



Hauptoptionen Farbmanagement

Format: PNG Sequenz

☐ Projektverknüpfung einschließen

Vorgang nach dem Rendern: Ohne

☐ Quell-XMP-Metadaten einschließen

☒ Videoausgabe

Kanäle: RGB

Formatoptionen...

Tiefe: 16,7 Mill. Farben

Farbe: Integriert (mit Schwarz mas...)

Anfangsnummer: 0 ☒ Kompositions-Framennummer verwenden

☐ Größe ändern

Breite Höhe ☒ Seitenverhältnis einschränken auf 1:1 (1,00)

Rendern bei: 3072 x 3072

Größe ändern in: 3072 x 3072 Andere

Größe ändern %: x Qualität der Größenanpassung: Hoch

☐ Beschneiden

☐ Interessenbereich verwenden Ausgabegröße: 3072 x 3072

Oben: 0 Links: 0 Unten: 0 Rechts: 0

☐ Audioausgabe

Formatoptionen...

Komposition "Komp 1"

Qualität: Beste ▼

Stellvertreter: Keine verwenden ▼

Auflösung: Voll ▼

Effekte: Aktuelle Einstellungen ▼

Größe: 3072 x 3072

Solo-Schalter: Aktuelle Einstellungen ▼

Disk-Cache: Schreibgeschützt ▼

Hilfsebenen: Alle aus ▼

☐ OpenGL-Renderer verwenden

Farbtiefe: Aktuelle Einstellungen ▼

Zeit-Sampling

Frame-Überblendung: Ein für aktivierte Ebenen ▼

Halbbilder rendern: Aus ▼

3:2-Pulldown: Aus ▼

Bewegungsunschärfe: Ein für aktivierte Ebenen ▼

Zeitspanne: Nur Arbeitsbereich ▼

Framerate

☒ Framerate der Komposition verwenden 30,00

☐ Diese Framerate verwenden: 30

Start: 0:00:00:00

Ende: 0:01:09:29

Dauern: 0:01:10:00

Benutzerdefiniert...

Optionen

☐ Vorhandene Dateien überspringen (ermöglicht das Rendern auf mehreren Computern)

OK

Abbrechen

Allgemein
Vorschau
Anzeige
Importieren
Ausgabe
Raster und Hilfslinien
Etiketten
Medien- und Disk-Cache
Videovorschau
Erscheinungsbild
Auto-Speichern
Speicher & Mehrprozessorverarbeitung
Audio-Hardware
Zuordnung der Audio-Ausgänge

Speicher

Installiertes RAM: 8 GB

Für andere Anwendungen reservierter RAM: 2 GB

RAM verfügbar für     : 6 GB

Diese gemeinsame Einstellung betrifft After Effects, Premiere Pro, Encore und Adobe Media Encoder.

OK

Abbrechen

Vorherige

Nächste

After Effects-Mehrprozessorverarbeitung

☒ Mehrere Frames gleichzeitig rendern

Installierte CPUs (Prozessorkerne): 4

CPUs, die für andere Anwendungen reserviert sind: 0

RAM pro Hintergrund-CPU: 1 GB ▼

Tatsächlich verwendete CPUs: 4

Beim gleichzeitigen Rendern mehrerer Frames werden mehrere CPUs verwendet, um das Rendern für RAM-Vorschau und Endausgabe zu beschleunigen. Unabhängig von dieser Einstellung können alle CPUs (4) verwendet werden, um das Rendern eines einzelnen Frames zu beschleunigen.

Unter „Installierte CPUs (Prozessorkerne)“ ist die Anzahl der aufgrund von Hyperthreading verfügbaren virtuellen (logischen) CPUs aufgeführt.

Details...