



ANIMACIJA U INŽENJERSTVU
Fakultet Tehničkih Nauka
Novi Sad

Nenad Šunjka

After Effects CC - render podešavanje

2017.

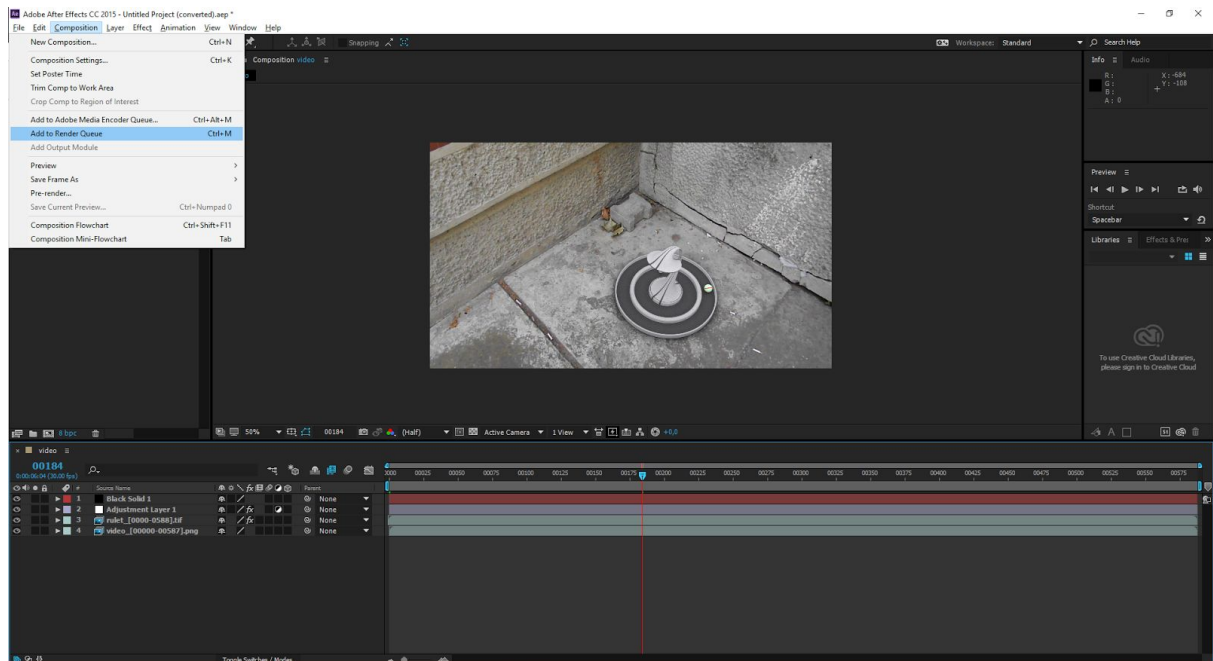
Podešavanja za render u softveru *After Effects* CC

Za početak je potrebno instalirati *Quick Time* ukoliko ga nemamo na svom računaru. Njega je moguće preuzeti na sledećem linku:

https://support.apple.com/kb/DL837?locale=en_US

I korak

Za kompoziciju koju želimo da renderujemo, u padajućem meniju *Composition* nalazi se opcija *Add to Render Queue*.



Slika 1.1 *Add to Render Queue*

II korak

U dijalogu *Output Module*, za format ćemo postaviti *Quick Time*.

Output Module Settings



Main Options | Color Management

Format: **QuickTime** Include Project Link
Post-Render Action: **None** Include Source XMP Metadata

Video Output

Channels: **RGB** Format Options...
Depth: **Millions of Colors** H.264
Color: **Premultiplied (Matted)** Spatial Quality = 100
Starting #: **0** Use Comp Frame Number

Resize

Width	Height	<input checked="" type="checkbox"/> Lock Aspect Ratio to 16:9 (1,78)
Rendering at: 1280	x 720	
Resize to: 1280	x 720	Custom
Resize %:	x	Resize Quality: High

Crop

Use Region of Interest Final Size: 1280 x 720
Top: 0 Left: 0 Bottom: 0 Right: 0

Audio Output Auto

Audio will be output only if the composition has audio.

