

# AETURBO 使用教程

## 一、特色功能简介

渲染错误自动修复（遇到错帧自动复制上一帧的正确图像进行替换）

联机渲染

不同版本 Ae 工程可混合添加队列渲染

断点续渲（蓝屏死机都不怕）

最大化利用 CPU 性能

支持输出 H264 的 MP4（最大 8K）、带通道 ProRes 的 MOV、GIF 动图、H265 等

不用开启 AE，轻松切换输出不同分辨率不同帧率的 DEMO 视频，也可选段输出

渲染中实时预览

后台进行 Ae 渲染前台可继续 Ae 操作无影响

多版本 Ae 中英文切换

针对照片墙模板可批量插入图片-修改模板 3 分钟完成

自带视频压制、序列转码功能

## 二、界面功能说明

**手动模式开关**      **打开自定义转码界面**      **删除当前列表中显示渲染完毕的队列**      **选中队列后点击可排序**      **添加队列**

**鼠标左键，删除当前选中队列**  
**鼠标右键，清空队列**  
**点击可设置渲染跳过当前队列**

**输出格式设置 点击可切换**      **小样设置**      **H.264码率**      **渲染时开启的AE线程数量**  
**渲染完成后视频拷贝到-盘1/2/3/4/5**

手动模式时可自定义后台AE线程数，减号上鼠标左键减一个线程，右键关闭所有保留一个线程

**左键打开当前的AE工程，右键前台打开AE自动渲染**      **打开缓存目录**

**添加新队列时默认设置的AE开启数量**      **渲染不动或者报错都可打开**

**序列名字从0开始**  
**不勾选可自由设置选段输出 (推荐)**  
**WIN10可用, WIN7不支持**  
**在一个AEP中选中多个合成一次添加**  
**设置输出序列图片时会生成一个小样**  
**添加队列后自动打开队列的工程文件**  
**任何修改保存后将被渲染输出**  
**AE等待开启时间, 越小出错概率越大**  
**超长工程时可以切换到6位数序列**

**添加队列时H264默认码率**  
**切换输出序列时的默认格式**  
**输出视频时的图片序列缓存的输出位置**  
**输出视频/序列时的默认位置**  
**设置与百度云自动备份路径一致可自动上传**



## 三、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 2 分钟**（设置中可自由设定）检测一次系统资源然后根据 CPU 与内存状态设置开启的 AE 线程数量，加速不明显可能是以下两个原因：

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开启多线程后会适得其反，解决办法是去掉队列开头的小对勾将其切换到手动控制模式，该模式初始状态只开启一个线程渲染。

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 加速才明显。

### 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 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 不是正常安装的，没有在注册表内写入启动路径。

