

一、用户登入

1. 华为云端设置步骤

1.1 登陆页面：<https://auth.huaweicloud.com/authui/login.html#/login>



1.2 管理员操作步骤：

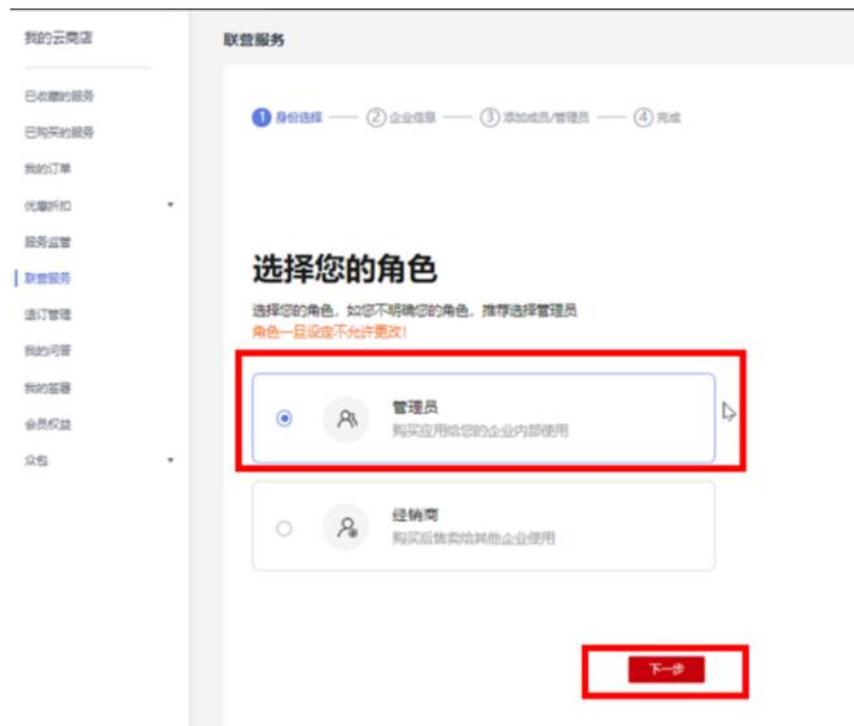
1.2.1 订单支付成功后，进入买家中心，单击“待办事项”弹窗中的“开启使用”或单击页面左侧导航栏“我的云商店>联营服务”，进入新手引导页面：



1.2.2 单击该页面上的【立即使用】按钮进入联营服务页面



1.2.3 选择角色为“管理员”，点击“下一步”进入“企业信息”填写页面。



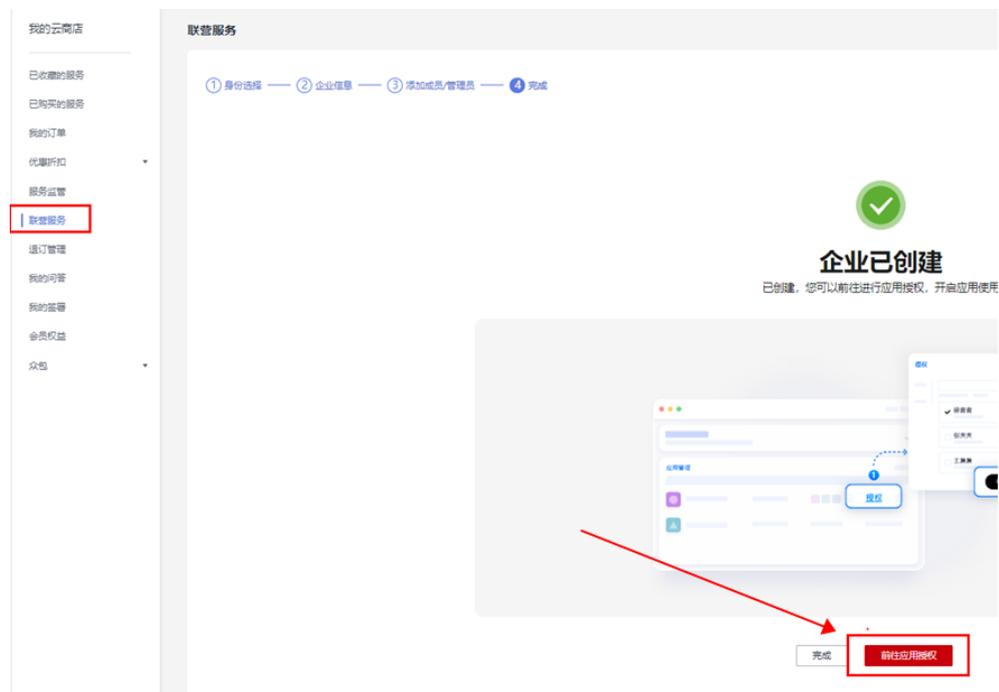
- 1.2.4 根据页面要求填写需要创建的企业信息，填写完成后单击“创建”，进入“添加成员/管理员”页面



- 1.2.5 如暂时不需要添加成员，可点击“暂不添加”，直接进入下一步，企业创建完成后在“联营服务>企业管理”中添加成员即可（支持批量导入和手动添加）



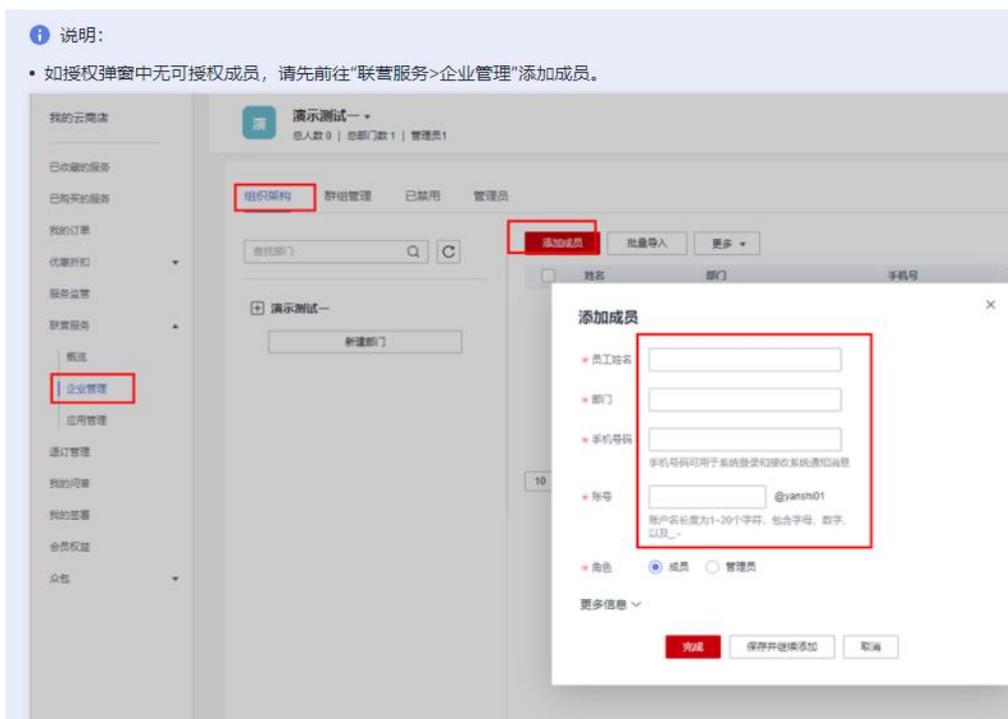
1.2.6 企业创建完成, 点击“前往应用授权”, 进入应用管理页面



1.2.7 单击应用操作列的“授权”, 选择已创建的企业, 并单击“确认选择”进入授权页面



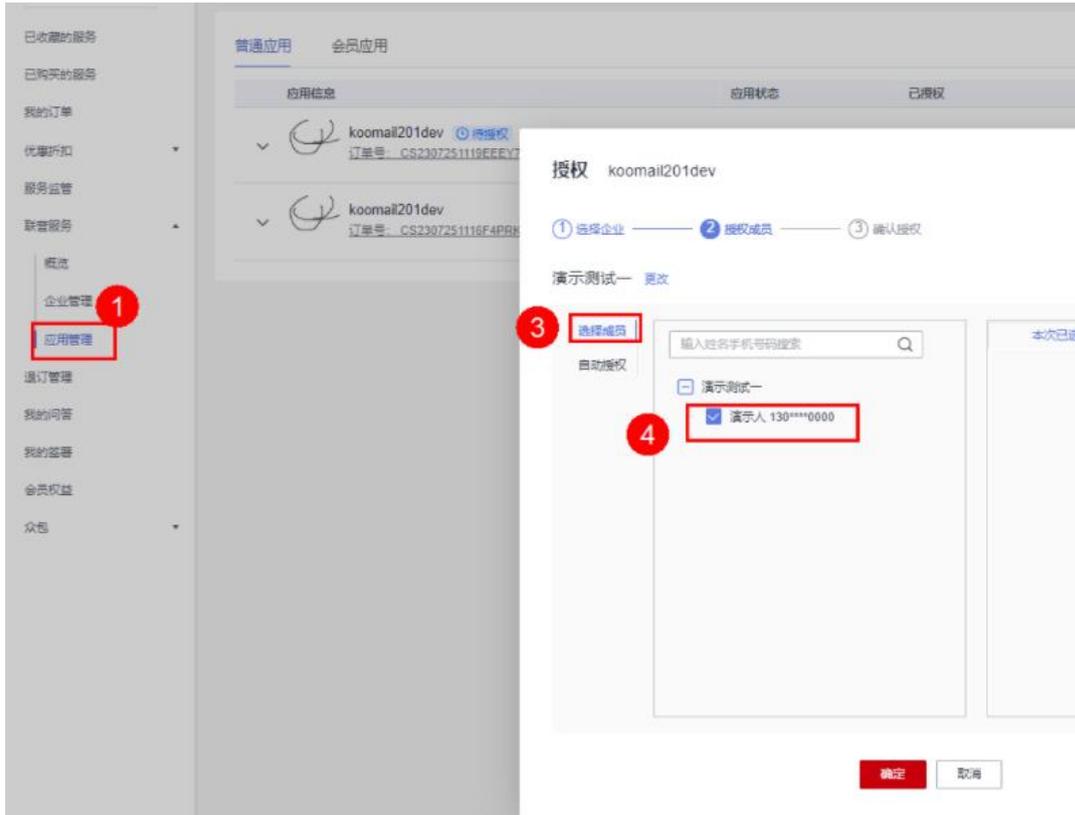
勾选需要授权的成员，并单击“确定”，进入确认授权页面，单击“确认授权”即可。管理员授权成员账号后，用户账号将以短信的形式发送至该成员绑定的手机号，账号格式为：账户@企业简称。



企业和应用管理（授权）：成员授权操作方式

a. 手动授权

进入“联营服务>应用授权”，在购买的 SaaS 应用列表点击“授权”按钮，弹框展示要给予授权的选项。选择“组织成员”，左侧成员树勾选要授权的成员，点击确定授权即授权成功。授权成功后，成员可使用被授权的应用。首次被授权的成员将收到短信通知。内容如下：尊敬的 xxx（成员姓名），您好。xxx（组织名称）已为您开通 xxx 应用。您的账号名：xxxxxxx



自动授权

进入“联营服务>应用授权”，在购买的 SaaS 应用列表点击“授权”按钮，弹框展示要给予授权的选项。选择“自动授权”，勾选要授权的部门或群组，点击确定授权即授权成功。授权成功后，该部门或群组可使用被授权的应用。首次被授权的成员将收到短信通知。内容如下：尊敬的 xxx（成员姓名），您好。xxx（组织名称）已为您开通 xxx 应用。您的账号名：xxxxxxx



