Aeturbo 操作教程

加速渲染基本操作一

【官方强烈建议关闭 Ae 中的 GPU 加速】



🧹 (推荐) 队列左侧显示蓝色 CPU 标识

🗙 (不推荐) 队列左侧显示绿色 GPU 标识,可点击修改

因为 Aeturbo 多线程渲染时 GPU 瓶颈将拖慢 CPU 渲染 (RTX3090 忽略)

加速渲染基本操作二

如果渲染 MP4 格式请切换为 8bit 颜色深度 (如下图),可点击直接 切换 (MP4 只能表现 8bit,渲染更大 bit 的速度很慢也看不出来)



★★★队列界面右上角减号上点鼠标右键为清空全部队列



★★★每个队列后面的数字代表该队列渲染时候开启的 ae 数量,渲染中可以实时修改。

☑ 通道	格式	分辨率	帧率	格式码率 (Mbps) 与体积	输出文件路径
1 Intit	led Project-	Comp 1			2 主机 无 ▼ 待道梁 🕇
RGB	MP4	原始 ▼	原始、	▼ ●码率 〇体积 16.67 M	C:\Users\gaoyu\Desktop\Untitled Proje 🛅

★★误删除的队列可以去缓存文件夹将该队列的文件夹拖放到队列界面即可恢复,默认拖放进来的队列

是联机模式,需要在队列后方点击按钮切换成主机模式。

Actubo		V U /- 18.4 Herurbu											
名称 ^ #	8改日期 关型	大小											
2021.2.10-23.5.58198-Untitled Project 2	2021/2/10 23:05 文件夹												
メ ▲ AETURBO-AE這該协印連署 V1.8.7	▲ 显 ✿ ⊘	∢ ⊚ ≡ − ×	A AETUR	RBO-AE這該	幼速器 V1	.8.7	A	<u>,</u> Ø			ð 🕐	≡	- ×
★ 渲染队列 □ 发至集群 □ 加入集群 172.24	9.213.156 🗌 完成执行 🗌 自动渲染 😂 🕻	10 🗅 🔺 🔻 + 🗖	渲染队列	🗌 发至集群	↓□ 加入集	群 172.2	9.213.156	□ 完成执行 □] 自动渲染 😂	⊲ »		•	+ -
☑ 通道 格式 分辨率 較率	格式码率 (Mbps) 与体积 输出文件路径	Land Control C	☑ 通道	格式	分辨率	帧率	格式码率	(Mbps)与体积	输出文件路径				
2		î.	1 Untitle	ed Project-C	Comp 1					2 (±	机无可	₹ [8	道梁 🛔
这个文件夹拖放	到这里可以添加队列		RGB	MP4	原始 ▼	原始 ▼	●码率○你	執 16.67 M	C:\Users	Desk	top\Unti	tled Pr	oje: 🖿
~ 1 × 11 / 18/1.	23~212 -3 SA100 AH 19 () 4				然后	点这里	世 改成主	E机模式-					

1-粒子插件等显示局域网别的机器序列号冲突, aeturbo

设置中软件修复里点一下修复红叉后重启电脑。

2-Deep glow 1.4 破解版本用 Aeturbo 渲染时可能会出

现叉叉, 换成 1.3 版本无此问题。

3-每个队列后方的下拉菜单可选择渲染完成视频后的操作,

目前有:生成带水印版本,生成微信版本,拷贝到百度云自动备份路径。

4-设置中若勾选关闭硬盘缓存,没有管理员权限的系统会弹窗提示,影响渲染。

5-软件初始界面的提高比例为估算,具体提升需运行下方基准测试。

6-Ae 最大线程数量尽量不要超过 aeturbo 显示的 cpu 核心数量,不然可能会起反作用。

7-队列批量修改输出格式:当前选中队列然后修改需要的输出的格式,双击顶部队列标题栏,当前队列 后面的全部队列保持和选中的一样。

9-开始渲染后超过 5 分钟, aeturbo 还没有开始渲染说明可能出错了,可以勾选安全模式渲染,会打开 多个 ae 本体渲染。

渲染完成后打 程序路径 i	丸行的操作 才 實填写启动程序路	J开程序 ▼	固定水印-水印1.png 宽: 1920 横向位置: 1 动态水印-水印2.png 宽: 500 〇横〇纵④随	0 纵向位置: 0 机 5 秒 位置: 300
调用Pr添加	到AME压制序列	设置		
Pr安装路径:	例: C:\Program	Files\Adobe\Ad	obe Premiere Pro CC 2019	
AME预设:	例: D:\123.epr	【若为空或文件	不存在则设置H264推式】	
软件修复				•
重置设置	设置Ae路径	安装Ae预设	修复渲染界面右侧曲线	联机渲染去除叉