解决方法是打开 Aeturbo 的设置中手动设置 Ae 的安装路径。

## 四、异常处理

情况 1---渲染时在预览界面发现工程效果不对，AEP 文件编辑错误

1-马上停止渲染

2-选中当前队列后点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文件

3-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---修改后保存

4-在 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-马上停止渲染

2-在 Aeturbo 的队列中选中当前工程--右键点击  会自动调用 AE 打开当前工程自动渲染，完成后会自动关闭，可多次右键多开 AE 渲染。

3-等多个 Ae 将序列渲染完成后，Aeturbo 点开始渲染，会将刚刚的图片序列合成 MP4

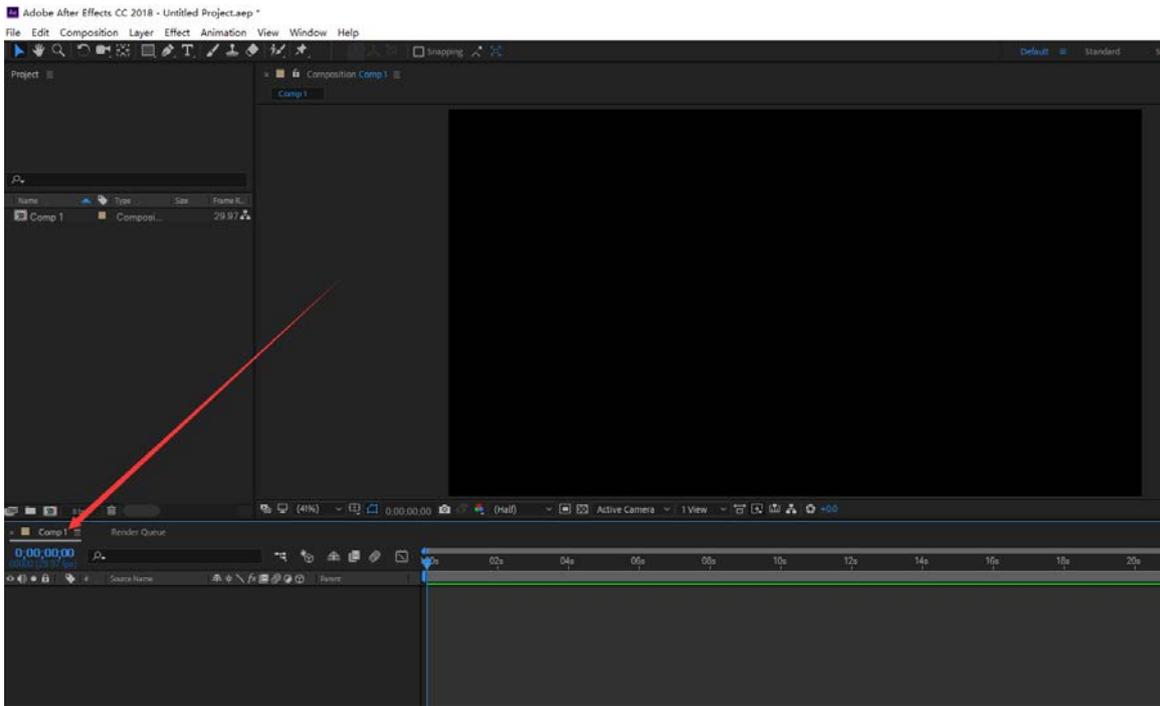
情况 3-----工程确实有问题需要修改但是不知道是哪一针出错

1-在 Aeturbo 队列列表选中出错的队列

2-下方详细信息窗口点击图标，会打开缓存目录，里面有 log 文件夹或日志文件夹，文件夹里面是每个 ae 线程的渲染日志，找到最新的日志拉到最后看哪一帧断掉就知道了。

# 五、添加队列操作

1. 打开 AE 中需要渲染的合成（win10 支持多个合成一次性添加队列，需在左侧素材列表选中待渲染的多个合成）



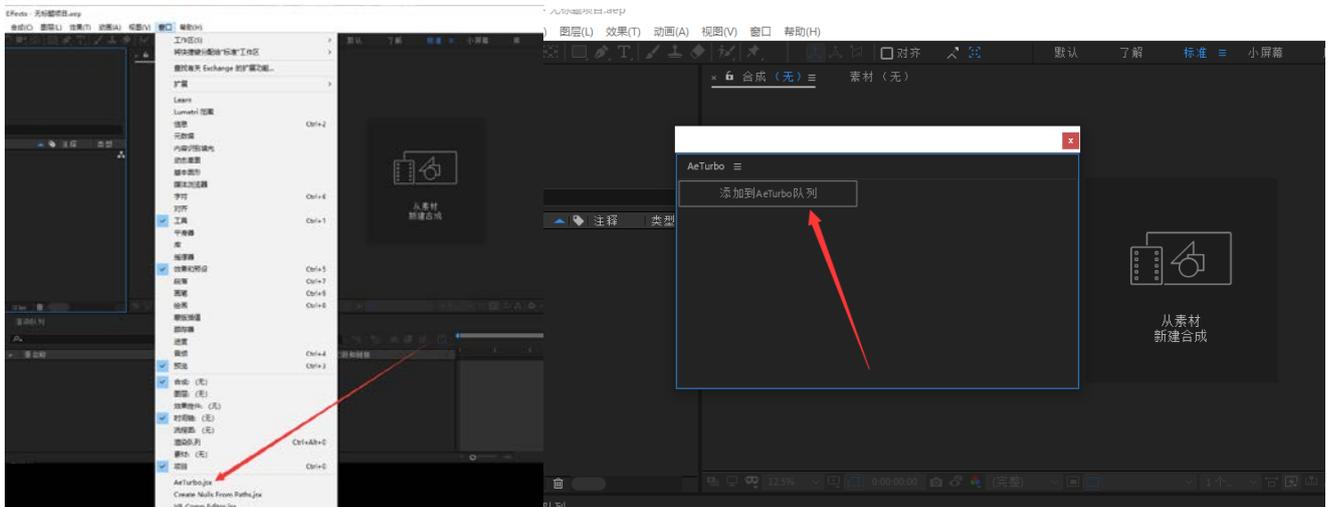
2. 打开 Aeturbo，可通过以下 3 种方式添加到 Aeturbo 渲染队列中：（PS：可不同版本 AE 工程混合添加）