渲云端设置步骤：

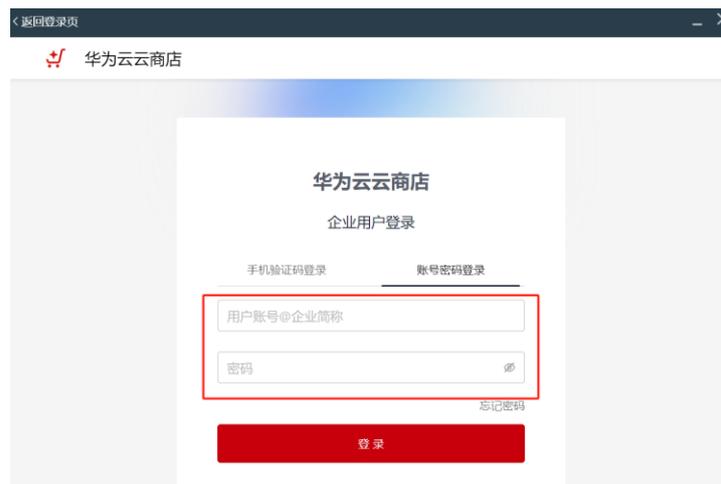
1. 登录渲云影视 APP，注册账号设置密码：



2. 注册好账号密码之后，点击第三方登录：



3.用在华为云官网设置的管理员的账号以及收到的短信密码登录：



登录的时候会提示需要绑定渲云账号密码，这时候就选择绑定刚才在渲云 APP 上注册的账号密码，至此就完成激活工作。

客户端安装

#支持系统

- 一、支持 window7 及以上版本 64 位系统
- 二、支持 Linux centos 7 及以上版本

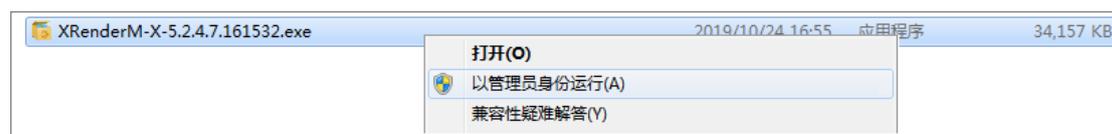
下载客户端

- 一、下载影视版客户端



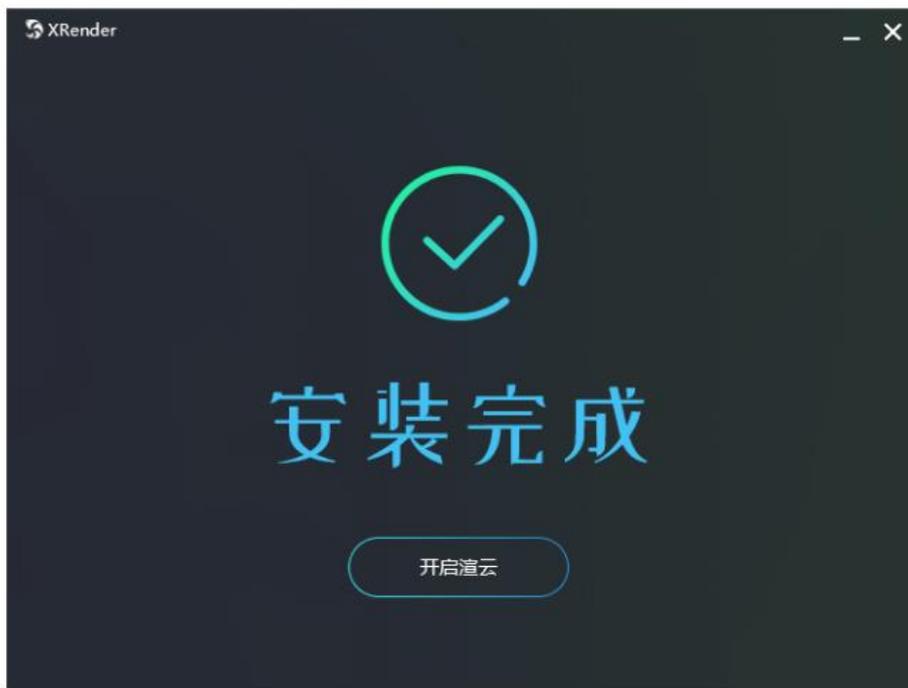
#安装客户端

- 一、右键管理员身份安装客户端程序



- 二、可自定义安装路径，一键安装



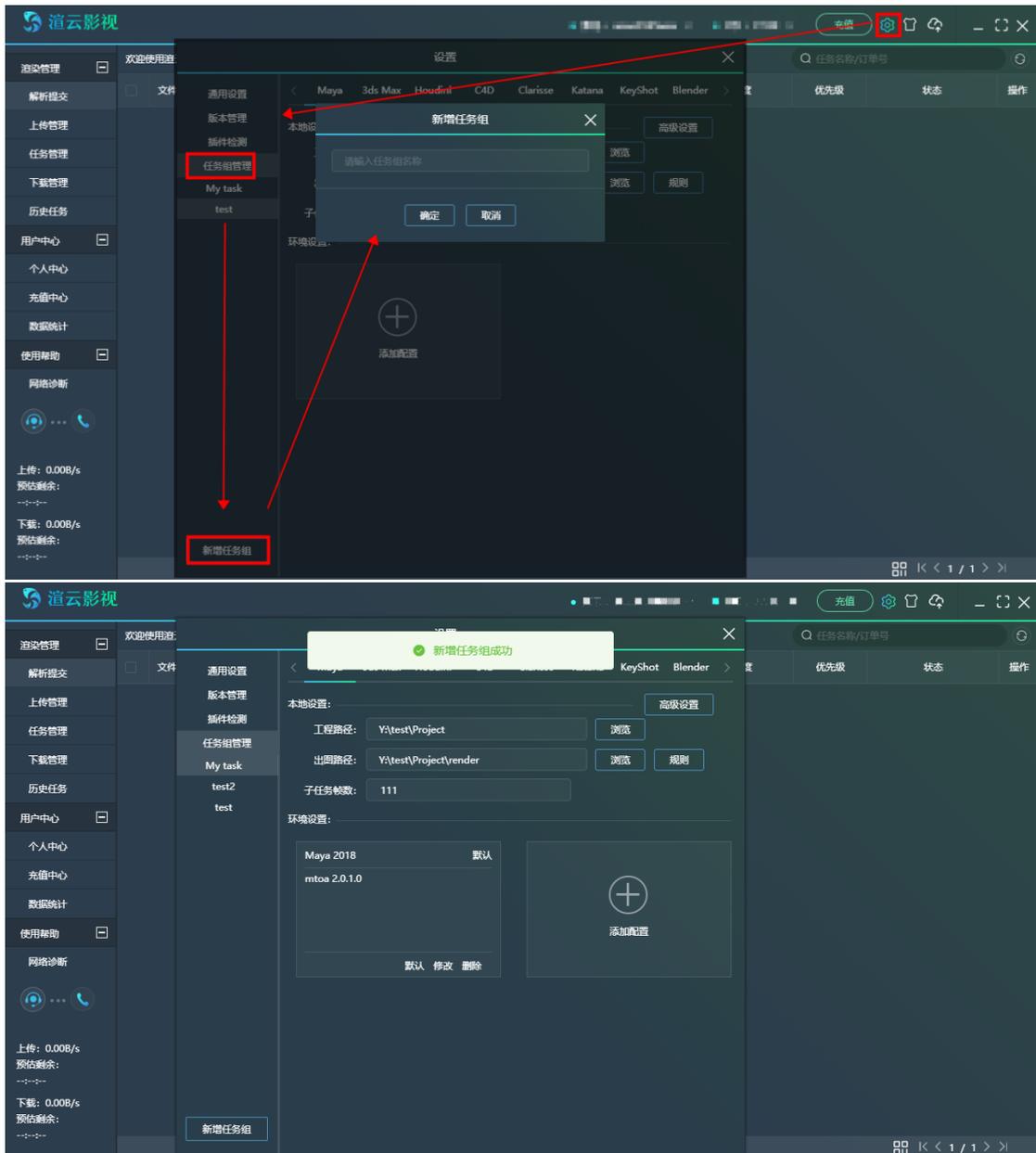


提交教程

任务组创建与删除

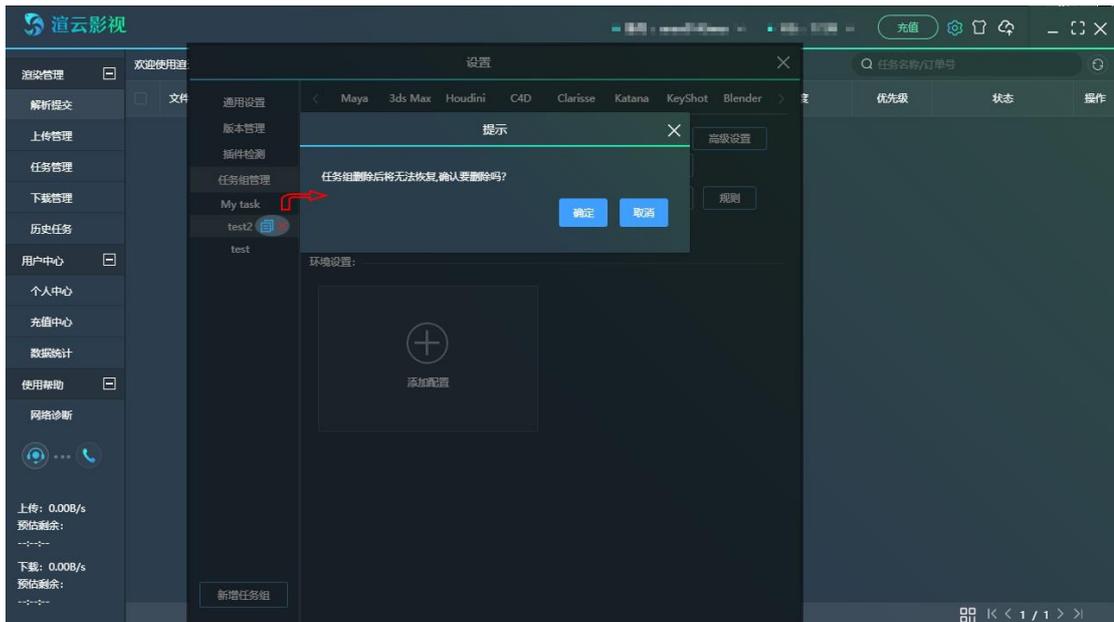
一、新增任务组

1. 打开任务组管理页面
2. 点击“新增任务组”按钮，弹框输入任务组名称
3. 确定后，待提示操作成功后，则任务组创建成功，任务组管理下面出现新增的任务组



二、删除任务组

1. 打开任务组管理页面
2. 鼠标移动到需要删除的任务组上
3. 点击“×”按钮，弹框确认后，删除任务组
4. 待提示操作成功后，则任务组删除成功，任务组从任务组管理下面消失