、添加渲染队列

1. 在 AE 中打开需要渲染的合成的时间线面板

注:Win10 支持一个 aep 文件内一次性添加多个合成,需在左侧素材列表中选中同时选中待渲染的多个合成。 Win7 一个 aep 只能添加一个合成



- 2. 打开 Aeturbo,可通过以下 3 种方式添加到 Aeturbo 渲染队列中:(<u>注:可不同版本 AE 工程混合添加</u>)
 - ◆ 快捷键 Ctrl+Alt+P【可以在 Aeturbo 右上角设置(三道杠图标)中更改】
 - ◆ Aeturbo 界面中点击添加队列或队列界面的 + 号

AETURBO-AE這款加速器 V1.4.8	d' ≡ − ×	🛕 AETURBO-AE這換加速器 V1.4.8 🏠 📮 🙆 🤡 🛷 🖌 = -	- ×
		這染队列 □ 完成后关机 參 📣 前 🔺 🔻 +	-
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	您的工作站预计渲染效率提升约	 ✓ 通道 格式 分辨率 帧率 H.264码率预设 (Mbps) 输出文件路径 1 Untitled Project-Comp 1 2 联机 无 ▼ 侍部 	
	200% · •	☑ RGB JPG 原始 ▼ 原始 ▼ 被高 マ 37.26~37.26 CAUsers\Ae\Desktop\AeTurb 2020.1.	.2 🛅
	添加到這染队列		
	在Afternets中打开准备渲染的合成,点击上方相应按钮		
CPU RAM GPU	After Effects CC 2019 Version:16.0	Untitled Project-Comp 1 AE线程 剩余的	时间
Att RGP Radeon		起始时间: 00:00:00:00 结束时间: 00:00:01:29 道染时间: 00:00:02:06 帧率: 29.97 0 00:00	00:0
4152 OGD RX 580 Series	本地道森 批量填图 语言切换 基准测试 云涛代道	开始修数: 0 C 结束修数: 65 C 温染核数: 66 语言: en以S 分辨率: 2153×1211 Ae板本: 15.0.0×180 添加时间: 2020.1.25-0.50:30	E]

◆ Ae 插件列表中的 Aeturbo 插件打开后添加(适合当前 AE 是快捷方式后加-m 多开或同时打开多个 AE 的情况)



二、界面简要说明 (详细说明见第六节)



输出特殊格式(需要在设置中设置Pr安装路径与Ame预设)

快捷更改工程的颜色深度与GPU加速开关



三、设置说明

AE 最大线程 (通常无需更改)

设置后台 AE 开启的最大数量,该数量是根据 CPU 核心数 (通常为核心数一半往上浮动 1-8 不等)与内存大小自动计算得出,一般无需修改。因为即使改大也会因为 cpu 满载而无法达到,但是 aeturbo 会一直努力向这个数字靠拢,白白浪费 cpu 性能。如果想在 Aeturbo 渲染的同时继续修改 AE 工程或进行别的工作,可以把数字适量调小,这样 cpu 就不会满载可以应付别的工作。

PS:如果想对单个队列控制 CPU 占用,则单独调整队列后面的数字即可。

开启 AE 时间间隔 (建议 30~60 秒)

如果将设置好的 AE 线程一次性同时全部打开会导致系统无响应等运行缓慢问题。所以 Aeturbo 将全部 AE 线程分几次打开,每次只开启几个线程,然后间隔设置的时间进行下一次开启。在间隔时间中检测 cpu 与内存使 用量同时计算好下次需要开启的数量。

