

素材、创作工位与渲染任务需求表

媒体剪辑渲染 workflows 配置清单

先说明素材与工作方式

分辨率不是唯一的配置依据。用同一段有代表性的素材，记录编解码、轨道、效果和并发，才能区分交互、渲染与数据访问的瓶颈。

01 / 工作负载

核对项目	记录提示	项目记录
软件与插件	软件版本 / 版本类型、插件、渲染器及许可	
源素材	编码格式、封装、分辨率、帧率、位深与色度采样	
数据与码率	平均 / 峰值码率、时长、素材总量与每日新增量	
时间线	同时播放轨道、机位数、嵌套、字幕及合成	
处理效果	调色、降噪、抠像、AI 效果或三维渲染	
输出与并发	输出格式、截止时间；创作者和后台任务数量	

不把“4K / 8K”直接换算成 GPU、内存或磁盘型号。解码、效果处理和编码的加速支持，应按软件版本、素材格式和硬件逐项核对。

填写后的交接成果

- ☐ 一份可复现的素材与时间线描述
- ☐ 创作、批量渲染和共享素材的分工
- ☐ 现场试机的任务、指标与验收记录

媒体剪辑渲染 workflow 配置清单

分清每一条数据路径

先判断原始素材、代理、缓存和渲染输出在哪里产生、由谁访问，再选择容量与网络。暂不确定的数字保留为待测，不用接口标称速度代替实测。

02 / 素材与存储

核对项目	记录提示	项目记录
原始素材	存放位置、读取人、当前容量、权限及备份	
代理 / 中间格式	是否使用、生成位置、关联原片方式、额外容量	
缓存 / 临时文件	本地或共享、可重建性、清理责任与空间预留	
工程文件	保存、版本管理、多人冲突及恢复方法	
渲染输出	输出位置、并行任务、单任务写入与归档	
共享与网络	实测吞吐 / 时延、同时读写、交换机与存储路径	

代理流程可以降低编辑阶段处理的素材负担，但不会免除原片管理、回连验证和最终输出检查。代理不是原片备份。

核对依据与延伸阅读

Adobe Premiere: Ingest and Proxy Workflow

<https://helpx.adobe.com/premiere-pro/using/ingest-proxy-workflow.html>

媒体剪辑渲染 workflow 配置清单

用代表任务定位瓶颈

不要只跑一个综合分数。保留同一素材、软件版本和效果设置，分别观察交互和后台生产；测试样本应有使用授权，不含未经许可的客户内容。

03 / 现场试机任务

任务	观察与统一条件	目标 / 实测 / 差异
剪辑交互	播放、拖动、切换机位；掉帧、CPU / GPU 与磁盘读取	
调色 / 合成	固定效果组合；画面正确性、显存峰值及交互等待	
输出编码	同一输出设置；总耗时、编码路径和成片检查	
三维渲染	同一场景、引擎与采样；显存、耗时和结果一致性	
多人访问	代表性并发读写；最慢工位、共享存储与网络表现	
持续生产	预先约定时长；温度、功耗、异常和任务失败	

CPU、GPU、内存、磁盘或网络都有可能成为瓶颈。观察单项利用率不足以确定原因；需与等待位置、时间线和应用日志一起判断。

进入报价比较前

- ☐ 样本和设置已冻结
- ☐ 目标与实测结果分开记录
- ☐ 授权、机房或工位条件已纳入方案
- ☐ 没有将渲染节点的能力承诺为工位交互能力

媒体剪辑渲染 workflow 配置清单

形成可交接的配置需求

本页用于团队内部对齐和方案沟通。可以打印填写；不是电子计算器，也不自动生成硬件报价。

04 / 平台分工

核对项目	记录提示	项目记录
创作工位	数量、主要应用、显示器 / 外设、噪声与空间限制	
后台渲染	是否独立节点、任务调度、许可与夜间运行条件	
共享素材平台	权限、容量增长、并发与恢复目标	
采购与里程碑	预算范围、验证时间、期望交付与扩展阶段	
待确认事项	未知信息、责任人及补充材料	

05 / 交付核对

核对项	约定验收方式	结果 / 责任人
环境与代表任务		
原片回连与输出检查		
资料、权限与恢复交接		

只提供必要且脱敏的需求材料，不附账号、密钥或未获许可的原片。具体兼容性、性能和交付范围以实际验证及项目约定为准。

核对依据与延伸阅读

英睿特媒体制作与渲染方案

<https://www.yrtserver.com/solutions/media-rendering/>