie außerdem PDF-Versionen der Online-Dokumentation.

Weitere Tipps zur Behebung von Problemen sowie andere Informationen entnehmen Sie bitte dem Handbuch, der Online-Hilfe oder besuchen Sie www.adobe.de.

Diese Datei ist in die folgenden Abschnitte unterteilt:

- * Wichtig: Informationen zur Registrierung
- * Systemanforderungen
- * Seriennummer
- * Installationshinweise
- * Kompatibilität mit Plug-ins von Drittanbietern
- * Allgemeine Hinweise
- * After Effects unter Mac OS X verwenden
- * After Effects unter Windows verwenden
- * Andere Ressourcen

Wichtig: Informationen zur Registrierung

Füllen Sie bitte Ihre Registrierkarte aus und senden Sie sie per Post an uns zurück. Alternativ können Sie das Programm online („Hilfe“ > „Registrierung“) registrieren. Die Registrierung ist erforderlich, damit Sie den technischen Support von Adobe in Anspruch nehmen können und wichtige aktuelle Produktinformationen erhalten. Sobald Sie Ihr Programm registriert haben, können Sie unter der folgenden Adresse kostenlos fünf Effekt-Plug-ins herunterladen (Kartentanz, Kartenblende, Kaustik, Schaum, Wellenwelt):

<http://www.adobe.de/products/aftereffects/main.html>.

Systemanforderungen

Windows

- * Intel® Pentium®-Prozessor III oder 4 (Multiprozessor empfohlen)
- * Microsoft® Windows® 2000 oder Windows XP Professional oder Home Edition
- * 128 MB RAM (256 MB oder mehr empfohlen)
- * 150 MB verfügbarer Festplattenspeicher für die Installation (500 MB oder größere Festplatte bzw. Festplatten-Array für die tägliche Arbeit empfohlen)
- * CD-ROM-Laufwerk
- * 24-Bit-Farbgrafikkarte
- * QuickTime 6.1 empfohlen
- * Microsoft DirectX 8.1 oder höher empfohlen (siehe unten)
- * Für OpenGL: eine unterstützte OpenGL-Karte. Eine aktuelle Liste finden Sie unter www.adobe.com/products/aftereffects/opengl.

Macintosh

- * PowerPC®-Prozessor (Multiprozessor G4 empfohlen)
- * Mac OS X 10.2.6
- * 128 MB RAM (256 MB oder mehr empfohlen)
- * 150 MB verfügbarer Festplattenspeicher für die Installation (500 MB oder größere Festplatte bzw. Festplatten-Array für die tägliche Arbeit empfohlen)
- * CD-ROM-Laufwerk
- * 24-Bit-Farbgrafikkarte
- * Für OpenGL: eine unterstützte OpenGL-Karte. Eine aktuelle Liste finden Sie unter www.adobe.com/products/aftereffects/opengl.

Seriennummer

In After Effects 6.0 werden neue Seriennummern verwendet. Seriennummern früherer Versionen funktionieren nicht in After Effects 6.0. Ihre Seriennummer steht entweder auf der Registrierkarte für Adobe After Effects oder auf der Rückseite der CD-Hülle. Verwenden Sie diese Nummer zum Initialisieren des Programms. Sollte die Seriennummer nicht funktionieren, wenden Sie sich an den Kundendienst von Adobe Systems unter <http://www.adobe.de/support/main.html>.

Wenn Sie ein Upgrade installieren, benötigen Sie sowohl die neue 24-stellige Seriennummer, die Sie zusammen mit dem Upgrade erhalten haben, als auch die Seriennummer der Vorgängerversion.

Installationshinweise – Windows

Zum Ausführen des Windows-Installationsprogramms unter Windows 2000 und Windows XP sind Administratorrechte erforderlich.

Wenn während der Installation unter Windows XP die Systemwiederherstellung aktiviert ist, kann der Installationsvorgang unter Umständen extrem lange dauern. Die Vermutung liegt in diesem Fall nah, dass der Computer abgestürzt ist. Um dieses Problem zu umgehen, deaktivieren Sie zunächst die Systemwiederherstellung, bevor Sie das Programm installieren („Start“ > „Systemsteuerung“ > „System“ > „Systemwiederherstellung“).