PS:如果时间设置太短会导致 AEturbo 无法全面检测 cpu 与内存状态,导致 ae 线程开启过多,各个线程 争夺资源产生多个坏帧,严重情况电脑会蓝屏死机。

渲染时关闭磁盘缓存 (机械硬盘开启, SSD 随意)

如果没有管理员权限,每次渲染会弹出提示框,解决是把该选项不要勾选。

单个 AE 在渲染时会在硬盘缓存目录写入大量缓存,当多个 AE 同时开启渲染时写入翻倍,测试中 9 个 AE 线程同时渲染,硬盘缓存写入速度可达 200M/s,如果是机械硬盘将严重拖慢渲染速度。

该功能开启: 渲染开始自动关闭 AE 写入缓存开关, 渲染完成再自动打开。

该功能关闭:保持 AE 首选项设置中的硬盘缓存状态不做改变。

单线程内存占用(建议开启,比例值会随着线程数量的大小自动调节,无须更改)

单个 AE 在渲染时默认会占用全部内存, 当多个 AE 开启时会相互争夺内存资源, 导致内存不足出现坏帧和渲染错误等情况。该功能限定每个 AE 线程内存使用量, 做到多个 AE 线程开启时互不影响, 将内存物尽其用。

PS: 线程数量×设置的内存比例<80%为最佳

GPU 工程的线程模式(默认即可)

AE 工程中有些会使用 E3D 等调用显卡渲染的插件,这种工程在渲染时主要是显卡工作。Aeturbo 会自动检测出此类工程,然后实时监控显卡,当显存不够时自动调节 ae 线程。(选中**极限**则不管显卡占用)

MP4 视频质量 (默认即可)

Aeturbo 渲染步骤是 1-多线程输出图片序列 2-再用序列压制视频。**该选项控制序列图片的输出质量**,经过、测试质量越好渲染速度越慢压制视频越慢,但高质量与低质量的序列在压制 MP4 视频后基本无区别。故非特殊情况则必要使用最高质量的图片序列进行压制。该选项只影响 MP4 格式的视频输出,其他格式独立不受影响。

主染格式				
MP4视频周	5量: 〇 最	高●曹	通〇	较差
MP4编码:	X264	码率:	12	М
B帧数量:	1	帧间隔:		帧
序列格式:	五位编码	JPG	与PN	G

MP4 编码格式

H264: 大约 10 年前流行编码, 压缩率低, 优点是对老设备, 老软件兼容好, 任何电脑与播放器都可以播放。

X264:近几年的流行编码,抖音,B站等各大视频网站都是此编码,优点是压缩率高,图像质量好。缺点是 兼容性低,客户可能需要第三方播放器才能播放。

序列格式

一般情况下 JPG 和 PNG 能够满足 99%的情况。另外的 TIF 格式专门为影视公司设计,可能需要使用 TIF 格式进行调色等其他处理。

五位数序列/六位数序列

可以切换输出图片序列号的位数,如果是超过1小时的工程,需要用6位序列号。

性能优化

AE最大线程数: CP	U	2	E3D	4
开启AE时间间隔:	129	利	(建议	>30)
□ 渲染时关闭Aei	设置的	的磁	盘缓存	7
✔ 单线程内存占用	8: -	_		6.0%
GPU工程线程模式	:)	智調		极限

添加队列快捷键

设置 AE 中发送队列至 Aeturbo 的快捷键

序列从零编号 (建议关闭)

启用:输出的序列编号将从 0 开始编号,不是按照 ae 工程起始与终止帧数编 号。

关闭:序列文件名为对应 ae 工程中的帧序号。同时可在 Aeturbo 中修改渲染 起始帧与结束帧来选段输出。

单个 AEP 中添加多个合成(只对 WIN10 系统有效)

如果一个 AEP 工程中存在多个要渲染的合成,可以同时选中全部合成一次性添加到渲染队列。

遇到渲染错误自动改为 8bit 颜色

大部分工程渲染报错是因为颜色深度太高导致内存不够用,遇到渲染报错自动将工程改为 8bit 颜色深度

序列模式完成后输出一个 DEMO

当选择输出图片序列时, 渲染完成后输出一个小样视频。

渲染完成保留图片序列缓存 (建议开启,防误删)