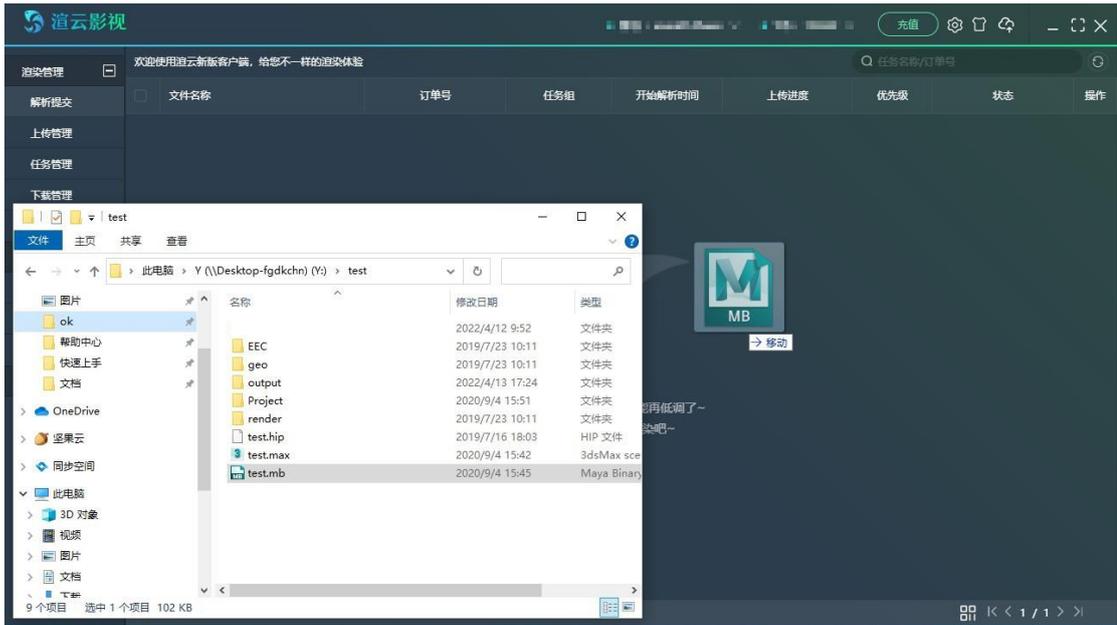


Maya 软件提交流程

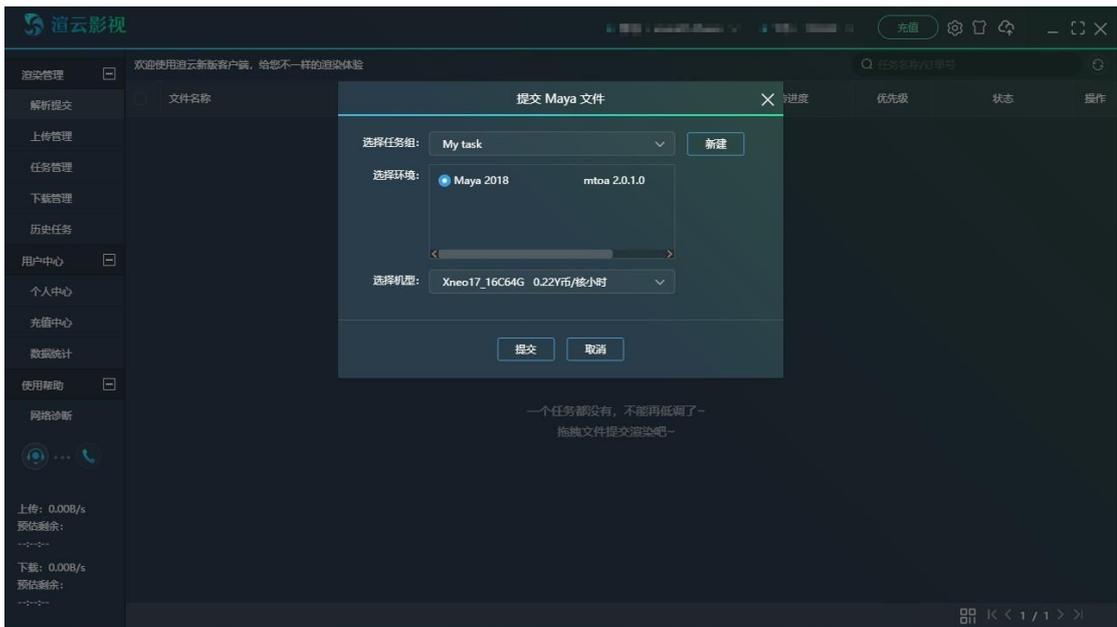
1. 登录影视版客户端



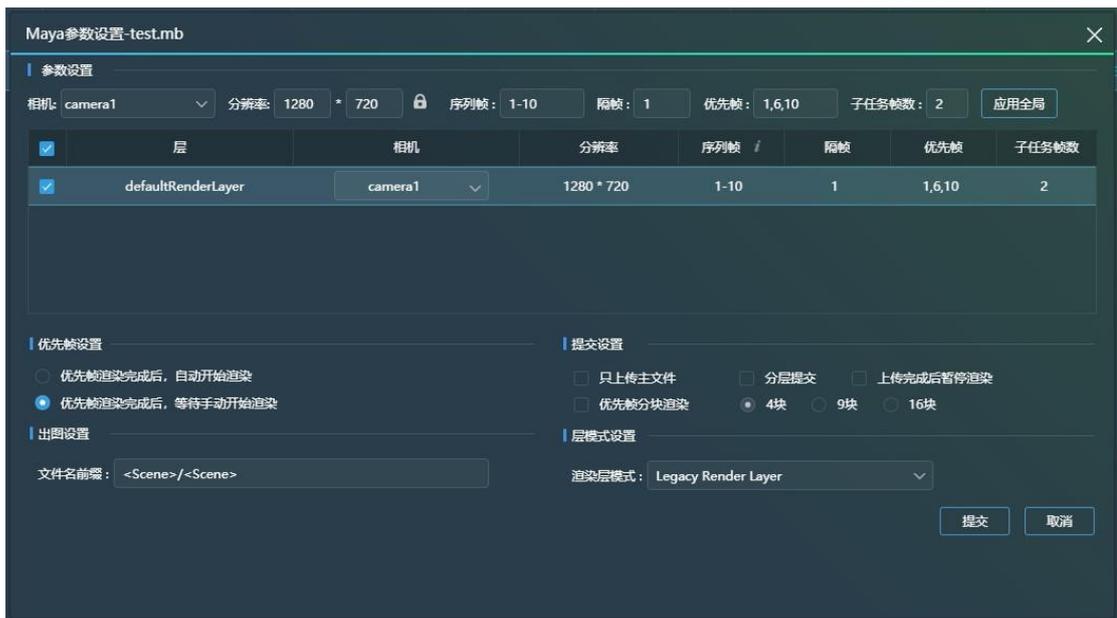
2. 将需要渲染的文件按住鼠标左键直接拖入客户端空白处（支持批量提交），鼠标松开后在弹框页面设置渲染环境