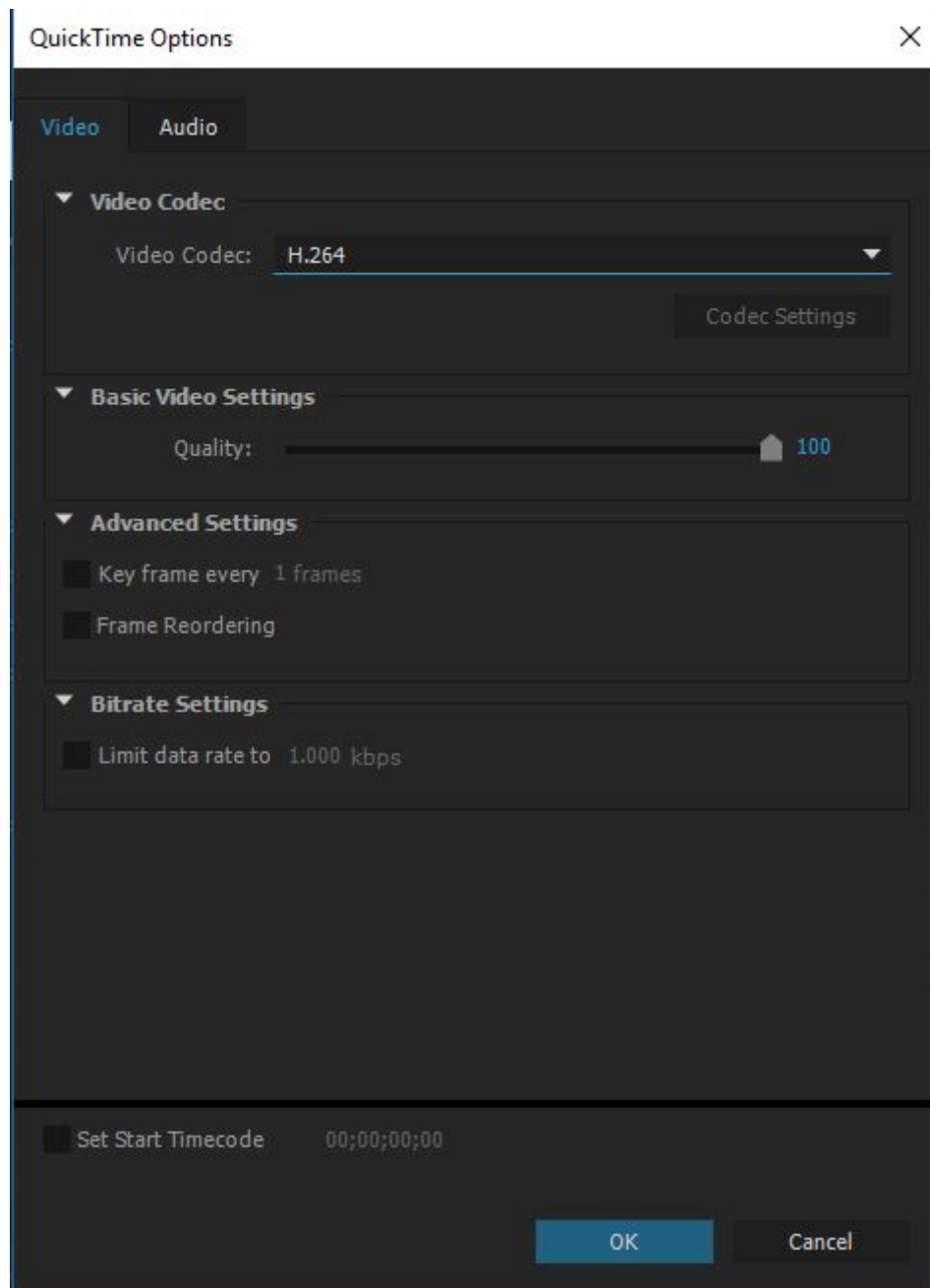
48,000 kHz 16 Bit Stereo Format Options...