Zum Arbeiten mit DV-komprimierten Filmen und zum Importieren von MPEG-Dateien ist **Direct X 8.1** erforderlich. After Effects kann zwar mit früheren Versionen von Direct X ausgeführt werden, es wird aber unbedingt empfohlen, Direct X 8.1 oder höher zu installieren. Die neueste Version von Direct X finden Sie auf der Microsoft-Website.

Wenn Sie mit QuickTime-Filmen (.mov-Dateien) arbeiten möchten, sollten Sie unbedingt QuickTime für Windows Version 6.1 oder höher installieren.

Eine After Effects-Installation können Sie über „Start“ > „Systemsteuerung“ > „Software“ deinstallieren oder reparieren.

Kompatibilität mit Plug-ins von Drittanbietern

Unter Windows funktionieren für After Effects 5.5 und frühere Versionen konzipierte Plug-ins mit ziemlicher Sicherheit auch in After Effects 6.0.

Zum Ausführen von Plug-ins von Drittanbietern unter Mac OS X müssen die Plug-ins revidiert oder „karbonisiert“ werden. Nicht karbonisierte Plug-ins werden nicht geladen bzw. erscheinen nicht im Menü „Effekt“. Informieren Sie sich beim Hersteller des Plug-ins, ob karbonisierte Versionen erhältlich sind.

Final Effects Complete 4.0-Plug-ins von Media 100 (nur OS X) stürzen ab, wenn sie in After Effects 6.0 verwendet werden. Wenden Sie sich an Media 100, um ein Update zu erhalten.

Primatte-Versionen vor 1.5.1 sind nicht mit After Effects 6.0 kompatibel.

BigFX FilmFX 2.5 ist nicht mit After Effects 6.0 kompatibel. Wenden Sie sich an den Hersteller, um eine neue Version zu erhalten.

Technischen Support zum Plug-in „3D Invigorator Classic“ von Zaxwerks erhalten Sie unter support@zaxwerks.com oder telefonisch unter 001-626-309-9102, oder sprechen Sie mit einem Experten im Anwenderforum von Zaxwerks

unter
<http://www.zaxwerks.com/forum/index.html>.

Technischen Support zum Plug-in „Keylight“ finden Sie im Handbuch zu Keylight oder auf der Supportseite unter www.thefoundry.co.uk. Wenn Sie weitere Fragen haben, können Sie eine E-Mail an The Foundry unter support@thefoundry.co.uk senden.

Technischen Support zum Plug-in „3D Assistants Lite“ oder zum Aktualisieren auf „3D Assistants Pro“ erhalten Sie von Digital Anarchy unter support@digitalanarchy.com bzw. telefonisch unter 001-415-621-0991.

Allgemeine Hinweise

Sprache

Sofern Sie keine benutzerdefinierte Installation durchführen, werden alle vier Sprachversionen (Deutsch, Englisch, Französisch und Japanisch) automatisch installiert. Die jeweilige Hauptsprache wird beim Ausführen des Installationsprogramms entsprechend Ihrer Systemeinstellungen gewählt.

Unter Mac OS X können Sie die bevorzugte Sprachreihenfolge in den Systemeinstellungen im Kontrollfeld „International“ unter „Sprache“ festlegen. Sie können auch bestimmte Sprachen für After Effects deaktivieren, indem Sie im Finder-Fenster das Anwendungssymbol auswählen und „Ablage“ > „Information einblenden“ > „Sprachen“ wählen.

Unter Windows XP können Sie Ihre Sprachversion unter „Einstellungen“ > „Systemsteuerung“ > „Länder- und Sprachoptionen“ > „Erweitert“ wählen. Sie können eine Sprache auch ausführen, indem Sie auf ihre Verknüpfung unter „Programme“ > ... > „After Effects 6.0“ > „Languages“ klicken.

Text-Voreinstellungen

Einige der folgenden Abschnitte beziehen sich auf eine „Text-Voreinstellung“, wobei der Name der Voreinstellung in Anführungszeichen gesetzt ist. Wenn Sie die jeweilige Einstellung bearbeiten möchten, müssen Sie zuerst After Effects beenden, die Voreinstellungsdatei suchen (siehe Informationen zu Mac und Windows im folgenden Abschnitt), sie in einem Texteditor öffnen und dann nach der jeweiligen Einstellung suchen. Speichern Sie die Änderungen und schließen Sie die Datei, bevor Sie After Effects erneut starten.