Aeturbo 渲染步骤是先多线程输出图片序列,再用序列压制视频,序列会占用硬盘空间。如果关闭该功能, 当视频压制完成时会删除图片序列释放硬盘空间。但是假如视频出现问题将不好二次修改。

移除渲染队列时保留缓存源文件(建议开启,防误删)

每个队列添加时会建立一个缓存文件夹用于存放备份的 aep 工程、渲染的图片序列、队列工程的详细信息。 该功能控制这个缓存文件夹在删除队列时是否一起删除。

添加队列后打开队列的 AEP 工程

Aeturbo 在添加 AE 工程队列时会自动将该工程 aep 另存为一份副本,然后用另存为的副本进行渲染。该功能控制添加队列后打开当前工程副本还是源工程。如果打开了工程的副本,对副本的任何修改保存后渲染,修改生效。

单机渲染缓存路径

Aeturbo 渲染步骤是先多线程输出图片序列,再用序列压制视频。 这个路径是图片序列的存储路径。

联机渲染共享缓存路径

联机渲染时全部机器渲染的图片序列的输出路径,所有机器保持相同。 视频或序列输出路径

如果设置输出视频,则是视频输出到路径。如果设置输出序列,则是图片序列文件夹输出到该路径。

百度云自动备份路径

百度云有自动备份功能,可以设置 5 个文件夹自动备份。该功能可 将渲染好的 mp4 或 mov 拷贝到设置的自动备份文件夹,百度云会自动 将该视频上传。(队列后面的下拉菜单可以开启)

這架路径 单机這染缓存路径:(强烈建议SSD))
Z:\	
联机渲染共享缓存路径:(所有机器(呆持一致)
C:\Users\Ae\Desktop	
视频或序列成品文件输出路径:	
C:\Users\Ae\Desktop	
百度云自动备份路径设置:	-
选择文件夹路径	

软件修复重置设置 设置Ae路径 安装Ae预设 修复渲染界面右侧曲线 联机渲染去除叉

设置 AE 路径:针对绿色免安装版 AE 需要使用此功能设置 ae 的实际安装路径

安装 Ae 预设: 该选项需要首次使用时打开 ae 后点击安装, 安装完成需要关闭 Ae 生效。仅在第一次使用时安装, 以后都无需安装。

重置设置:恢复软件初始设置。

联机渲染去除叉: 解决局域网内插件使用了同一个序列号的问题

基本设置 添加队列快捷键:Ctrl+Alt+P 设置 图片序列从零开始编号 ✓ 单个AEP中一次添加多个合成 ✓ 遇到渲染错误自动改为8bit颜色 ✓ 序列模式时完成后输出DEMO ✓ 渲染完成保留图片缓存 ✓ 移除渲染队列时保留缓存源文件 ✓ 添加队列后打开队列内的AEP工程

四、常见问题

1. 为什么我的渲染速度还是没有提高? (不要着急等 2 分钟)

AeTurbo 默认每 50 秒 (设置中可自由设定) 检测一次系统资源, 然后根据 CPU, GPU、内存状态设置开启的 AE 线程数量

2 分钟后加速依然不明显可能是以下原因:

a-电脑配置低 (CPU 少于 4 核心内存小于 32G), 内存或 CPU 已满载导致开启线 程为 1, 开启线程大于 1 才有加速作用。

b-该 AE 工程使用了 E3D 等需要调用显卡资源的插件,这种工程由于显卡性能瓶 颈**导致开启线程为 1**,开启线程大于 1 才有加速作用。

c-当前渲染工程太简单大概 5 分钟就完成了,相当于 Aeturbo 还没开始加速工程 就渲染完成了, AE 原生渲染 20 分钟以上的使用 Aeturbo 才会有明显加速。

2. 点击添加队列后又新打开了一个空 AE?