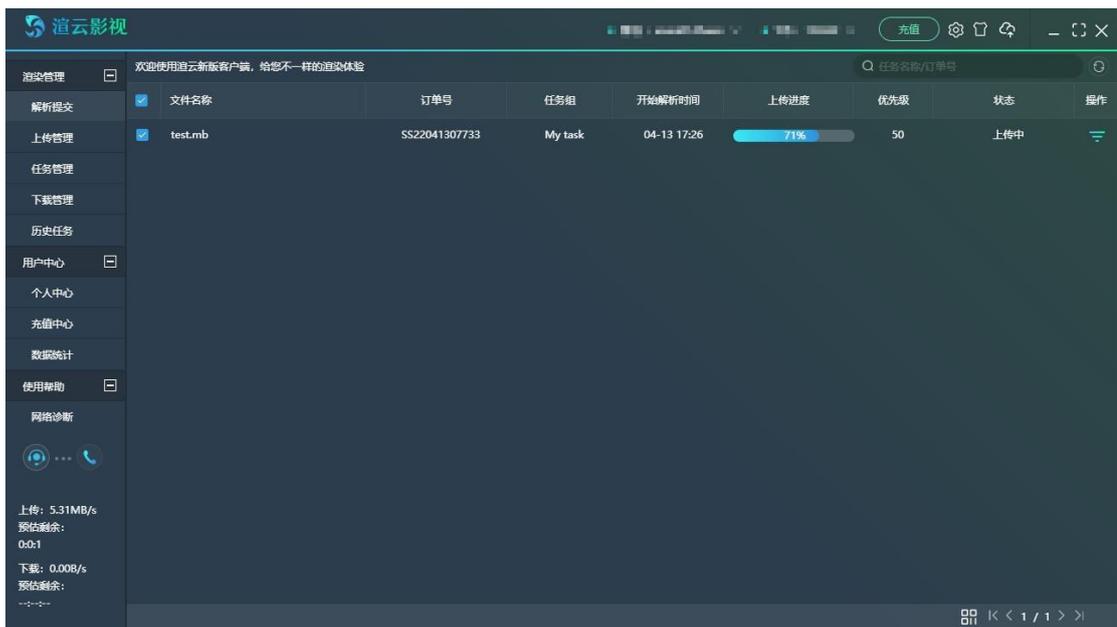
3. 选择项目，选择环境和机型，确认好环境后，点击“提交”，文件进入解析状态



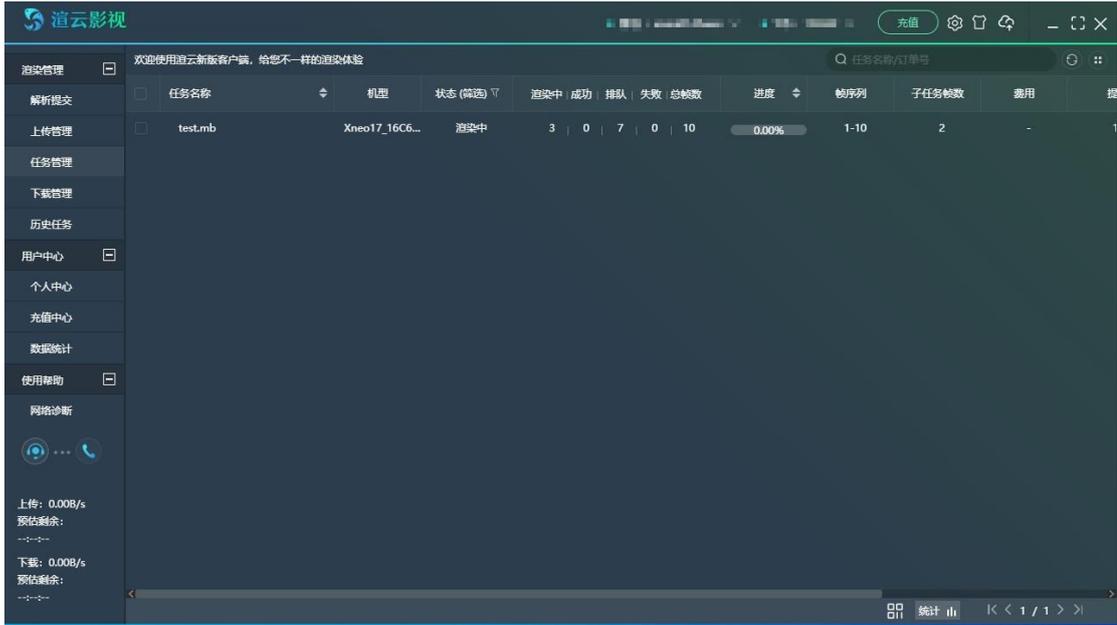
4. 文件解析完成后，打开参数面板查看解析参数，可修改



5. 参数确认完成后, 点击提交上传, 上传过程中, 我们可在“上传管理”页面查看具体文件的上传进度。并可对上传任务进行暂停操作



6. 上传完成后, 任务进入“任务管理”页面渲染, 提交完成

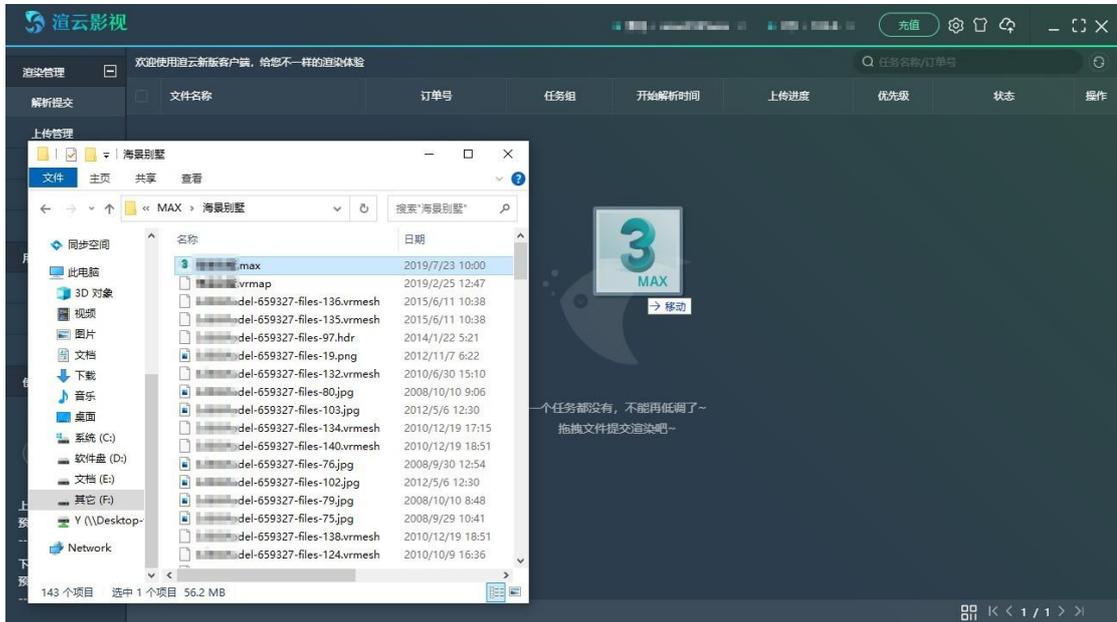


3d Max 软件提交流程

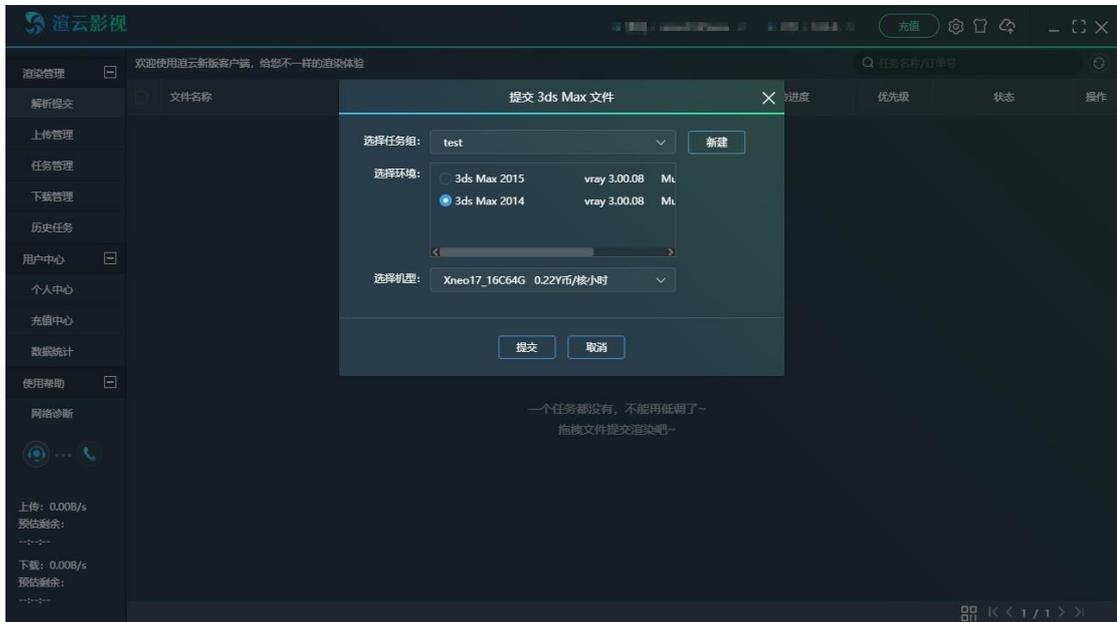
1. 登录影视版客户端

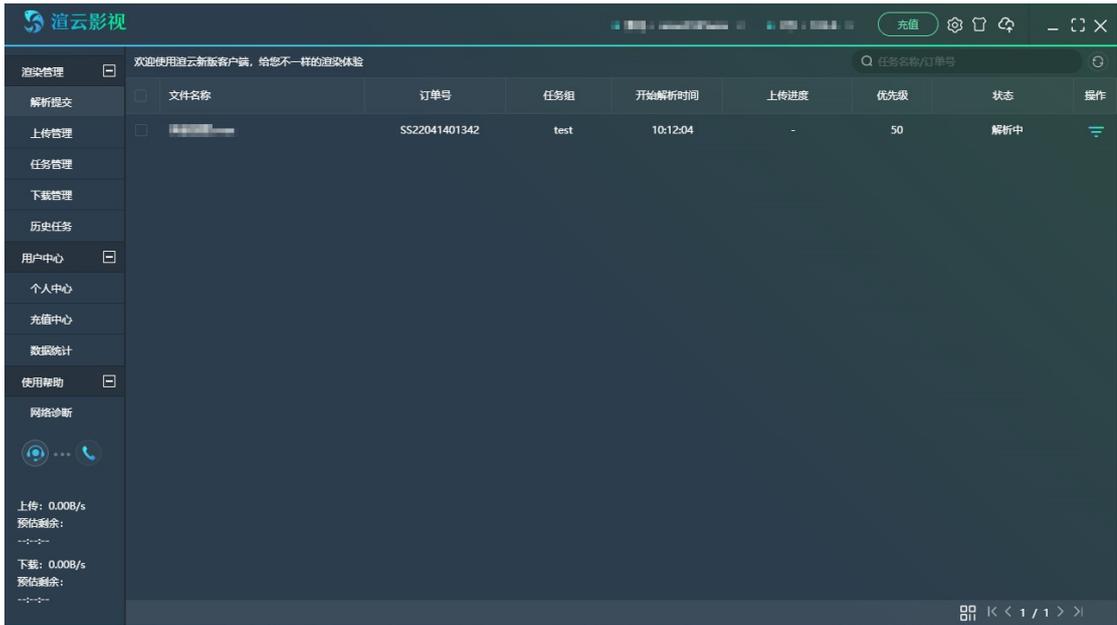


2. 将需要渲染的文件按住鼠标左键直接拖入客户端空白处（支持批量提交），鼠标松开后在弹框页面设置渲染环境

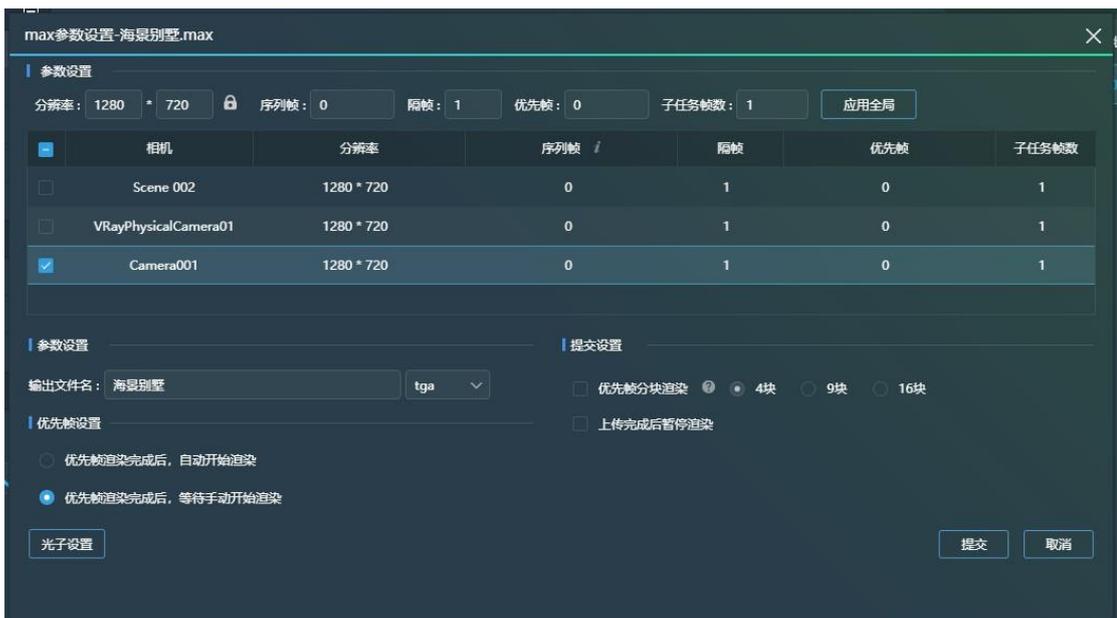