Standardkamera

After Effects 6.0 hat eine etwas andere 3D-Standardkamera. Um die Kameraansicht von 3D-Kompositionen in mit After Effects 5.0 und 5.5 erstellten Projekten beizubehalten, wird automatisch eine neue „AE 5.x Standardkamera“-Ebene erstellt, sobald 3D-Projekte in Version 5.0 und 5.5 geöffnet werden. Die neu hinzugefügte Kamera dürfte keine Änderungen verursachen (kleine Ausnahme: Expressions mit der Eigenschaft „numLayers“ führen zu einem anderen Ergebnis).

Pixel-Seitenverhältnisse

Sie können Footage mit einem Pixel-Seitenverhältnis importieren, das nicht als Auswahl im Dialogfeld „Footage interpretieren“ zur Verfügung steht. Im Dialogfeld wird in diesem Fall als Pixel-Seitenverhältnis für das Footage jedoch „Quadratische Pixel“ angegeben. Wenn Sie anschließend auf „OK“ klicken, wird diese Einstellung übernommen. Wenn Sie dem Popup-Menü weitere Pixel-Seitenverhältnisse hinzufügen möchten, lesen Sie bitte die Anweisungen in der Datei „interpretation rules.txt“, die sich beim Mac im Ordner von Adobe After Effects 6.0 und unter Windows im Ordner „After Effects 6.0\Support Files“ befindet.

Tastaturbefehl „SS“

Der Tastaturbefehl „SS“ ist als Solo-Auswahlebene dokumentiert. Tatsächlich blendet er die ausgewählten Eigenschaften im Zeitleisten-Fenster ein (und blendet alles andere aus).

Befehlszeilenargumente

Die Befehlszeilenargumente „-rq“ und „-sq“ (die im Skripten-Handbuch dokumentiert sind), sind nicht implementiert: sie funktionieren genauso wie „-r“ und „-s“.

Tastaturbefehle ändern

Neben der Voreinstellungsdatei befindet sich eine Tastaturbefehlsdatei, über die Tastaturbefehle geändert werden können. Diese Datei wird nicht offiziell unterstützt, kann aber unter Umständen nützlich für Anwender sein, die nicht mit einer englischen Tastatur arbeiten. Weitere Informationen und Beispiele finden Sie unter www.adobe.de/support/products/aftereffects.html.

Export von Textebenen in .swf- und .amx-Dateien

Textebenen werden nicht angezeigt, wenn sie in SWF- oder AMX-Dateien exportiert werden. Verwenden Sie den Befehl „Outlines erstellen“ oder „Pausstift“, um Vektorinformationen aus Textebenen zu erhalten. Der Befehl „Outlines erstellen“ ist genauer, funktioniert aber nicht zum Animieren von Text.

Expressions

Seit Version 5.5 haben sich die Namen einiger Effekteigenschaften geändert. Wenn Sie ein Projekt haben, in dem die alten Namen in einer Expression verwendet werden, muss die Expression aktualisiert werden, indem der Name durch den in Version 6.0 verwendeten Namen ersetzt wird.

OpenGL

OpenGL ist standardmäßig aktiviert, wenn Sie eine anscheinend kompatible OpenGL-Karte installiert haben. Wählen Sie den Befehl „Voreinstellungen“ > „Vorschau“ und klicken Sie auf die Schaltfläche „OpenGL-Info“, um Informationen zu Ihrer Karte anzeigen zu lassen. Aktuelle Informationen zu kompatiblen Karten finden Sie auf der Supportseite für After Effects unter www.adobe.com/products/aftereffects/opengl.

Wenn Sie im Kompositionsfenster ziehen oder Werte im Zeitleisten- oder Effektfenster ändern, wird die Schaltfläche „Dynamische Vorschau“ grün dargestellt, sofern OpenGL funktioniert. Da das mit OpenGL gerenderte Bild nicht genau dem mit der Software gerenderten Bild entspricht, können Sie eventuell bei Mouse-Up Unterschiede feststellen. Wenn im gerenderten Bild Fehler auftreten (zum Beispiel Pixel mit Störungen) oder die Systemleistung bei Verwendung von OpenGL sehr langsam ist, müssen Sie evtl. die maximale Strukturgröße verringern. Ändern Sie die Text-Voreinstellung „Auto Downsample Textures Larger Than (pixels)“ von 800 zu 512 (oder zu einem kleineren Wert).