a- 快捷键 Ctrl+Alt+P（可以在 Aeturbo 设置中更改）

b- Aeturbo 界面中点击添加队列或队列界面的 + 号



c- 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）

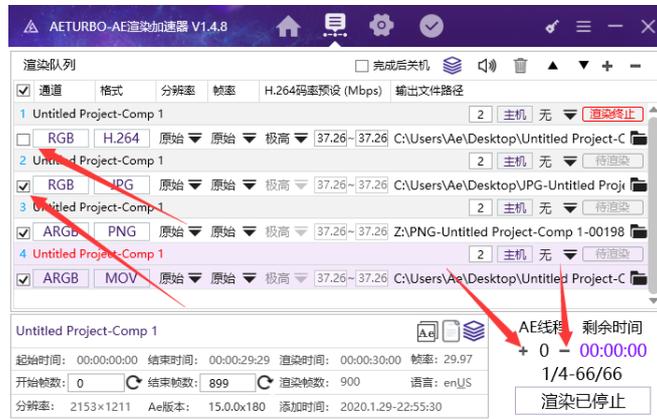


# 六、设置队列输出参数

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。



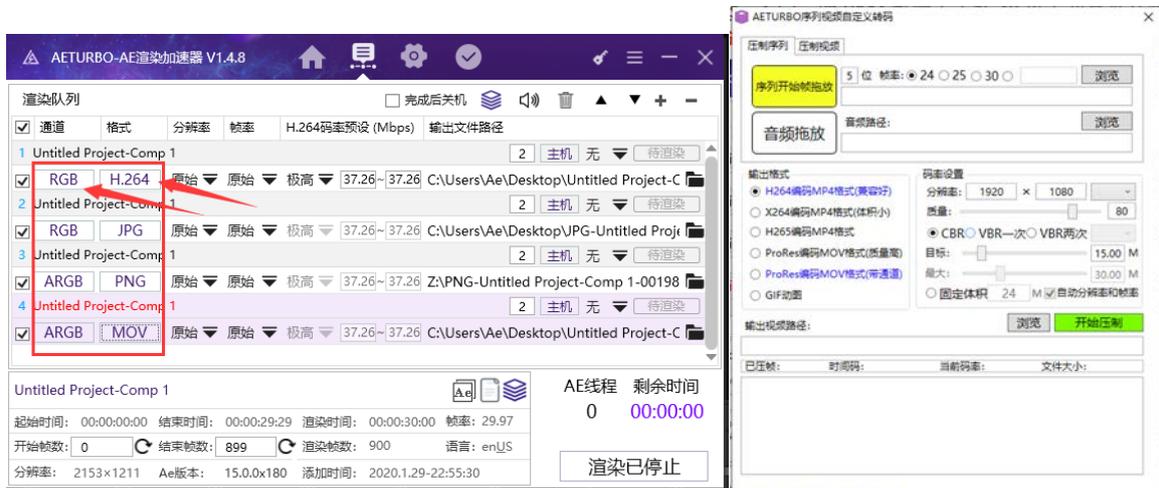
2. 设置跳过当前队列渲染，点击渲染状态即可切换 **跳过当前** 与 **待渲染**

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：

不带透明通道的 JPG 序列、TIF 序列（需在设置中启用）、H264 编码的 MP4（分辨率 8K 以内）

PS: Adobe 的 H264 格式不支持 4K 以上和异形分辨率，Aeturbo 全部支持

带透明通道的 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 **自定义转码** 打开自定义转码界面，

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。



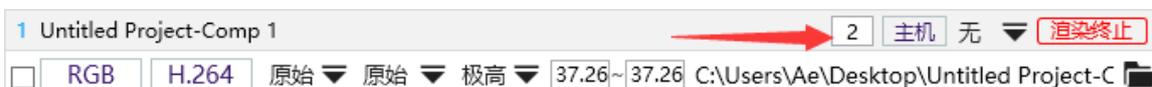
6. 更改输出路径 (可在设置中更改默认的序列缓存路径和视频成品路径)