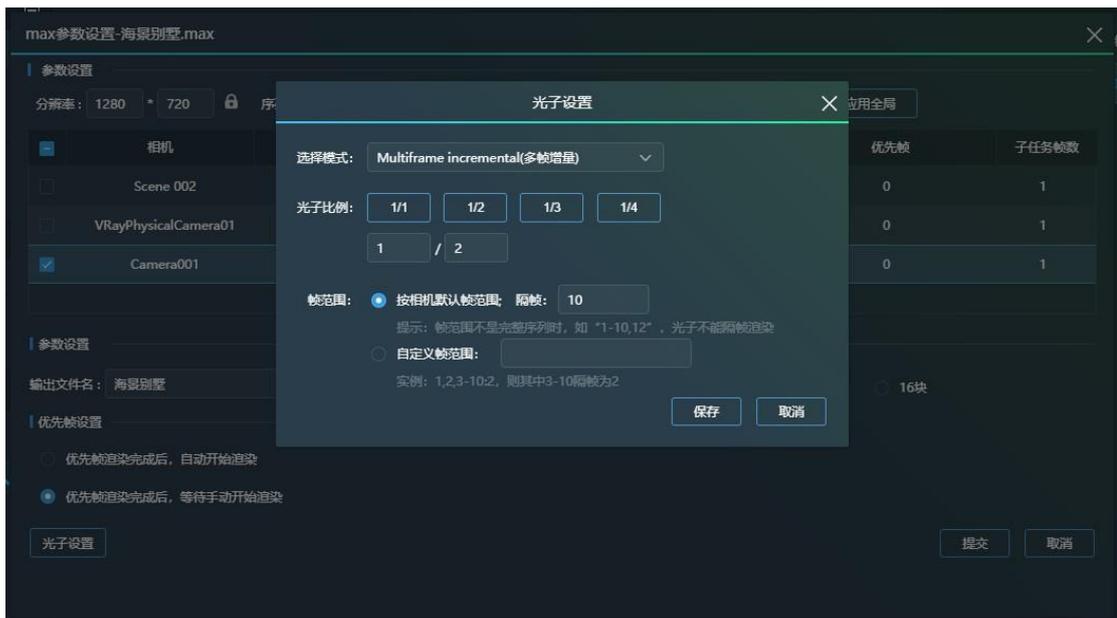
3. 选择项目，选择环境和机型，确认好环境后，点击“提交”，文件进入解析状态



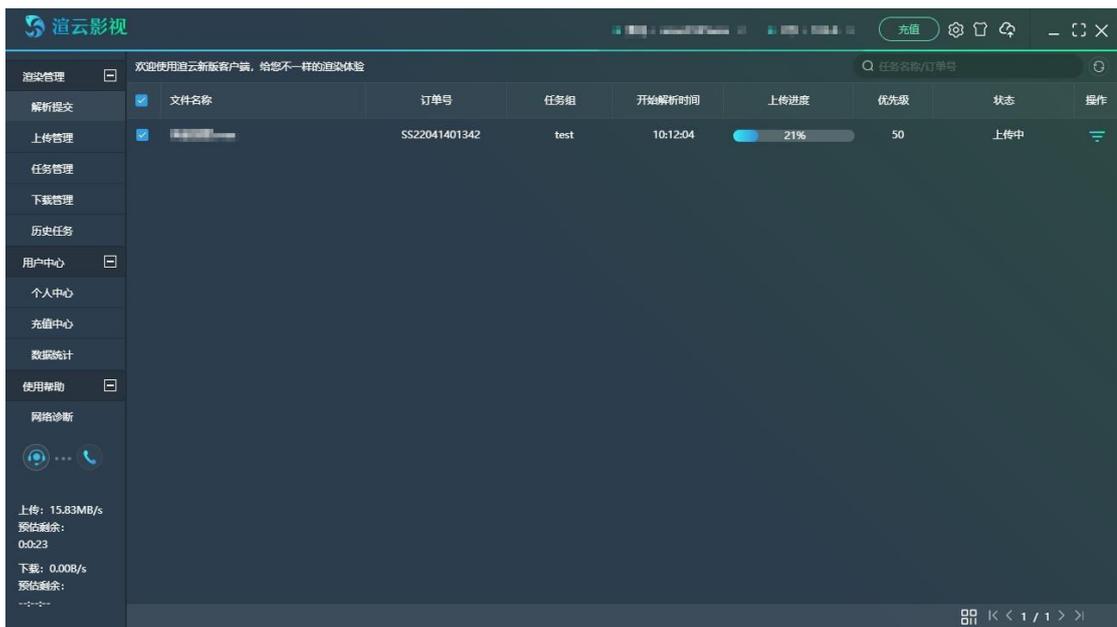


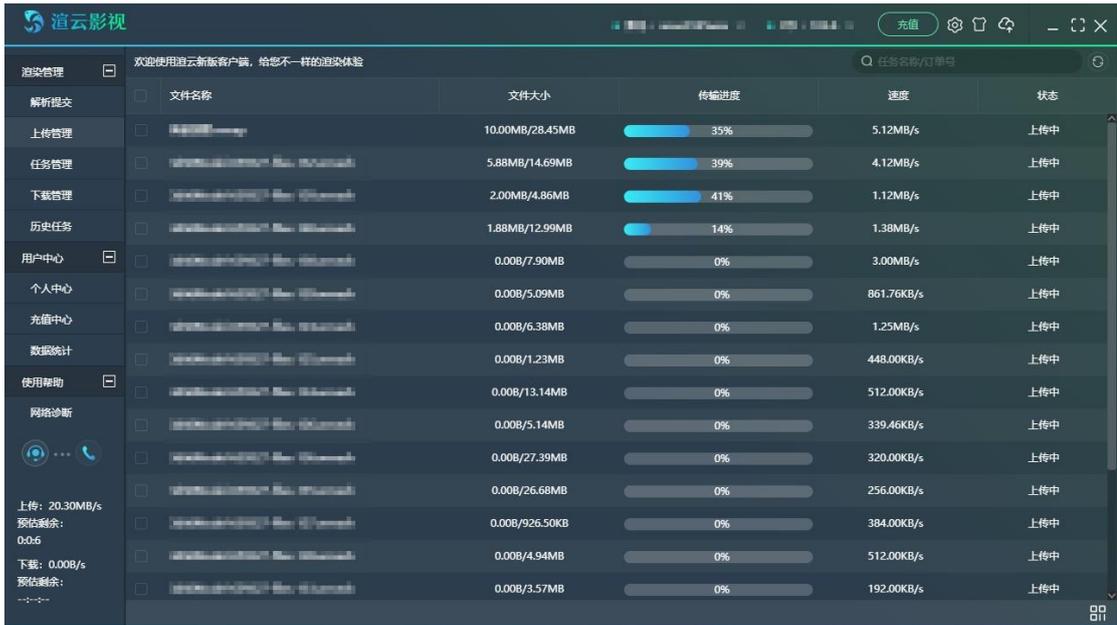
4. 文件解析完成后，打开参数面板查看解析参数，可修改



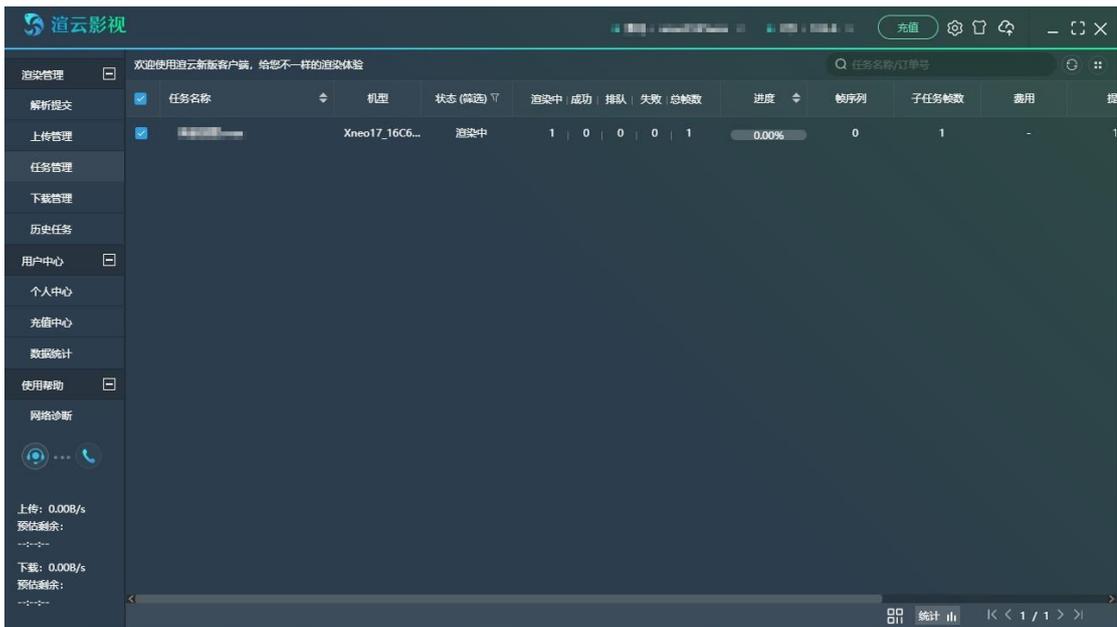


5. 参数确认完成后, 点击提交上传, 上传过程中, 我们可在“上传管理”页面查看具体文件的上传进度。并可对上传任务进行暂停操作





6. 上传完成后，任务进入“任务管理”页面渲染，提交完成

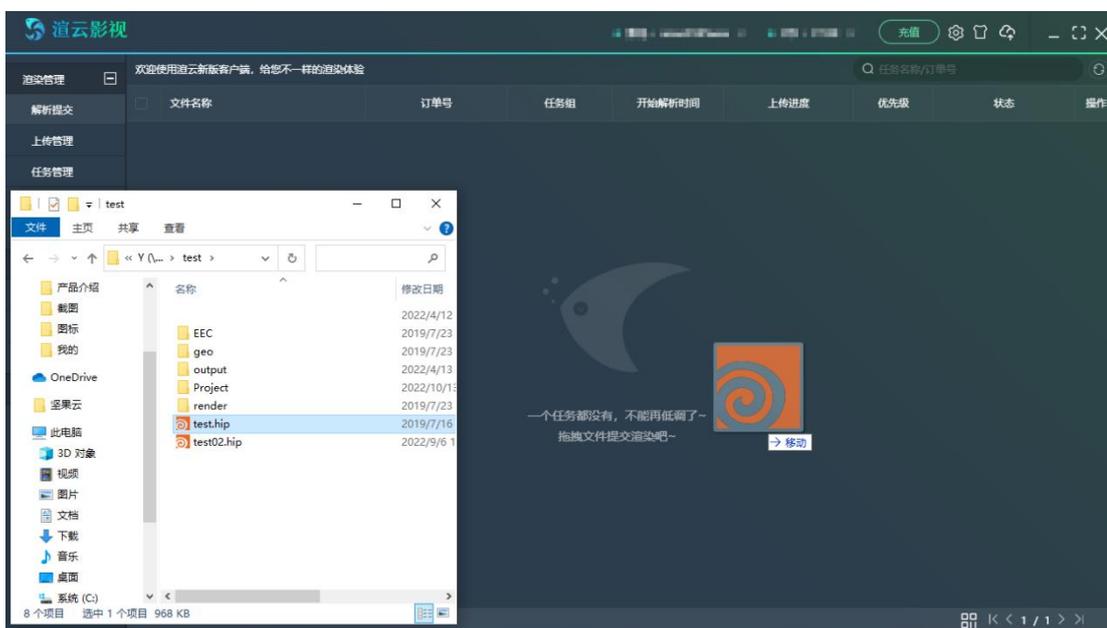


Houdini 软件提交流程

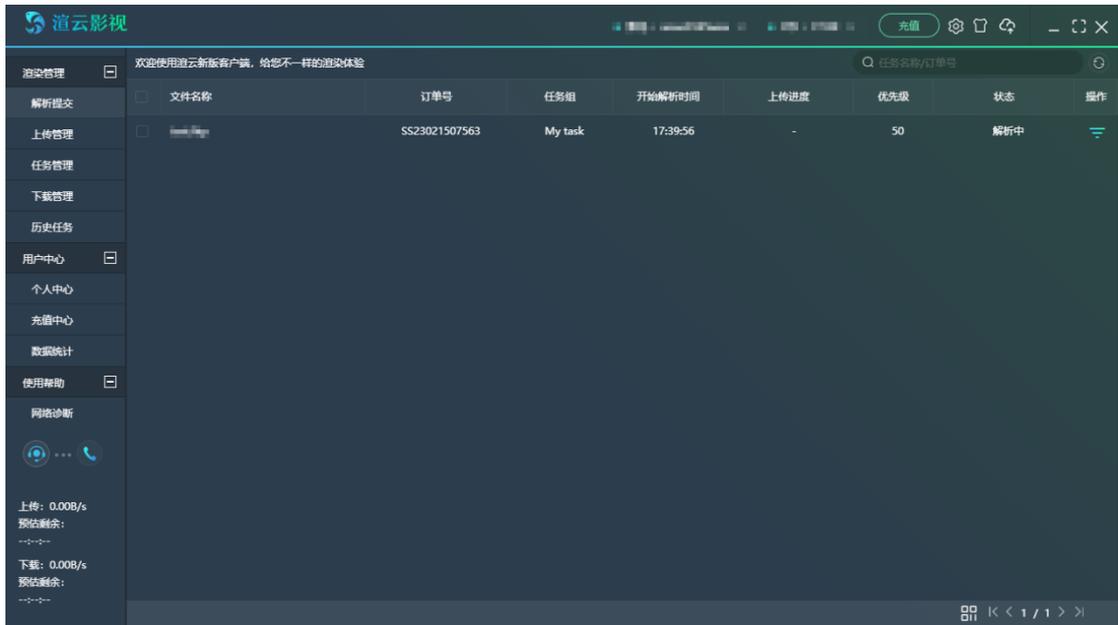
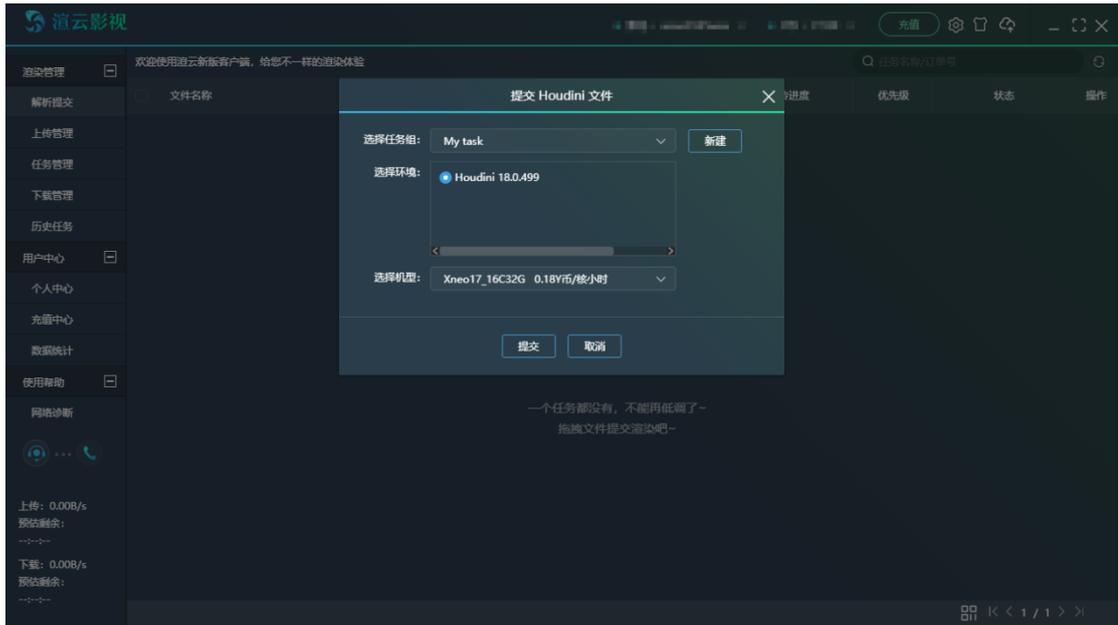
1. 登录影视版客户端