Die Videovorschau funktioniert nicht während der Interaktion, wenn OpenGL aktiviert ist. Die Videovorschau wird in diesem Fall erst aktualisiert, nachdem die Maustaste losgelassen wurde.

Um eine hundertprozentige Farbtreue zu erzielen, müssen einige ATI OpenGL-Karten in der Systemsteuerung auf hohe Qualität gesetzt werden.

Die Verwendung einer AGP- und einer PCI OpenGL-Karte zur Steuerung von zwei Monitoren wird nicht empfohlen und kann bei Verwendung von OpenGL in unregelmäßigen Abständen zu Abstürzen führen.

Bei einigen OpenGL-Karten wird die Systemleistung drastisch verringert, wenn die Marke für den aktuellen Zeitpunkt in großen Kompositionen gezogen wird. Wenn dieses Problem bei Ihnen auftritt, verringern Sie die Text-Voreinstellung „Max Cached Frame Dim“ auf 1024 oder einen niedrigeren Wert.

Bei Hochleistungs-OpenGL-Karten können Sie die Text-Voreinstellung „PixelsPerFan“ auf „4“ setzen, um eine genauere Wiedergabe von Spots zu sehen.

Skripten

Zusätzlich zu `app.project.save()` gibt es eine nicht dokumentierte Methode mit dem Namen `app.project.saveWithDialog()`, mit der der Anwender einen Dateinamen wählen kann.

Verwenden Sie `File.decode(<datei_objekt>.name)`, um Dateinamen anzuzeigen, die keine ASCII-Zeichen enthalten.

Cache-Indikatoren

Sollte After Effects langsamer werden, können Sie die Cache-Indikatoren im Menü des Zeitleisten-Fensters über den Befehl „Cache-Indikatoren“ deaktivieren. Diese Einstellung wird für mehrere Anwendungssitzungen übernommen.

In Illustrator 10 erstellte Dateien

In Illustrator 10 erstellte Dateien werden ohne Inhalt oder mit einer

Warnmeldung geöffnet, wenn sie in Illustrator 10 im Dialogfeld „Speichern“ NICHT mit der Option „PDF-kompatible Datei erstellen“ gespeichert wurden.

Unterstützung der Zwischenablage von Illustrator 10

Um die Zwischenablagefunktion von Adobe Illustrator (AICB - Adobe Illustrator Clip Board) zum Kopieren von Pfaden zwischen Illustrator 10 und After Effects verwenden zu können, müssen die Optionen „AICB“ und „Pfade beibehalten“ aktiviert werden.

In Illustrator 8.x und 9.x erstellte Dateien

Ebenen in EPS-Dateien, die in Illustrator 9.x gespeichert wurden, werden unter Umständen falsch oder unvollständig gerastert. Importieren Sie die Datei stattdessen im Format Illustrator AI. In AI 8 gespeicherte Dateien, in denen die Sichtbarkeit deaktiviert ist, werden in After Effects mit leeren Ebenen geöffnet. Zur Behebung dieses Problems können Sie die Dateien einfach mit aktivierter Sichtbarkeit speichern.

Maya-Importfunktion

Zusätzlich zu den in der Dokumentation beschriebenen Funktionen können mit der Maya-Importfunktion auch „Locator-Nodes“ importiert werden. Diese sind zum Verfolgen von Objekten aus Ihrer Maya-Szene nützlich, wenn sie in After Effects übersetzt wird. Wenn der Name eines Maya-Locator-Nodes das Wort „Null“, „NULL“ oder „null“ enthält, erstellt After Effects eine Nullebene mit den relevanten Transformationen. Definieren Sie Locator-Nodes möglichst nicht als Parent für andere Locator-Nodes -- definieren Sie Locator-Nodes stattdessen als Parent für Geometrie. Bitte beachten Sie, dass „World“- und „Underworld“-Koordinaten in der LocatorShape nicht berücksichtigt werden. Verwenden Sie stattdessen eine Transform-Node, um die Koordinaten zu platzieren.

Maya-Importfunktion

Bei komplexen Projekten kann der Import von Maya-Kameradaten (.ma) manchmal lange dauern (zum Beispiel, wenn viele Keyframes importiert werden müssen). Um den Maya-Import zu beschleunigen, sollte die Maya-Datei (.ma) möglichst nur Kameradaten enthalten. Bitte beachten Sie, dass After Effects keine 3-Node-Kameras liest.