这是因为当前的 AE 启动方式是快捷方式里使用-m 命令多开的,解决方法是去掉-m 重新打开 AE 或者使用当前 AE 的插件列表里的 Aeturbo 插件添加队列。

3. 渲染提示预设未安装?

a--一般是因为使用了 16.0 版本的 AE, 也就是 CC 2019 版本, 切换语言安装预设后开始 渲染即可。(这是 16.0 的 bug, 升级到 16.1 就正常了)

b--打开 AE 后在 Aeturbo 的设置中点击安装预设

4.点击添加队列后, AE 中没有任何反应?

大概率是因为当前的 AE 不是正常安装或没安装到 C 盘。解决方法是打开 Aeturbo 的 右上角设置(三道杠图标)中手动设置 Ae 的安装路径。

5.渲染界面右侧无法显示系统资源曲线?

Win10: 右击开始菜单——Windows Powershell (管理员), 或 Windows Powershell 右击以管理员身份运行, 输入 lodctr /r 然后回车

Win7:管理员运行 CMD 输入 lodctr /r 然后回车

五、异常处理

情况 0---渲染时在预览界面超过 5 分钟依然没有图像输出

在确定<mark>其他工程渲染没有问题</mark>的话,说明 Ae 和 Aeturbo 都是正常可以工作,渲染不了的原因应该 是工程内某个插件或效果不支持 Aeturbo 后台渲染的方式。

解决方法: 勾选<mark>安全模式</mark>后开始渲染, 会自动打开多个 Ae 本体渲染, 窗口可能过多无法进行其他操作。

PS:安全模式下 Aeturbo 预览窗口也是有图像输出的。

情况 1---渲染时在预览界面发现工程效果不对, AEP 文件需编辑修改

1-停止渲染

2-选中当前渲染队列后下方详细信息窗口点击图标 🕵 , 会打开缓存文件夹, 找到序列 文件夹删除错误的序列图片。

3-选中当前渲染队列后下方详细信息窗口--左键点击 🔤 会自动调用 AE 打开当前工程

---修改后保存, Aeturbo 中点击开始渲染

情况 2-----Aeturbo 无法渲染但是 Ae 中渲染没问题

1-停止渲染

2-勾选**安全模式**开始渲染。

PS:安全模式会自动打开多个 AE 窗口并自动打开当前工程开始渲染,由于窗口过多可能电脑无法进行其他操作。

情况 3-----工程渲染报错需要修改但是不知道是什么问题

- 1- 在 Aeturbo 的队列中选中当前工程--左键点击 🔤 会自动调用 AE 打开当前工程.
- 2- 此时在 Ae 渲染队列中已经添加好了需要渲染的队列,直接开始渲染,如有报错 AE 会提示。

六、设置队列输出参数

1. 切换手动模式 (默认开始只启用一个 AE 线程渲染,适合 E3D 插件调用显卡时开启)

去掉队列前的对勾为手动模式, AE 线程数量由右下角的加减号手动增减。

勾选是自动模式,渲染会根据 cpu 和内存用量自动设置 AE 线程数量来加速渲染。



3. 更改队列输出格式 (点击下图中的格式可切换), 支持以下格式:

<mark>不带透明通道</mark>的 JPG 序列、TIF 序列(需在设置中启用)、H264 编码的 MP4(分辨率最大可达 16K) PS:Adobe 的 H264 格式不支持 4K 以上和异形分辨率,Aeturbo 全部支持

<mark>带透明通道</mark>的 PNG 序列、TIF 序列(需在设置中启用)、ProRes 编码的 MOV(YUVA444P)



以上格式若不满足需求还可以点击 新潮報: 0000000 新潮利: 00002029 油酸利用: 00002029 油酸利用: 00002000 括E: 29.97 打册数: 0 C 加速数: 900 直: engs 分類 : 2153/1211 A e版 : 15.00/180 动助利用: 2020.1.29-22:55:30

支持压制 15 分钟以内的微信小视频, GIF 动图等, 也可进行视频转码等工作。

4. 更改分辨率,可直接设置原有分辨率的 1/2、1/4、1/8 输出,无需改动工程。



5. 更改帧率 (Aeturbo 独家功能),无需改动工程可设置 1/2~1/30 范围内的帧率,最

小做到 1 秒渲染 1 帧,可快速生成小样预览工程效果,整体视频长度不会缩减可方便 使用小样匹配 BGM。

 ☑ 通道
 格式
 分辨率
 帧率
 H.264码率预设 (Mbps)
 輸出文件路径

 1
 Untitled Project-Comp 1
 2
 主机
 无
 軍 道梁终止

 RGB
 H.264
 原始 マ
 原始
 37.26~37.26
 C:\Users\Ae\Desktop\Untitled Project-C

6. 更改视频输出路径 (可在设置中更改默认的序列缓存路径和视频成品路径)