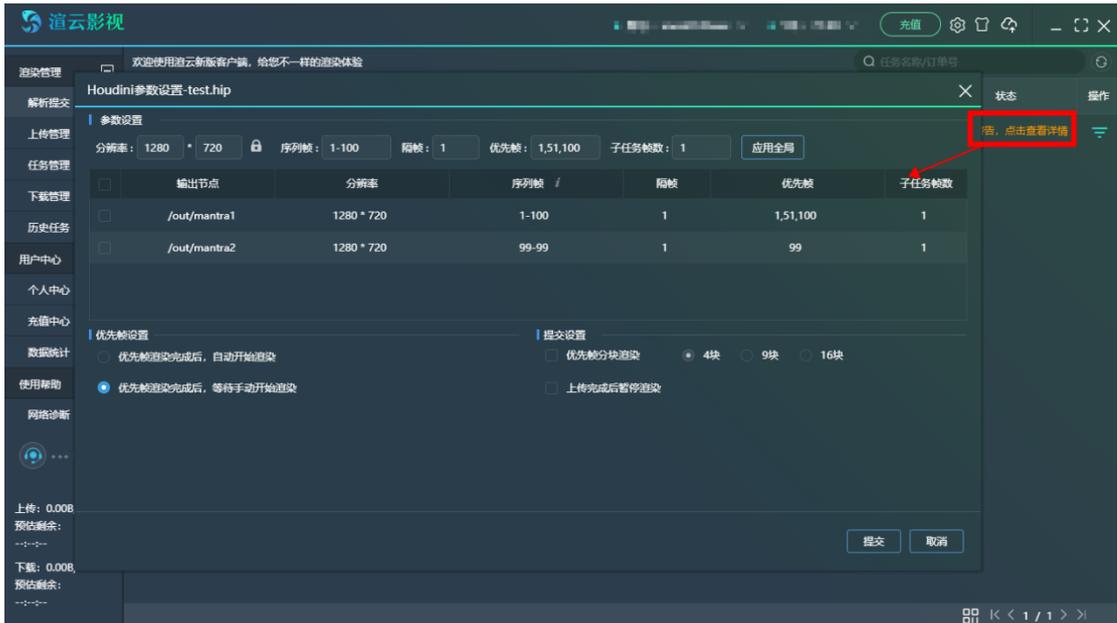
2. 将需要渲染的文件按住鼠标左键直接拖入客户端空白处（支持批量提交），鼠标松开后在弹框页面设置渲染环境