OK **Cancel**

Slika 1.2 Format *Quick Time*

III korak

U sekciji *Format Option* za *Video Codec* ćemo izabrati H.264 i vrednost parametra *Quality* postaviti na 100.

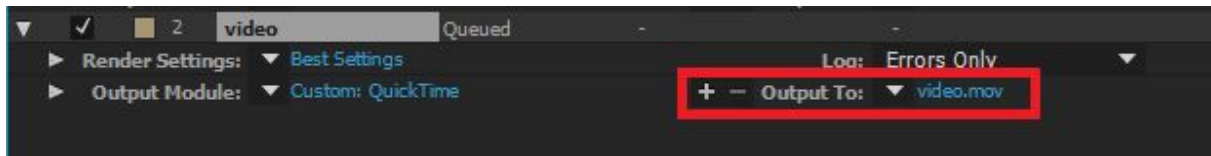


Slika 1.3 Format H.264

Parametar *Quality* direktno utiče i na veličinu krajnjeg rezultata. Moguće je tu vrednost spustiti na 60 i time smanjiti veličinu krajnjeg rezultata dok će i sam kvalitet prikaza biti zadovoljavajući.

IV korak

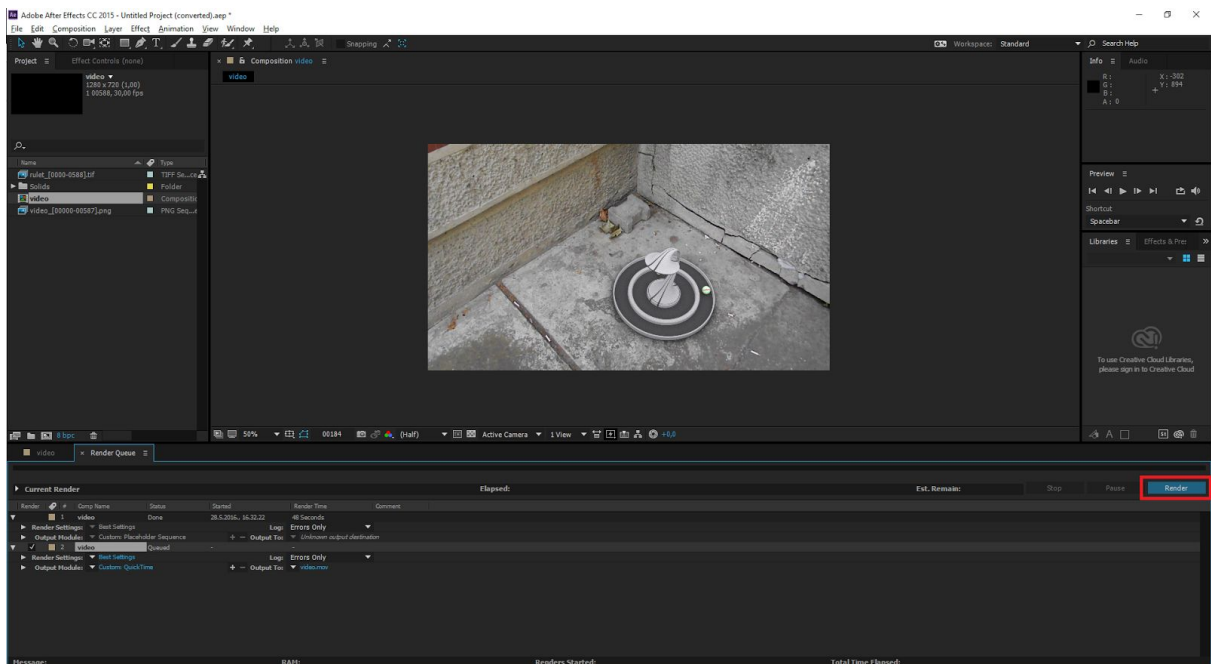
Nakon toga, definisamo lokaciju na kojoj želimo da renderujemo kompoziciju. Ova podešavanja se nalaze u sekciji *Output To*:



Slika 1.4 Definisanje lokacije krajnjeg proizvoda

V korak

Na kraju je ostalo da pokrenemo akciju *Render*.



Slika 1.5 Pokretanje akcije *Render*