

Adobe® After Effects®

5.5

Utilisation de la fonction d'exportation au format AMX de LiveMotion dans After Effects 5.5

Il est très facile d'intégrer des projets After Effects dans Adobe LiveMotion. Il vous suffit de créer les animations complexes dans After Effects, puis d'exporter le projet au format de fichier AMX (Adobe Motion Exchange) (.amx). Importez ensuite le fichier obtenu dans LiveMotion et continuez de travailler. La fonction d'exportation au format AMX est un module externe que vous installez manuellement. Pour obtenir des informations sur l'installation des modules externes dans After Effects, consultez le fichier LisezMoi d'installation fourni sur le CD-ROM After Effects 5.5.

Lors de l'exportation au format AMX, After Effects conserve les images vectorielles autant que possible. Toutefois, les images pixellisées et certaines fonctions non prises en charge, comme celles mentionnées ci-dessous, ne peuvent pas être représentées sous forme vectorielle dans le fichier et, par conséquent, n'y sont pas incluses. After Effects restitue les images et les fonctions non prises en charge sous forme de séquence de fichiers PNG qui sont placés séparément dans un dossier indiqué par l'utilisateur.

Une fois l'exportation terminée, After Effects crée un dossier contenant un rapport HTML des résultats de l'opération de rendu, ainsi que le fichier AMX et tous les autres fichiers traités. Le rapport, qui a le même nom que le fichier AMX avec l'extension R.htm., contient des informations relatives aux éléments qui n'ont pas été inclus dans le fichier AMX.

Lorsque vous créez des projets destinés au format AMX, tenez compte des fonctions des éléments ci-après qui sont ou ne sont pas prises en charge. Sauf indication contraire, pour les calques comportant les éléments non pris en charge suivants, le rendu s'effectue séparément :

- Les modes et les options de calque : seul le mode Normal est pris en charge. Les options de calque suivantes ne sont pas prises en charge : « Préserver la transparence », « Calque d'effets », « Flou directionnel » et « Calque 3D ». Les calques placés sous un calque d'effets ou sous un calque utilisant un mode de transfert autre que « Normal » sont combinés et leur rendu se fait sous la forme d'un calque unique. Les calques 3D sont également combinés et leur rendu se fait sous la forme d'un calque unique.
- Pixels rectangulaires : le fichier AMX ne prend pas en charge les pixels rectangulaires. Tous les pixels rectangulaires sont convertis en pixels carrés lors de l'exportation.
- Images clés : le fichier AMX conserve toutes les images clés avec les options « Maintien des images » et « Linéaire » d'After Effects mais interprète toutes les images clés « Bézier auto » en tant qu'images lisses. Pour tous les autres types d'images clés, comme celles dont vous avez ajusté la vitesse, le programme d'exportation échantillonne la plage entre les images clés ajustées et non ajustées, puis crée une image clé linéaire pour chaque image de l'animation. Le fichier AMX ne prend pas en charge les images clés itinérantes.
- Masques : seul le mode Addition est pris en charge. L'opacité partielle est prise en charge. Les valeurs non nulles pour « Contour progressif » et « Expansion de masque » ne sont pas prises en charge.
- Caches : les caches mobiles ne sont pas pris en charge.
- Effets : « Texte sur chemin » est le seul effet pris en charge. Toutefois, les options « Texte sur chemin » multiples ne sont pas prises en charge. Notamment « Remplissage sur tracé » dans le menu « Options » de la catégorie « Fond et texte », ainsi que « Ecart » dans le menu « Mode » de la catégorie « Avancé ». Les effets multiples appliqués à un calque ne sont pas pris en charge.

Pour exporter une composition au format AMX :

1 Dans la fenêtre « Projet », sélectionnez la composition que vous voulez exporter, puis choisissez « Fichier > Exporter > Adobe Motion Exchange (.amx) pour LM2 ».

2 Indiquez un nom de fichier et un emplacement, puis cliquez sur « Enregistrer ».

3 Dans la boîte de dialogue « Paramètres AMX », indiquez les options suivantes, puis cliquez sur « OK » :

Inclure les calques masqués Permet d'indiquer si les calques masqués de la fenêtre de montage sont inclus dans le fichier AMX. Le fait de les en exclure peut réduire la taille des fichiers AMX et, par conséquent, augmenter la vitesse d'exportation.

Placer les images dans le dossier Permet d'indiquer le dossier dans lequel After Effects place les images exportées contenant des éléments non pris en charge dans les fichiers AMX. Tous les fichiers générés sont rendus sous forme de fichiers PNG et placés dans un dossier dont le nom commence par le nom que vous entrez dans cette zone. Chaque exportation génère un nom unique composé du nom que vous avez fourni, suivi d'un nombre qui le rend unique, par exemple, images_1, images_2, etc.

Compositions imbriquées Indique la façon dont After Effects exporte les compositions imbriquées. Choisissez « Pixelliser. » pour exporter les compositions imbriquées sous forme de séquence. Choisissez « Condenser transform. » pour exporter les compositions imbriquées sous forme vectorielle. Dans le cas de plusieurs compositions imbriquées, le fait de choisir « Condenser transform. » peut augmenter le temps d'exportation.

Remarque : Pour que l'option « Condenser transform. » fonctionne, vous devez d'abord l'activer pour le calque. Pour des informations sur l'utilisation de l'option « Condenser transform. », consultez le Guide de l'utilisateur d'After Effects 5.0.

Fonctionnalités non prises en charge Indique s'il est utile de demander le rendu des calques After Effects contenant des éléments non pris en charge dans LiveMotion. Choisissez « Ignorer » pour ignorer toutes les fonctions non prises en charge par le format AMX. Choisissez « Pixelliser » pour obtenir le rendu de toutes les images contenant des fonctions non prises en charge comme les fichiers PNG. Lorsque vous sélectionnez « Pixelliser », la taille du fichier augmente, ce qui peut considérablement réduire la qualité du streaming.

Audio Active les menus audio. Tous les sons sont codés au format MP3 et ajoutés au fichier AMX en tant que son en continu.

Taux d'échantillonnage Indique le taux d'échantillonnage du son.

Couches Indique si les pistes audio sont en mono ou en stéréo.

D bit Indique le débit binaire du son exporté. Choisissez « Auto » pour obtenir le plus petit débit binaire disponible pour les paramètres « Taux d'échantillonnage » et « Couches » choisis. Des débits binaires supérieurs augmentent la taille de fichier.

Remarque : After Effects pixellise chaque calque pour le faire correspondre à la taille de la composition. Pour gagner de l'espace, vous pouvez créer une autre composition, plus petite, avec des dimensions inférieures et y placer le calque. L'objet obtenu dans LiveMotion sera obligatoirement plus petit, de même que la taille du fichier SWF exporté depuis LiveMotion.