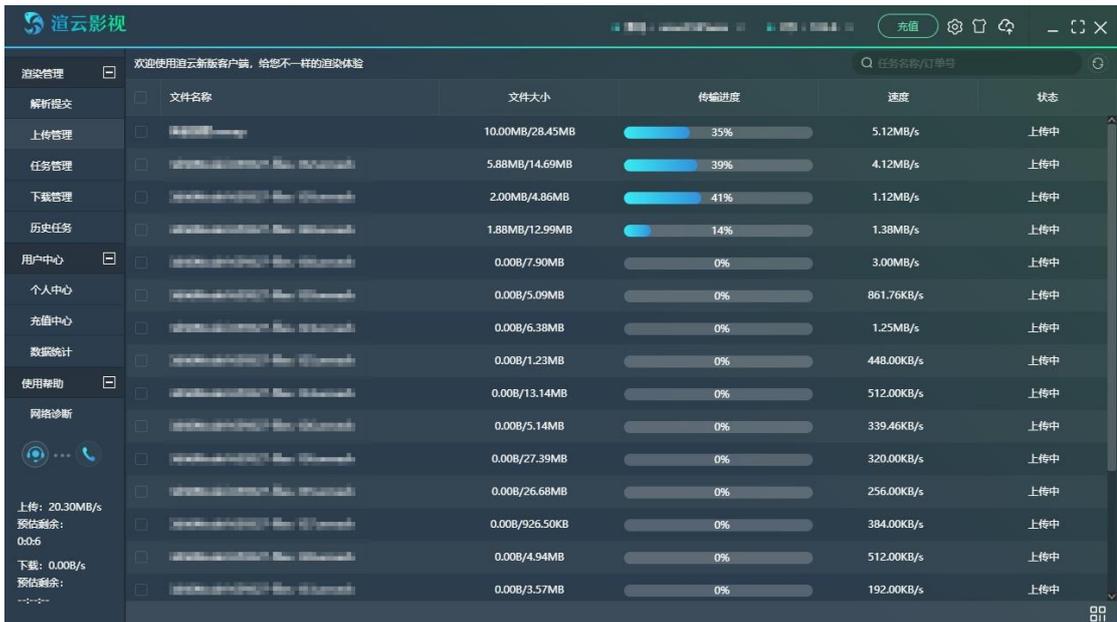
3. 选择项目，选择环境和机型，确认好环境后，点击“提交”，文件进入解析状态



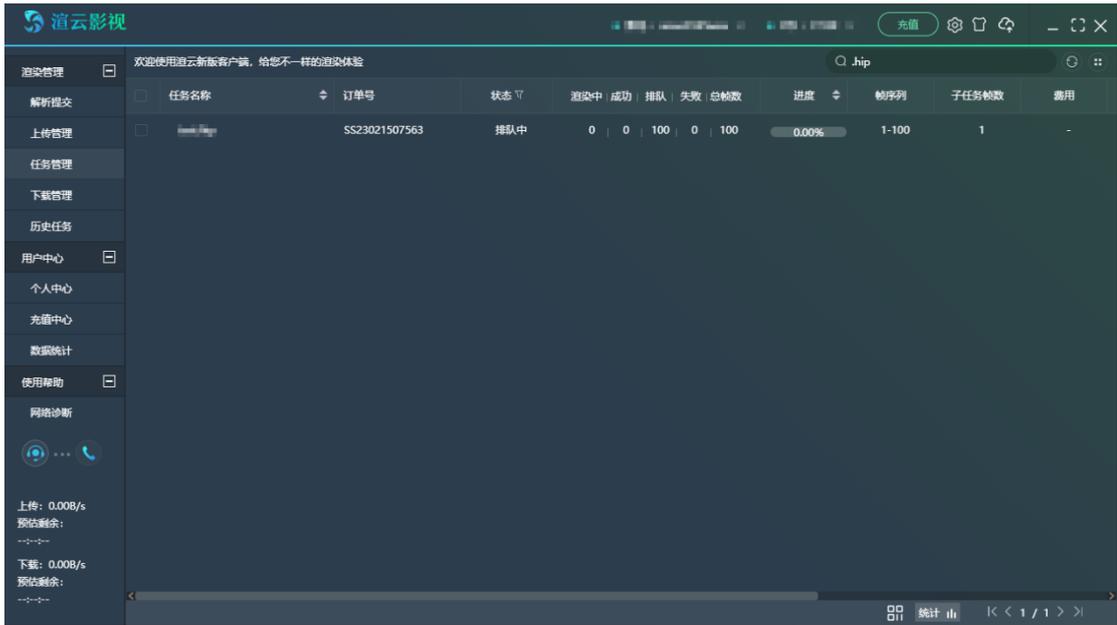
4. 文件解析完成后, 打开参数面板查看解析参数, 可修改



5. 参数确认完成后, 点击提交上传, 上传过程中, 我们可在“上传管理”页面查看具体文件的上传进度。并可对上传任务进行暂停操作



6. 上传完成后, 任务进入“任务管理”页面渲染, 提交完成

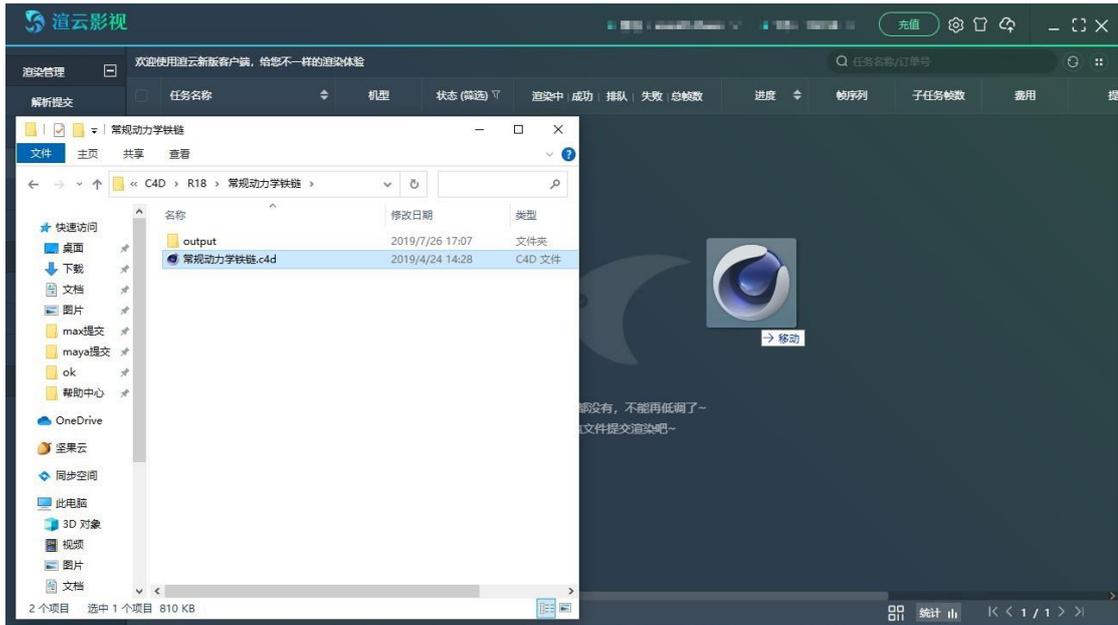


Cinema 4D 软件提交流程

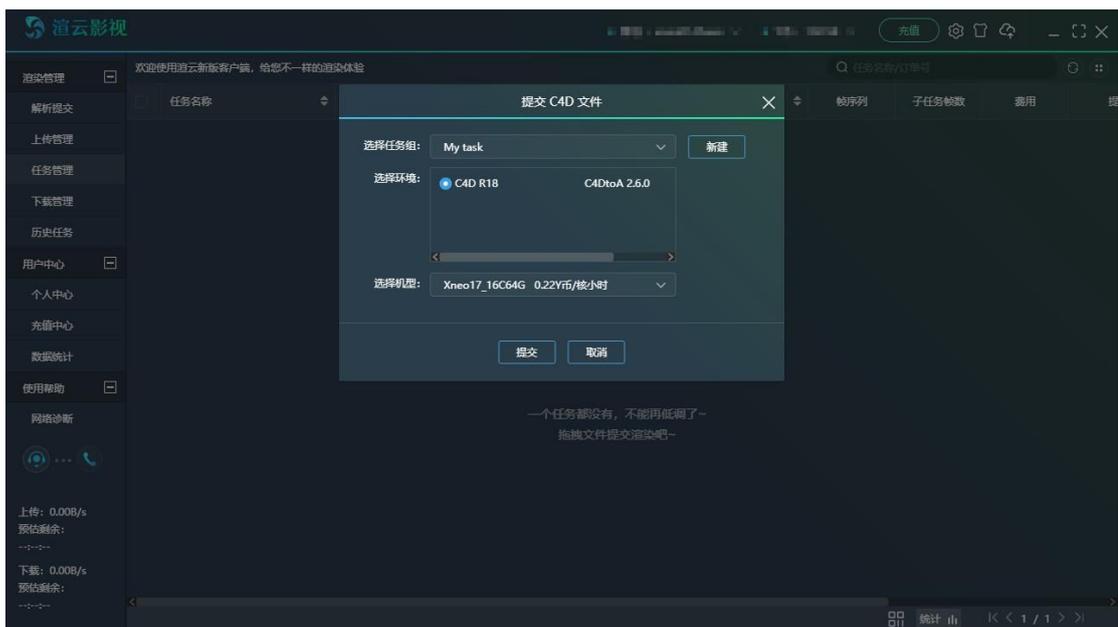
1. 登录影视版客户端

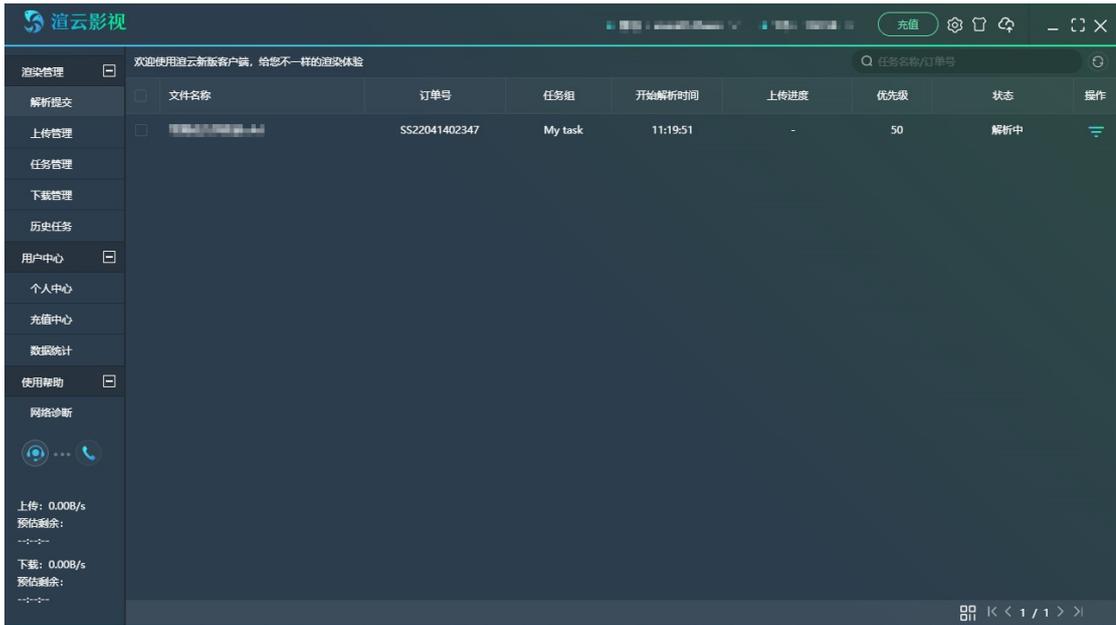


2. 将需要渲染的文件按住鼠标左键直接拖入客户端空白处（支持批量提交），鼠标松开后在弹框页面设置渲染环境



3. 选择项目，选择环境和机型，确认好环境后，点击“提交”，文件进入解析状态

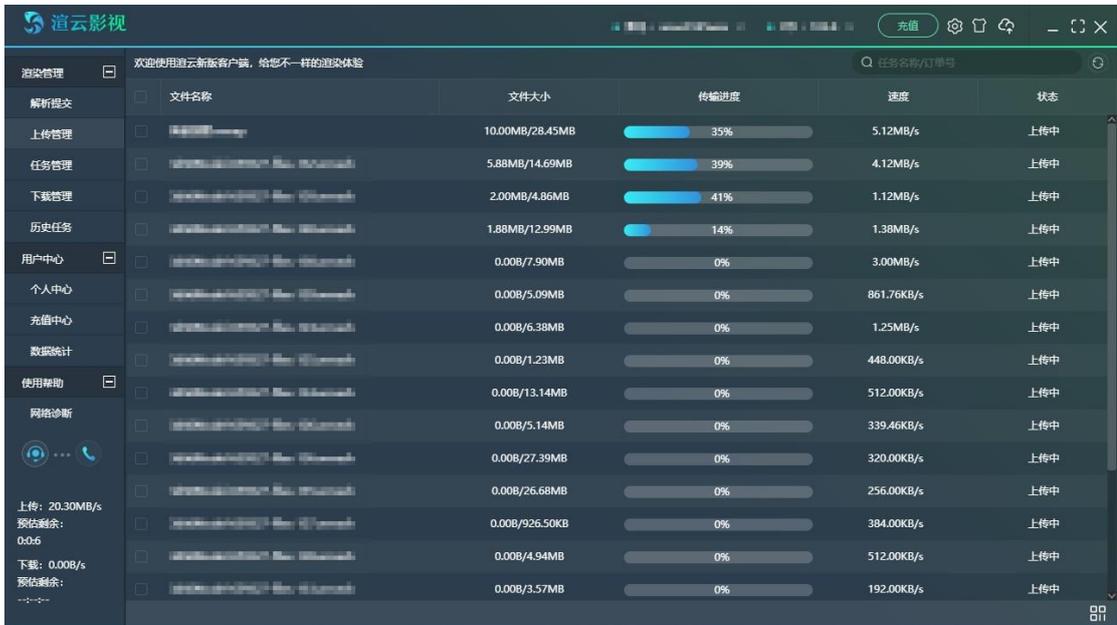
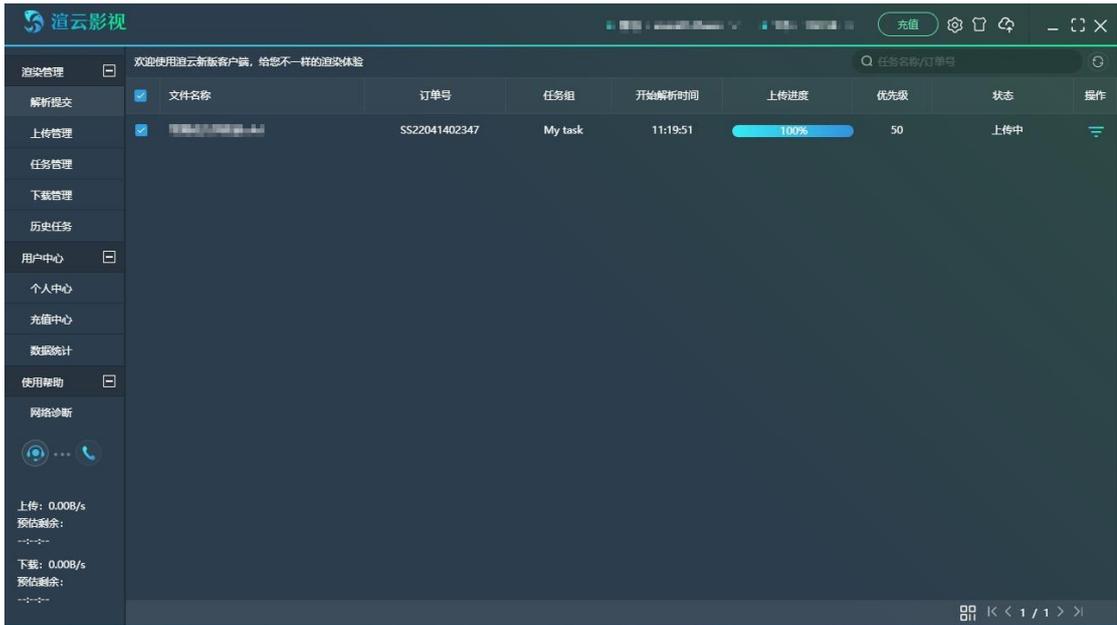