Beim Anwenden von FilmFit verwenden Sie entweder horizontales oder vertikales FilmFit, nicht Fill.

Mehrere Ansichten

Um mehrere Ansichten schließen zu können, muss der Befehl „In Gruppen schließen“ (im Menü „Fenster“) aktiviert sein.

Der Registerkartenbereich eines Fensters kann mit einem Doppelklick auf den Balken über den Registerkarten aus- und eingeblendet werden.

.swf-Importfunktion

Da QuickTime 6.3 bzw. frühere Versionen dieses Programms unter Windows und Mac OS X Alphanäle für importierte Flash-Dateien nicht richtig anzeigen,

werden diese Alphakanäle von After Effects auf diesen Plattformen mit hundertprozentiger Deckkraft dargestellt. Sie können dieses Verhalten ändern, indem Sie eine Text-Voreinstellung bearbeiten — suchen Sie nach „QuickTime Flash Importer Alpha Channel Support“.

Erweitertes 3D

Ebenen, die sich zwar fast berühren, sich aber nicht überschneiden, werden manchmal als überschneidend gerendert. Wenn dies passiert, ist die hintere Ebene durch die vordere sichtbar, bevor sie sich tatsächlich überschneidet. Vergrößern Sie den Abstand zwischen den Ebenen leicht, um dieses Problem zu vermeiden.

Wenn sich eine Ebene mit Schattenwurf mit einer anderen Ebene überschneidet, ist hinter dem Schnittpunkt, von dem der Schatten geworfen werden soll, eine kleine Lücke zu sehen. Verringern Sie die Größe der Lücke, indem Sie die Auflösung der Schattenmatrix erhöhen. Wählen Sie hierzu „Komposition“ > „Kompositionseinstellungen“ > „Erweitert“.

RAM-Vorschau

Um die Funktion „RAM-Vorschau sichern“ verwenden zu können, muss im aktiven Kompositionsfenster die Option „Aktive Kamera“ ausgewählt sein (selbst wenn die Komposition keine 3D-Ebenen besitzt).

Rendern

Verwenden Sie möglichst keine hohen ASCII- oder anderen erweiterten Zeichen in Dateinamen, die plattformübergreifend verwendet werden sollen, insbesondere dann nicht, wenn Sie mit dem überwachten Ordner rendern.

Photoshop-Filter

After Effects unterstützt keine Photoshop-Plug-in-Filter mehr.

Tipp des Tages

Wenn Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Schaltfläche „Nächster Tipp“ klicken, wird der vorherige Tipp des Tages angezeigt.

MP3-Audiodateien

MP3-Audiodateien erzeugen hörbare Clicks oder Pops in der gerenderten Ausgabe. Neuere Versionen von QuickTime oder Direct X beheben diese Probleme eventuell. Sie können dieses Problem für den Befehl „Film erstellen“ umgehen, indem Sie den Befehl „Voreinstellungen“ > „Ausgabe“ wählen und im angezeigten Dialogfeld unter „Audioblockdauer“ eine Dauer festlegen, die länger als Ihr Ausgabefilm ist. Hierdurch werden Ihre Speicheranforderungen erhöht. Das Scrubben von MP3-Dateien funktioniert zwar nicht, aber die RAM-Vorschau mit Audio funktioniert.

Adobe Premiere-Projekte

Wenn Adobe Premiere-Projekte (Version 5-6.5) in After Effects importiert werden, erscheinen Übergänge und Titel aus Premiere nur als Farbflächen und der Originalinhalt wird nicht gerendert. Beim Importieren von Adobe Premiere Pro-Projekten (nur Windows) werden Bewegung, After Effects-Effekte und einige Übergänge richtig konvertiert. Titel und nicht unterstützte Übergänge erscheinen

weiterhin als Farbflächen.

3D-Komposition

Wenn Sie als übergeordnete Ebene der Kamera ein Licht wählen, verhält sich die Kamera so, als ob der Befehl „Automatische Ausrichtung“ ausgewählt würde, und die Kamera springt.

Die Renderreihenfolge für koplanare 3D-Ebenen wird durch die Reihenfolge der Ebenen im Zeitleisten-Fenster bestimmt, selbst wenn die Ebenen von hinten betrachtet werden.

