

Описание:

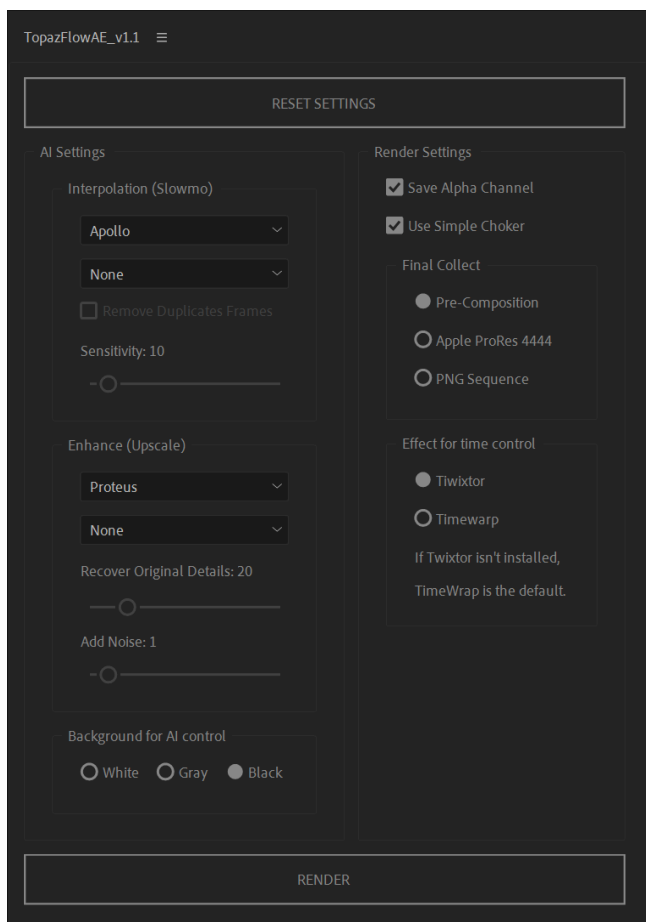
Данный скрипт позволяет автоматизировать работу плагинов Topaz Video AI в After Effects. Основная цель — сохранение альфа-канала у кадров, обработанных нейросетями Topaz.

Как установить:

1. Для установки скрипта необходимо поместить содержимое архива в папку **ScriptUI** вашей версии Adobe After Effects.
2. Установите и активируйте Topaz Video AI вместе с плагинами для After Effects.
3. Если Topaz Video AI уже установлен, но без плагинов, обновите его и установите плагины через интерфейс программы, нажав на вкладку в верхнем меню: **«Plugins → Install After Effects plugins»**.
4. Если Topaz Video AI уже установлен с плагинами для After Effects, просто обновите его.

Как настроить и использовать Topaz Video AI:

1. Для начала настоятельно рекомендую изучить документацию по моделям Topaz. Это так же пригодится для работы с самой программой Topaz Video AI: [документация](#). Инструмент весьма полезен!
2. Необходимые для работы модели нейросетей можно заранее скачать на компьютер через программу Topaz Video AI во вкладке **«File → Model Manager»**. В противном случае они будут загружаться каждый раз при использовании.
3. Во вкладке **«File → Preferences → Application → Processing → AI Processor»** обязательно выберите вашу GPU, чтобы нейросети не пытались работать только на CPU.
4. Попробуйте различные модели для поиска оптимального соотношения скорости и качества.



1. Кнопка «RESET SETTINGS» сбрасывает настройки рендера
2. Настройки в поле «AI Settings» позволяют выбирать модели и степени их воздействия. Подробно в [документации](#)
3. Настройки в поле «Background for AI control» позволяют выбрать конкретную подложку
4. перед тем как улучшить footage нейросетью. Рекомендую выбирать фон контрастирующий цветам рендера
5. Настройки в поле «Render Settings» позволяют настроить сохранение альфа канала, использование эффектов и финальный тип рендеринга
6. Кнопка «RENDER» запускает скрипт выполнять установленные правила рендеринга

Известные проблемы:

1. **Подвисание интерфейса во время использования:** Основная причина — отсутствие асинхронности между интерфейсом и скриптом. Это означает, что интерфейс может работать с задержками, пока скрипт не завершит выполнение. Проверить загрузку можно через диспетчер задач. Если в диспетчере задач видно, что CPU и GPU не загружены, стоит проверить загрузку сети или Wi-Fi — вероятно, происходит скачивание модели нейросети.
2. **CPU загружен, а GPU совсем нет:** Это может свидетельствовать о сбое системы. В таком случае стоит принудительно завершить работу After Effects. Не переживайте, скрипт перед началом работы автоматически сохраняет проект, и ваши данные не пострадают.
3. **Неожиданные краши After Effects:** Иногда возможны редкие, но неожиданные сбои программы. Не переживайте, скрипт перед началом работы принудительно сохраняет проект, и ваши данные не пострадают.
4. **Недостаточное количество сгенерированных кадров:** Иногда нейросеть может завершить работу, сгенерировав меньше кадров, чем ожидалось. Скрипт обязательно сравнит результат с прогнозируемым. Если результат будет некорректным, скрипт предложит попробовать снова. Со второго раза обычно всё работает.
5. **Ошибки интерполяции при работе с небольшим количеством кадров:** Если исходный Footage содержит мало кадров, нейросети для интерполяции могут некорректно работать, особенно при высокой степени интерполяции (Slowmo).
6. **Артефакты при использовании Remove Duplicates Frames и Save Alpha Channel:** Возможны артефакты маскирования при одновременном использовании опций Remove Duplicates Frames и Save Alpha Channel.