AE 导出,渲染

1、文件——导出——添加到渲染队列

2、C+M

這染设置不用动,用他自带的就行(这里面的品质和我们合成窗口的 显示是不一样的,直接用最佳不用改就可以)

输出模块是我们要重点看的:

格式: AVI、QuickTime

视频输出通道: RGB+Alpha, Alpha 是带透明通道的

自动音频输出:就是你合成中有音频,就输出音频,没有就不输出 输出到,就是你输出的位置,点击渲染就可以。如果说忘记了输出的 位置,可以打开渲染队列,输出模块也可以找到

■ 合成1 × 渲染队列 =						
> 当前渲染					已用时间:	
	状态	已启动	渲染时间	注释		
🗸 🗹 📕 1 合成 1	己加入队列					
> 渲染设置: ~ 最佳设置		日志: 仅错	誤 ~			
✓ 输出模块: ─ 自定义: AfterCodec	smp4	+ 物出到: ~				
H:\动画合成,课题素材\3 卷轴动画 get Neurophane [compName].[fileextension]						
ないないです。またにConsect 物此信息: I264 (4-70 8-5 AAC 256k AfterCodecs v1.10.9						
输出音频: 4 3.000 kHz / 16 bit / 立体声(如果合成中含有音频)						
海染后动作: 元 く						

安装了插件之后,Aftercodecs.MP4 是不带透明通道的 Aftercodecs.mov 是带透明通道的,需要在格式选项中选择