下图中为设置视频成品的输出路径

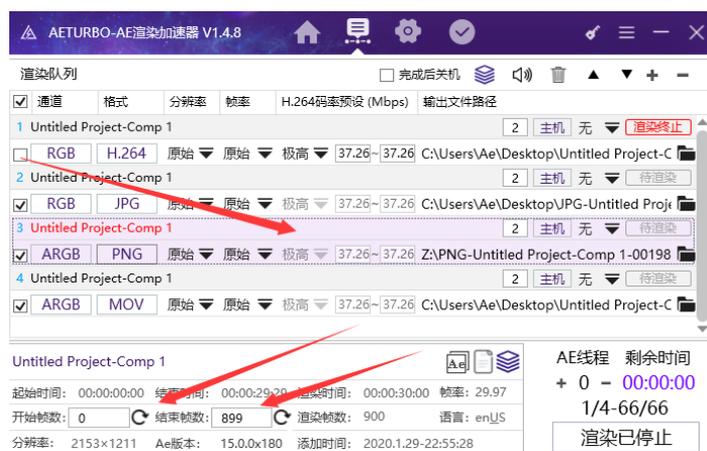


7. 自定义渲染开启的 AE 线程

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。可在下图箭头位置设置开启 AE 线程数量, 当设置过多时由于内存满并不会达到设置的数量。



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。



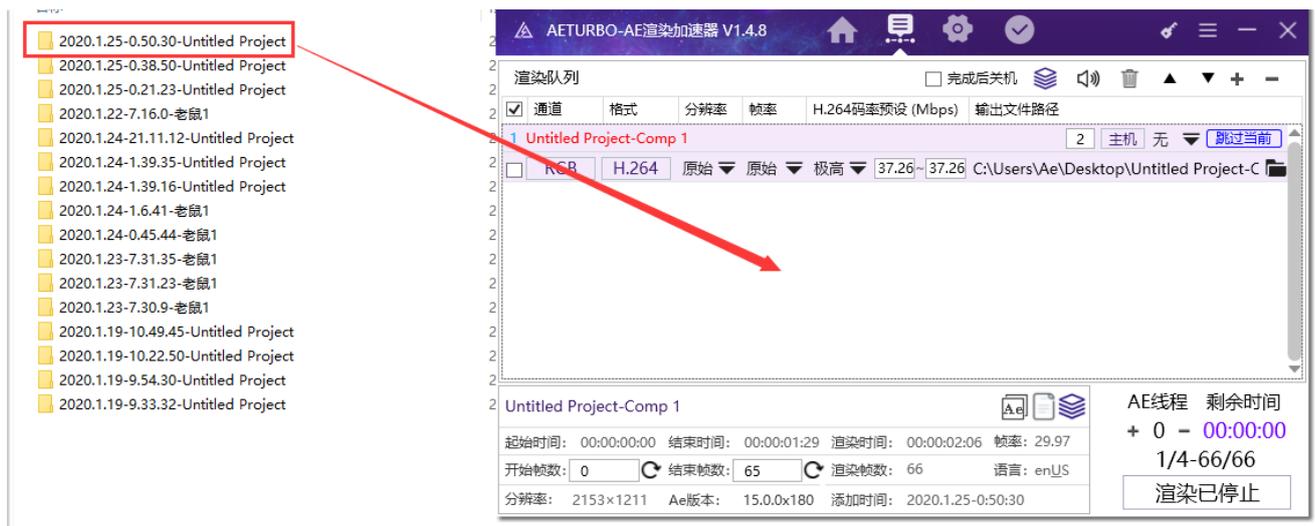
9. 设置渲染完成百度云自动上传 (只适合输出 MP4 和 MOV 有效), 需要先在 Aeturbo 中设置对应的百度云自动备份文件夹, 可设置 5 个, 然后队列中设置渲染完成拷贝的盘号    待渲染 即可。

## 七、联机渲染（半自动，后期升级自动）

1. 保证多台联机渲染的机器具有相同的字体和插件。
2. 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 中设置缓存路径为上一步设置的 F 盘。
4. 在其中一台机器的 Aeturbo 中添加待渲染队列，此时缓存磁盘 F 盘上 Aeturbo 文件夹内会新建一个文件夹用于存放刚刚添加的队列工程。
5. 在所有联机的机器上选中这个新建的文件夹拖放到 Aeturbo 队列中即可添加队列，并默认打开了联机模式，全部机器点开始渲染即可。