 1 Untitled Project-Comp 1
 2 主机 无 マ 渲染终止

 RGB
 H.264
 原始 マ 原始 マ 极高 マ 37.26~37.26

 C:\Users\Ae\Desktop\Untitled Project+C
 1

7. 渲染时自定义开启的 AE 线程

当想在前台 AE 中继续编辑工程同时使用 Aeturbo 后台渲染时可使用此功能,不然 Aeturbo 默认调用电脑最大性能,任何操作都卡顿。

注:设置过多由于内存满并不会达到设置的数量。

1 U	ntitled Pr	oject-Comp	o 1			-		2 主	机无	▼〔渲染终止〕
	RGB	H.264	原始 ▼	原始 ▼	极高 ▼	37.26~ 37.26	C:\Users\A	e\Desktop	\Untitle	d Project-C 盾

- 8. 设置渲染工程中某一段(无需改动工程),Aeturbo 设置中关闭序列从 0 编号,选中
 - 要渲染的队列,下方详细信息设置输出的起始和结束帧数即可。



9. 设置渲染完成百度云自动上传 (只适合输出 MP4 和 MOV 有效), 需要先在 Aeturbo

中设置对应的百度云自动备份文件夹,可设置 5 个,然后队列中设置渲染完成拷贝的 盘号 2 主机 无 **天** 街道梁 即可。

10. 渲染完成后需要额外生成微信小视频或者加水印版本: 2 主机 元 ▼ 待連楽 下拉 菜单选择即可。

11. 快捷设置工程颜色深度 8bit 与是否开启 GPU 加速

🛆 AETURBO-AE渲染加速器 V1.8.7 🏫 📮 🗔 🤡	« © ≡ − ×
這染队列 🗌 发至集群 加入集群 172.29.213.156 🗌 完成执行 🗌 自动渲染 😂	⊴» 🗋 ▼ + −
☑ 通道	
1 with Untitled Project-Comp 1	2 主机 无 🔻 待道染 💧
☑ GB MP4 原始 ▼ 原始 ▼ ●码率○体积 16.67 M C:\Users\gaoyu	ı\Desktop\Untitled Proje: 🛅
	•
Untitled Project-Comp 1	AE线程 剩余时间
起始时间: 00:00:00:00 结束时间: 00:03:55:00 渲染时间: 00:03:55:03 帧率: 25.00	0 00:00:00
开始帧数: 0 C 结束帧数: 5877 C 渲染帧数: 5878 语言: enUS	安全
分辨率: 1080×1920 Ae版本: 17.0x557 添加时间: 2021.2.10-23:5:58198	

七、联机渲染 (集群渲染)

- 1.保证多台联机渲染的机器具有<mark>相同的字体和插件</mark>,若多个插件局域网序列号冲突, Aeturbo 右上角设置中软件修复里面有相应方法解决。
- 设置一个局域网共享磁盘,联机的全部机器设置相同盘符,例如设置为 F 盘。
 具体方法可自行百度或参照下方链接:

https://jingyan.baidu.com/article/e2284b2b6d8afbe2e6118d01.html

3. 全部机器安装 Aeturbo, Aeturbo 中设置联机缓存路径为上一步设置的 F 盘。

<mark>情况 1_一对多模式</mark>:有多台闲置机器可以用来渲染,一台主机 控制多台分机

操作:

a-在主机上勾选 □ ^{发至集群},分机全部勾选 □ ^{加入集群} 192.168.199.195 ,后面的是当前机 器所在局域网的 IP,会自动识别到,多个局域网接入时显示不对的请修改。

b-主机添加的队列会自动同步到全部分机 (分机不需要任何人工操作) 上, 主机对 队列的任何修改、开始停止渲染都会同步发送到分机。

情况 2_多对多模式:多台服务器专门用于渲染,多台分机做好 工程发送到该服务器群渲染。

操作:

