

SHOCK BENCH

ДЛЯ AFTER EFFECTS 23/24

ДЛЯ КОРРЕКТНОЙ РАБОТЫ ПРОЕКТА,
ИСПОЛЬЗУЙТЕ АНГЛИЙСКИЙ ИНТЕРФЕЙС AFTER EFFECTS

! ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ AFTER EFFECTS

DISK CACHE SIZE PREFERENCES > MEDIA & DISK CACHE

МИНИМАЛЬНЫЙ РАЗМЕР КЭША: 80 GB

MEMORY PREFERENCES > MEMORY & PERFORMANCE

ВЫБЕРЕТЕ МИНИМАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ РЕЗЕРВА ДЛЯ СТОРОННИХ ПРИЛОЖЕНИЙ

Installed RAM: --
Ram reserved for other applications: <4 GB

PERFORMANCE PREFERENCES > MEMORY & PERFORMANCE

ВКЛЮЧИТЕ MULTI-FRAME RENDERING

И УСТАНОВИТЕ МИНИМАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ РЕЗЕРВА ДЛЯ СТОРОННИХ ПРИЛОЖЕНИЙ

☒ Enable Multi-Frame Rendering
% CPU Reserved For Other Applications 0 %

VIDEO RENDERING AND EFFECTS FILE > PROJECT SETTINGS...

В НАСТРОЙКАХ ПРОЕКТА АКТИВИРУЙТЕ GPU РЕНДЕРИНГ

ПОДХОДЯЩИЙ ДЛЯ ВАШЕЙ СИСТЕМЫ

Use: Mercury GPU Acceleration (Metal) ▾

🍏 METAL/OPENCL

⚡ CUDA/OPENCL

СТАРТ BENCH

1 ВЫБЕРЕТЕ ВКЛАДКУ <RENDER QUEUE> В НИЖНЕЙ ПАНЕЛИ

RT BENCH × Render Queue ≡

ЕСЛИ ПАНЕЛЬ СКРЫТА, ТО ДЛЯ ОТКРЫТИЯ ИСПОЛЬЗУЙТЕ
СОЧЕТАНИЕ КЛАВИШ:

🍏 OPTION + COMMAND + 0

⌨ CTRL + ALT + 0

2 НАЖМИТЕ НА АКТИВНУЮ КНОПКУ <RENDER>

Render

! РЕЗУЛЬТАТ ВРЕМЕНИ РЕНДЕРА МОЖНО УЗНАТЬ
В СТОЛБЦЕ <RENDER TIME> У SHOCK BENCH TEMPLATE

	Status	Render Time
<div><div></div></div>	Done	
<div><div></div></div> SHOCK BENCH TEMPLATE	Done	10:40



[T.ME/SHOCKBENCHBOT](https://t.me/ShockBenchBot)