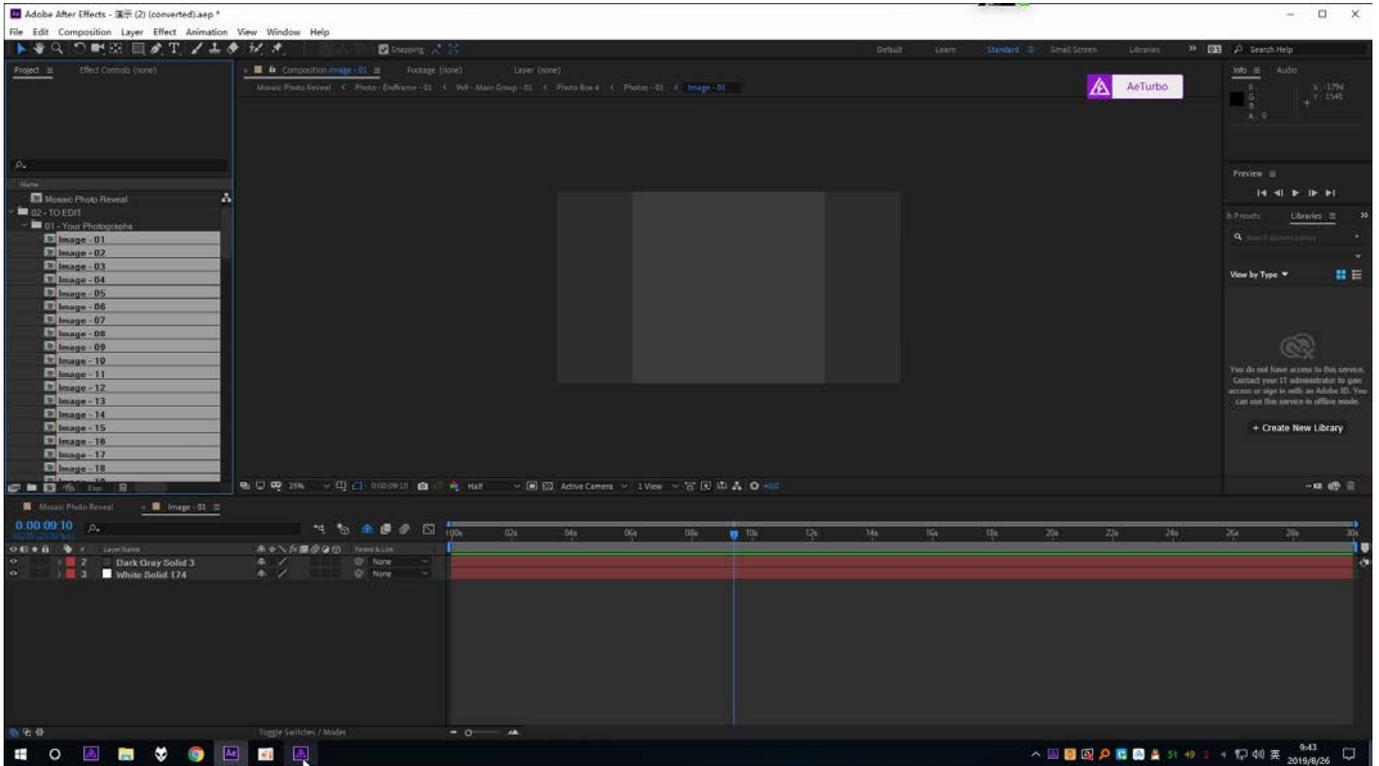


**PS：联机渲染对硬盘读写和网络带宽要求很高，请将共享盘换成固态硬盘并保证至少千兆网络起步。**

# 八、批量填图

也可直接观看视频教程：<https://www.bilibili.com/video/av65444893>

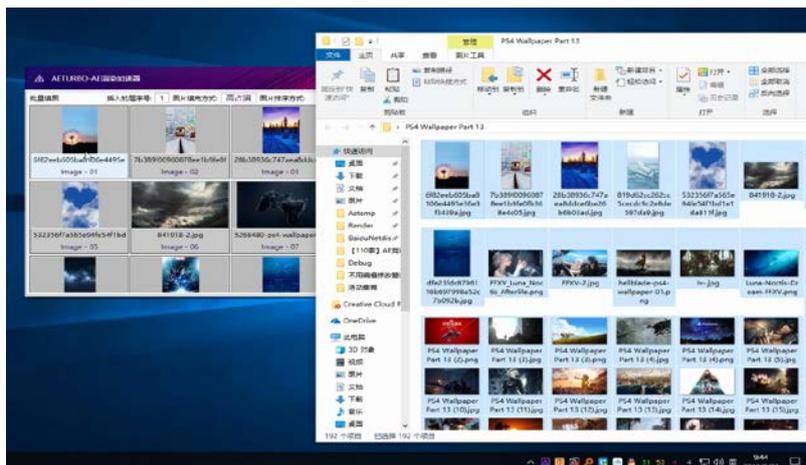
1. 打开一个照片墙模板，选中全部需要放置照片的合成，如图所示



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



### 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，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

### 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



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