Masken

Wenn Sie den Effekt „Umformen“ verwenden und farbkodierte Masken sehen möchten, können Sie im Menü des Kompositionsfensters den Befehl für Ebenenmasken deaktivieren.

Motion Tracker/Stabilizer (nur Professional)

Die Anfangs- und End Einstellungen für den Motion Tracker/Stabilizer im Ebenfenster entsprechen zwar zunächst dem In- und Out-Point der Ebene, sie sind aber unabhängig.

Überwacher Ordner (nur Professional)

Achten Sie bei Verwendung des überwachten Ordners darauf, dass der Pfad zum überwachten Ordner auf allen überwachenden Computern auf einer bestimmten Plattform identisch ist. Wenn Sie ein Anwenderverzeichnis als gemeinsames Volume mounten und Dateien in diesem Volume sammeln, kann das Rendern des überwachten Ordners auf dem Computer, der das Anwenderverzeichnis enthält, fehlschlagen. Geben Sie das gesamte Volume und nicht nur Ihr Anwenderverzeichnis frei, wenn Sie von einem Computer rendern und Dateien gemeinsam verwenden möchten.

Wenn Sie eine Sequenzausgabe mit einem überwachten Ordner auf einen Windows 2000- oder Windows XP-Server rendern, sind einige der gerenderten Frames von einem Mac OS-Client unter Umständen nicht sichtbar. Beim Importieren dieser Sequenzdateien wird auf dem Mac die Warnung angezeigt, dass eine Datei fehlt. Dies ist anscheinend ein Fehler im Windows 2000- und Windows XP-Dienst für Macintosh.

Wenn Sie After Effects auf einem japanischen, chinesischen oder koreanischen System ausführen und Ihre HTML-Fortschrittsdateien in einem Webserver sehen möchten, dürfen der Name des Projekts, des Ausgabeordners und des überwachten Ordners keine Doppelbyte-Zeichen enthalten. Der Grund hierfür ist, dass die meisten Webserver keine Doppelbyte-URLs unterstützen.

Sonstiges

Die Option zum Glätten von Illustrator-Footage (Schneller oder Genauer) unter „Footage interpretieren“ und die Optionen zum Interpretieren von Cineon-Dateien werden nicht gespeichert, wenn der Befehl „Footageeinstellung merken“ bzw.

„Footageeinstellung anwenden“ ausgewählt wird.

After Effects ist nicht als Netzwerkversion konzipiert -- installieren Sie das Programm auf Ihrer lokalen Festplatte.

After Effects unter Mac OS X verwenden

Beim direkten Speichern eines Projekts unter Mac OS X (10.2.6) auf einen Windows-Server mit dem SMB/Samba-Netzwerkprotokoll von Mac OS X wird das Projekt beschädigt und kann nicht geöffnet werden. Dieses Problem wird wahrscheinlich in einer neueren Version von OS X behoben werden. Die Speicherung des Projekts auf ein lokales Volume und das anschließende Kopieren auf den Server funktionieren problemlos.

Beim Erstellen von QuickTime-Filmen mit Codecs, die die gleiche interne ID verwenden (zum Beispiel BlackMagic und Targa CineWave), beschriftet After Effects die Codecnamen unter Umständen nicht richtig. Die Ausgabe wird hiervon nicht betroffen.

Viele Installationsprogramme für Mac-Plug-ins von Drittanbietern erkennen After Effects 6.0 nicht richtig. Einige installieren ihre Plug-ins unter Umständen im Mac OS-Paket für die After Effects-Anwendung. Diese Plug-ins können Sie anzeigen lassen, indem Sie bei gedrückter Control-Taste im Finder-Fenster auf das Anwendungssymbol für After Effects klicken und den Befehl „Paketinhalt anzeigen“ auswählen. Anschließend können Sie die Plug-ins in den Plug-in-Ordner verschieben.

QuickTime-Filme

After Effects erstellt QuickTime-Filme immer im Single-Fork-Format (manchmal als Flat-Format bezeichnet). Einige Systeme, wie zum Beispiel Accom Sphere, können keine Single-Fork-Filme verarbeiten. Sollten mit dem Accom Sphere-Codec gerenderte QuickTime-Filme nach dem Import in Sphere schwarz erscheinen, ändern Sie die Text-Voreinstellung „Add Movie to Resource Fork“ zu 01.