a-服务器全部勾选 🗆 加入集群 192.168.199.195 , 分机全部勾选 🗆 发至集群 。

b-每台分机添加的队列会自动依次添加到所有服务器上,任意分机队列的修改、开 始停止渲染都会同步发送到每台服务器。

PS:联机渲染对硬盘读写和网络带宽要求很高,请将共享盘换成固态硬盘并保证 至少干兆网络起步。

八、批量填图

也可直接观看视频教程:<u>https://www.bilibili.com/video/av65444893</u> 选中缩略图后支持方向键位移图片,shift 加方向键为大间隔移动 缩略图右键可放大,放大后鼠标可拖动图片,也可以 shift+方向键调节 缩略图双击可切换图片填充方式,+和-[和]分别为放大缩小图片

1. 打开一个照片墙模板,选中全部需要放置照片的合成,如图所示



2. 打开 Aeturbo 的批量填图功能, 选择添加合成, 将会把全部合成添加到 Aeturbo 中



3. 把待添加的照片拖放到 Aeurbo 的合成框中

			↓ ↓ ↓ 文件 主页	共享	管理 查看 图片工具	PS4 Wallpap	er Part 13			
AETURBO-AE渲染加速	1.		★ ■ 国定到"快 复制	前期	 夏制路径 1 粘贴快速方式 利 	🛃 🔪	< 三〕] • 里命名 新建	唱新建项目 • 1 经松访问 •	 ✓ ✓ Ø / /	計 全部选择 計 全部取消 □ 日本部取消
:量填图 插入的	层序号: 1 图片填充方式: 7	高占满 图片排序方式:	速访问"	☆ 剪切			文件纠	£	• 一 历史记录	30.42
	100	المساليس ا			4 Wallpaper Part 13	201107		2/13曲	1/12	77723.m
T.				^				1		
			★ 快速访问			E.C. W				
Image - 01	/b389f009608/8ee1b9fe0f	28638936c/4/aea8ddce Image - 03	三 桌面	#	-	12.2	ALC: NOT	1	10.00	
		ininge ee	◆ 下載	*			1 Bar		1	OLD .
		1985 Stramo		4	6f82eeb605ba8	7b389f0096087	28b38936c747a	819d62cc262cc	532356f7a565e	841918-2.jp
Charles In			Aetemp	#	f3439a.jpg	8e4c05.jpg	b6b03ad.jpg	597da9.jpg	da811f.jpg	
			🔜 Render	*	_					
32356t7a565e94te54t1bd	841918-2.jpg	5268480-ps4-wallpaper	BaiduNet	dis #	1945					
inage - 05	ininage = 00	image - 07	【110赛】	AE党i	1. N. 1.			-	40. 31.444	
No.	S25	0.00	不用编辑例	8改替:		140			C. Canada	
		and the second	🔜 活动集棉		dfe23fdc87961	FFXV_Luna_Noc	FFXV-2.jpg	hellblade-ps4-	lvjpg	Luna-Noctis
			Creative Cl	oud F	7b092b.jpg	us_Antenne.prig		ng		cum mycrip
			ConeDrive		and an					
		وفسيدين تتتقا	- 此由時		No		-		- Connection	and the second
			3D 对象		PS4 Wallpaper	PS4 Wallpaper	PS4 Wallpaper	PS4 Wallpaper	PS4 Wallpaper	PS4 Wallpap
			📑 视频		Part 13 (2).png	Part 13 (3).jpg	Part 13 (3).png	Part 13 (4).jpg	Part 13 (4).png	Part 13 (5).j
			📰 图片					Case of the sector of the		244
			● 文档		and the second		distant Mass			
			◆ 卜载		PS4 Wallpaper Part 13 (10).jpg	PS4 Wallpaper Part 13 (11).jpg	PS4 Wallpaper Part 13 (12).jpg	PS4 Wallpaper Part 13 (13).jpg	PS4 Wallpaper Part 13 (14).jpg	PS4 Wallpap Part 13 (15).
		والمتحاد والمرجلة	2 三小	~		1.1913				
			192 个项目 已	选择 192	个项目					