Voreinstellungsdatei für After Effects

Unter Mac OS X befindet sich die Datei „Adobe After Effects 6.0 Einstellungen“ unter /Users/<benutzername>/Library/Preferences.

After Effects unter Windows verwenden

Der Tastaturbefehl Strg+` (alle Eigenschaften in der Zeitleiste anzeigen) funktioniert nicht, wenn im Editor die japanische Eingabemethode ausgewählt ist.

After Effects kann auf Mehrprozessor-PCs abstürzen, wenn ein QuickTime-Film mit 16 bpc (wie zum Beispiel Microcosm) abgespielt wird. Dieses Problem wird eventuell in einer neueren Version von QuickTime für Windows behoben.

After Effects kann beim Erstellen einer Komposition abstürzen, wenn Bluefish444-Software ohne die zugehörige Hardware auf einem PC installiert wird. Wenden Sie sich an Bluefish, um ein Update zu erhalten.
<http://www.bluefish444.com>

After Effects unterstützt kein Audio in Type1 DV AVI-Dateien. Beim Versuch, Audio in diesen Dateien zu scrubben, können lange Verzögerungen entstehen.

Videospiegelungs-Plug-ins von Drittanbietern, wie zum Beispiel von Canopus oder Matrox, können nur mit einem Update in After Effects 6.0 verwendet werden. Informationen zu Updates finden Sie unter <http://www.canopus.com> bzw. <http://www.matrox.com>. Ältere Versionen funktionieren eventuell, wenn Sie die AfterFX.ini bearbeiten (diese Datei befindet sich neben der Voreinstellungsdatei): Ändern Sie UseLegacyMainWindowClassName=0 zu UseLegacyMainWindowClassName=1

Voreinstellungsdatei für After Effects

Wenn im Windows-Explorer die Option „Versteckte Dateien und Ordner ausblenden“ aktiviert ist, können Sie nicht nach der Voreinstellungsdatei für After Effects suchen und die Datei auch nicht anzeigen. Dies ist die Standardoption unter Windows 2000 und Windows XP.

Suchen Sie im Windows-Explorer nach der Datei „Adobe After Effects 6.0 Einstellungen.txt“ oder wechseln Sie zum folgenden Verzeichnis: \Dokumente und Einstellungen\<<benutzername>\Anwendungsdaten\Adobe\After Effects\Prefs.

Aus Macromedia Flash exportierte Filme

Unter Windows können aus Macromedia Flash 4 und 5 exportierte QuickTime-Filme zum Absturz anderer Anwendungen (einschließlich After Effects) führen.

Footagefenster

Normalerweise wird beim Öffnen des Footagefensters für Dateien im Format Video für Windows (AVI) das AVI-Footagefenster geöffnet. Bestimmte AVI-

Dateien werden nicht von diesem Fenster unterstützt und darum automatisch im Footagefenster von After Effects geöffnet (zum Beispiel mit DirectX DV-Codec von Microsoft erstellte AVI-Dateien und AVI-Dateien über 2 GB). Sollte das AVI-Footagefenster leer sein, doppelklicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf das Footage, um stattdessen ein Footagefenster von After Effects zu öffnen.

Andere Ressourcen

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

Auf dieser Seite finden Sie Links zu Lehrgängen, Anwendergruppen, Entwicklern von Drittanbieter-Plug-ins, zum technischen Support von Adobe und zu vielen anderen Informationen.

Abonnieren Sie auch unsere kostenlosen technischen Ankündigungen (nur auf Englisch verfügbar) -- E-Mails, die Sie über technische Kniffe, Patches und Plug-ins für After Effects auf dem Laufenden halten:
<http://www.adobe.com/support/emaillist.html>

Bitte senden Sie Funktionswünsche in der Reihenfolge ihrer Wichtigkeit (auf Englisch) an aftereffects@adobe.com.

=====
Juli 2003

Copyright (c) 1992-2003 Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Adobe, Illustrator, Photoshop, Premiere und After Effects sind Marken von Adobe Systems Incorporated. Microsoft Windows und Windows XP sind eingetragene Marken oder Marken der 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 unter Lizenz verwendete Marke. QuickTime ist in den USA und anderen Ländern eingetragen. Alle anderen Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.