4. 调节图片在合成中的位置

选中缩略图后支持方向键位移图片,shift 加方向键为大间隔移动 缩略图右键可放大,放大后鼠标可拖动图片,也可以 shift+方向键调节 缩略图双击可切换图片填充方式 +和- [和]分别为放大缩小图片

5. 设置需要在 AE 中放置图片的层序号,点击执行应用即可添加到 AE 中



九、AE 语言中英切换

AET	URBO-AE這	染加速器 V1.8	3.7 🕑 🚍	: — ×
			切换当前After Effects的界面语言	
			After Effects CC 2020 Version:17.0 マ英文	切换
			降低Pr工程文件版本	
		ARE	可拖放Pr工程文件到这	浏览
			当前版本: CC 2019.6 另存为: 🚽 🔻	执行
		K	云端服务器降低Ae工程文件版本【1积分, 手机号: 13269538372 英歌验证码 验证码: 1997 중국	/次】
5			为保护工程文件数据安全,需登录账号,验证码7天有	效
		本相配面		
CPU	RAM	GPU	After Effects CC 2020 Version:17.0	

选择需要切换语言的 AE 版本,选择后会显示当前语言,然后点击切换即可

若已经打开 AE, 重启 AE 生效

十、降低 Pr 工程版本



1-选择需要降级的 Pr 工程,会显示现在的工程版本(Pr2021 版本工程已无法降级)

2-选择要另存为的工程版本,点击执行,原工程旁边会生成转换后的文件





工作原理: 压缩当前 aep 文件上传服务器→服务器解压→对应版本 Ae 降级后压缩传回本地客户端

1. 输入自己的手机号登陆账号

选择要降级的 Aep 文件,会显示现在的工程版本,选择需要的版本后开始降级
 PS:文件越大服务器打开越慢,请耐心等待。

十二、Ae 云渲染

- 简介: 自动将本地工程打包后上传云服务器渲染, 完成后网盘下载成品
- **优点:** 24 小时在线随时可用,与本地机器配置无关,添加渲染后本地 Ae 可以继续编辑其他工程,支持渲染完成后异地下载,支持多任务提交并行 渲染,支持单账号多点登录,支持 E3D 插件
- 缺点: 受本地带宽影响, 上传工程需要耗费一定时间
- **收费:** 服务器运行时间 60 分钟对应 20 元,先充值积分,渲染完成后扣分,1 分钟代表 1 积分。

视频教程: <u>https://www.bilibili.com/video/BV18q4y1A7J8</u>

十三、批量渲染



- **主要功能:**同时打开多个 Ae 渲染不同的工程中添加的渲染队列,注 意与本地加速渲染区别【本地加速是同时打开多个 Ae 渲 染同一个工程达到加速作用】。
- **使用场景:**工程帧数特别多,每一帧渲染速度很快,且有多个类似工程。若使用本地加速渲染会先渲染图片序列然后再压制视频,因为序列帧太多,故压制时间也会很久。此时应选择本功能-----【批量渲染】。
- 将工程中要渲染合成添加 Ae 的渲染队列,输出格式选择 Aftercodecs 插件(需额外安装)的 MP4 格式,保存此 aep 工 程。若有多个工程则依次进行上述操作。
- 2- 将刚刚的 aep 文件拖放到下图中的空白位置即可添加。
- 3- 顶部下拉菜单选择需要使用的 Ae 版本,打开上方开关。可以实现同时渲染多个工程直接输出 mp4 的效果。

CPU : 29	% 内存:10% 开启数量	- 5 + □监控目录:C:\Users\Ae\Desktop	o∖aeturbo2.0		L 1) [
序号	工程名	输出文件	进度	用时 剩余	操作
	Aep工程 将 设置监控目	中添加渲染队列设置对 Aep文件拖放到此处即 录可自动添加该路径新 Del键删除选中	应格式质 可添加 增AepI	后保存 工程文件	
	右上角均	立圾桶-左键删除选中 右	词键清空	全部	

注: 软件界面中可设置监控路径, 新加入该路径的 aep 工程会自动添加到渲染列表