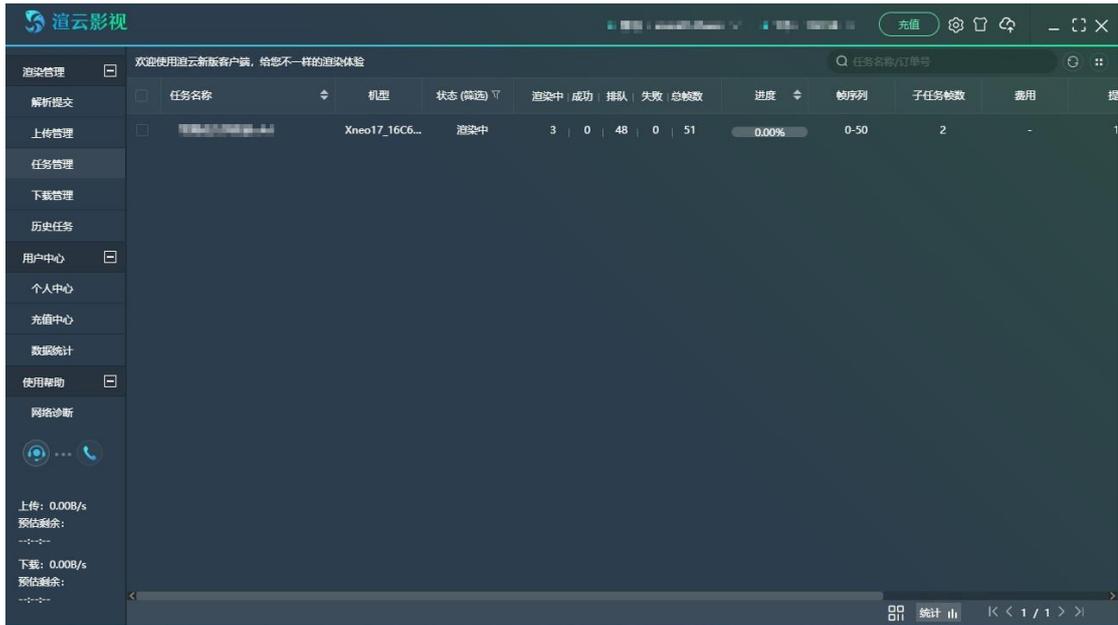
4. 文件解析完成后，打开参数面板查看解析参数，可修改



5. 参数确认完成后，点击提交上传，上传过程中，我们可在“上传管理”页面查看具体文件的上传进度。并可对上传任务进行暂停操作



6. 上传完成后，任务进入“任务管理”页面渲染，提交完成

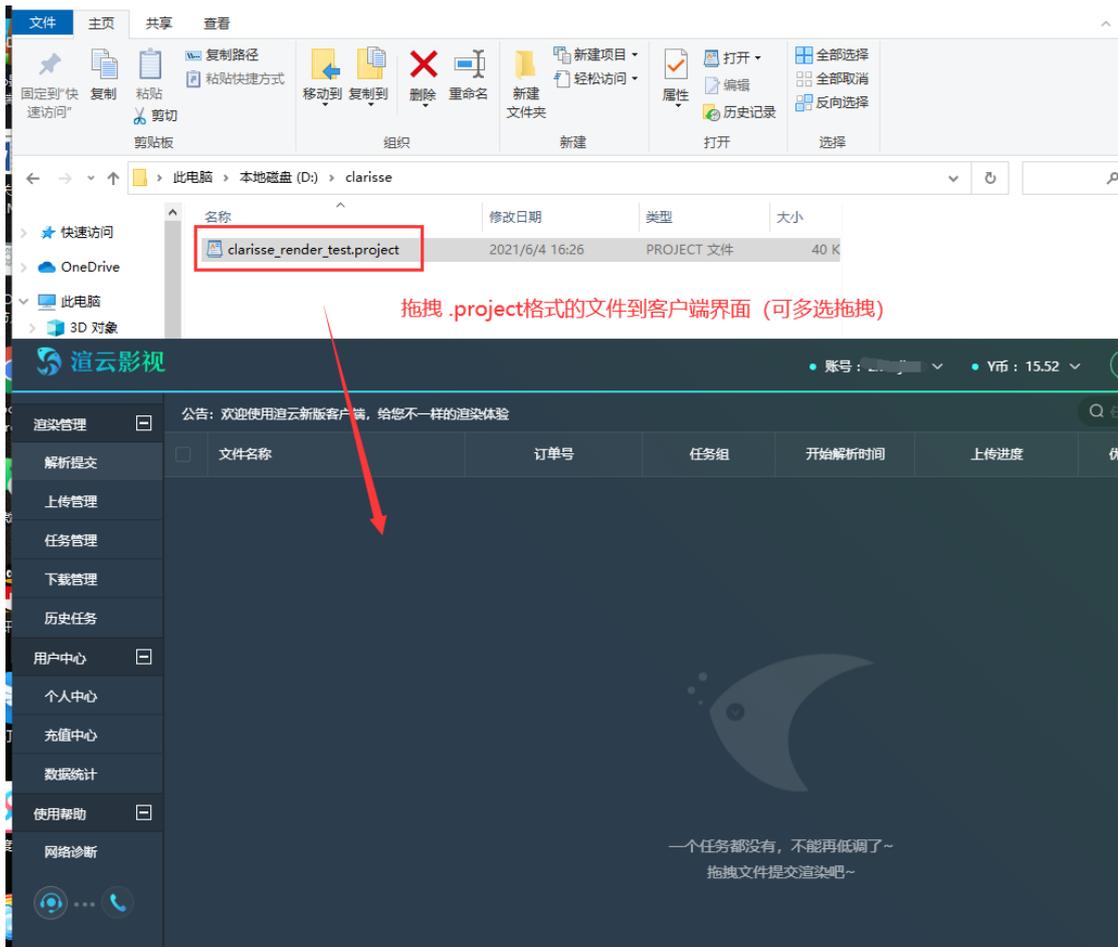


Clarisse 软件提交流程

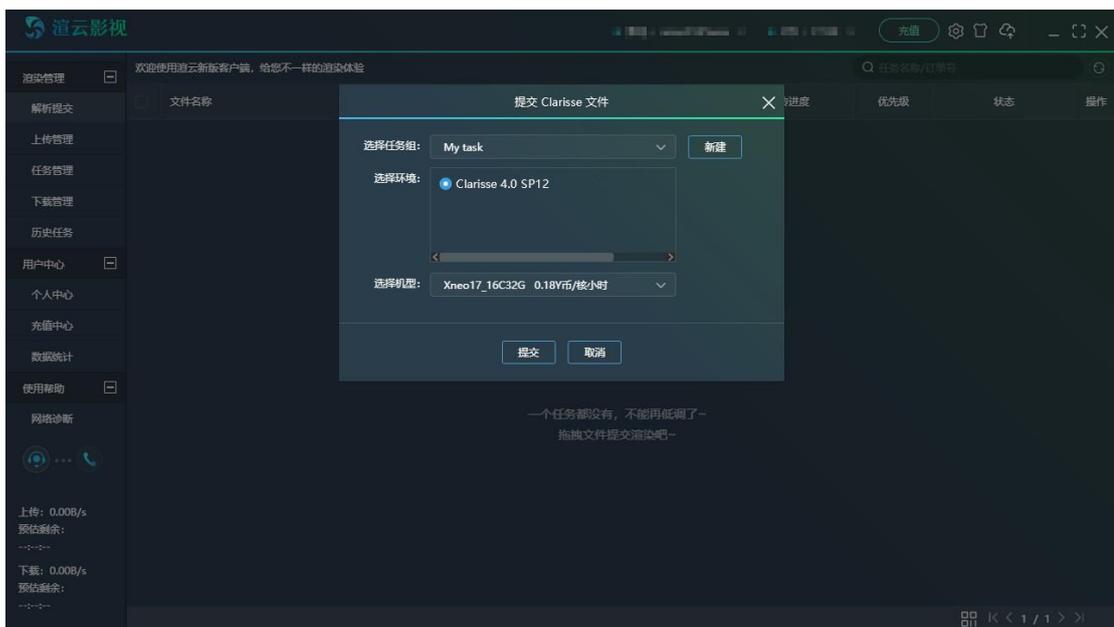
1. 登录影视版客户端



2. 将需要渲染的文件按住鼠标左键直接拖入客户端空白处（支持批量提交），鼠标松开后在弹框页面设置渲染环境



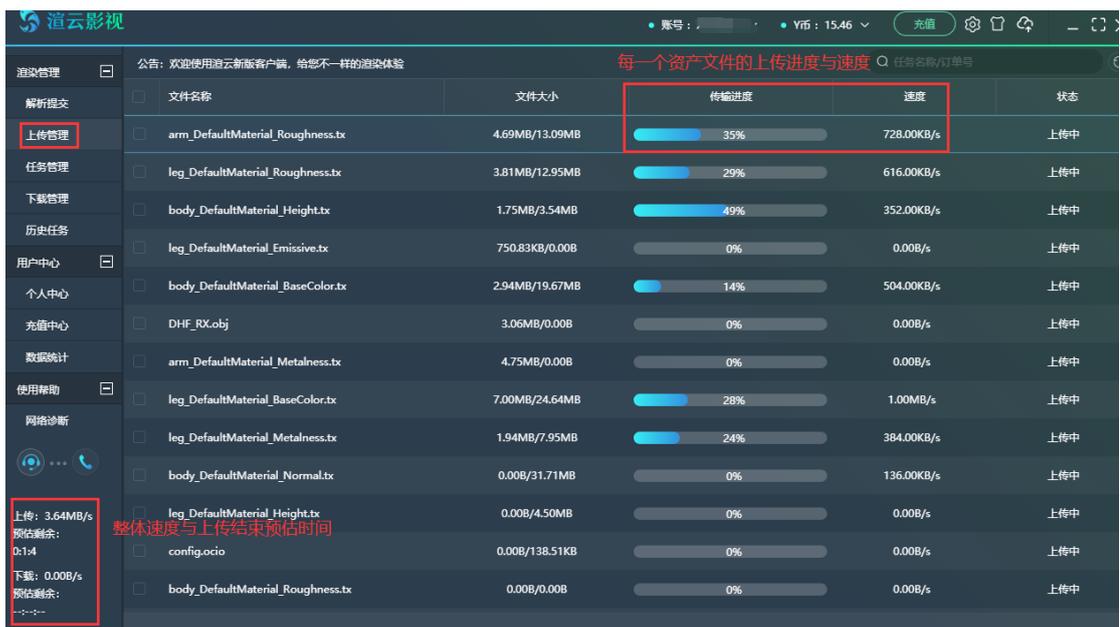
3. 选择项目, 选择环境和机型, 确认好环境后, 点击“提交”, 文件进入解析状态



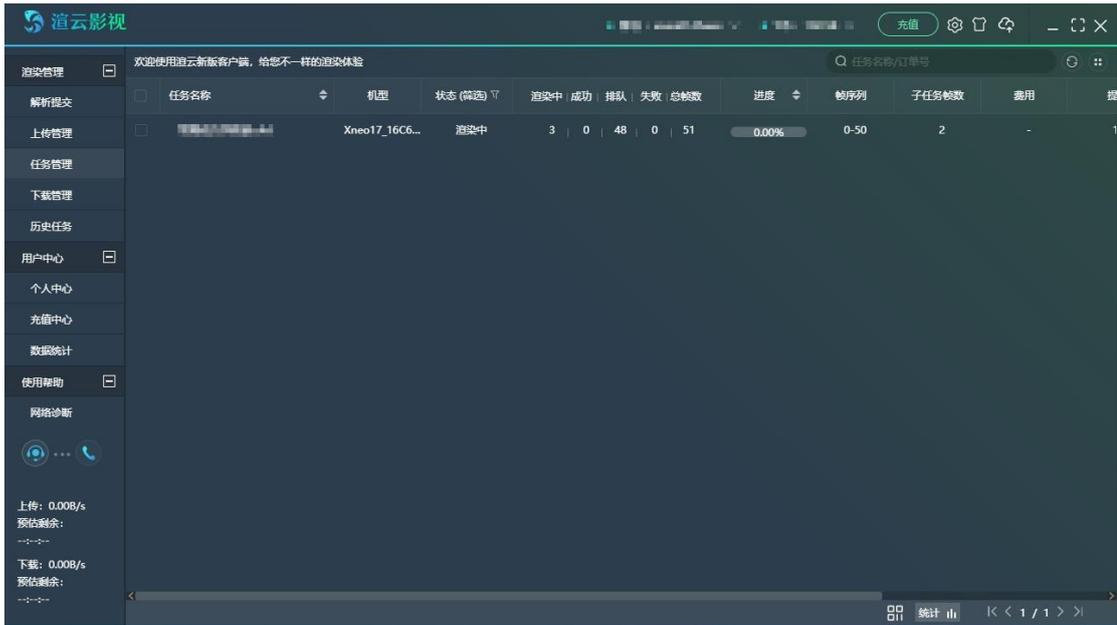
4. 文件解析完成后, 打开参数面板查看解析参数, 可修改



5. 参数确认完成后，点击提交上传，上传过程中，我们可在“上传管理”页面查看具体文件的上传进度。并可对上传任务进行暂停操作



6. 上传完成后，任务进入“任务管理”页面渲染，提交完成

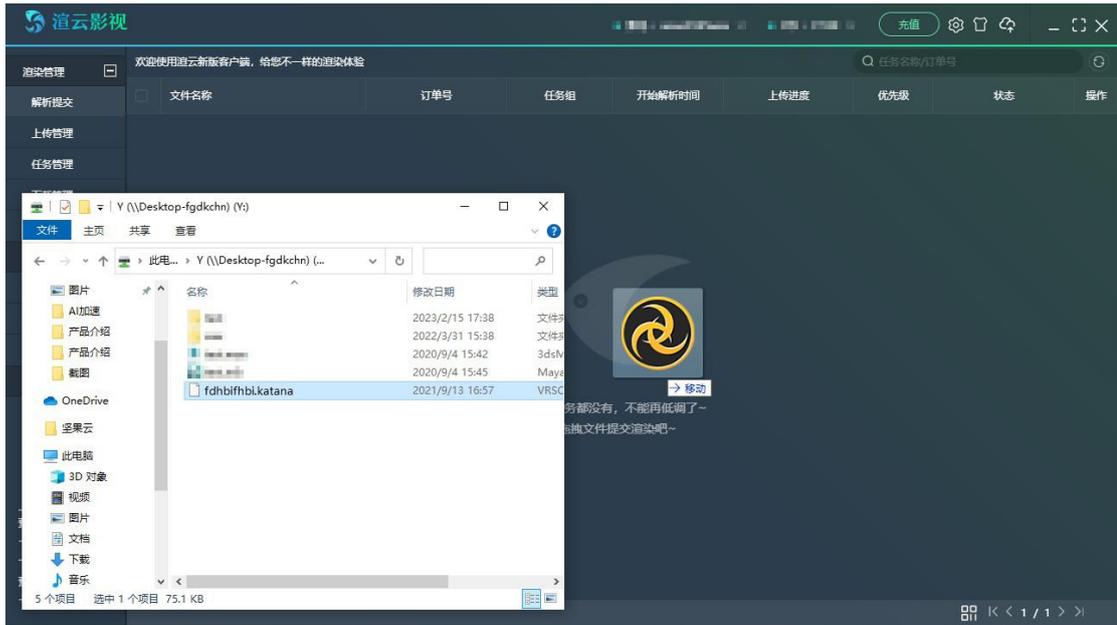


Katana 软件提交流程

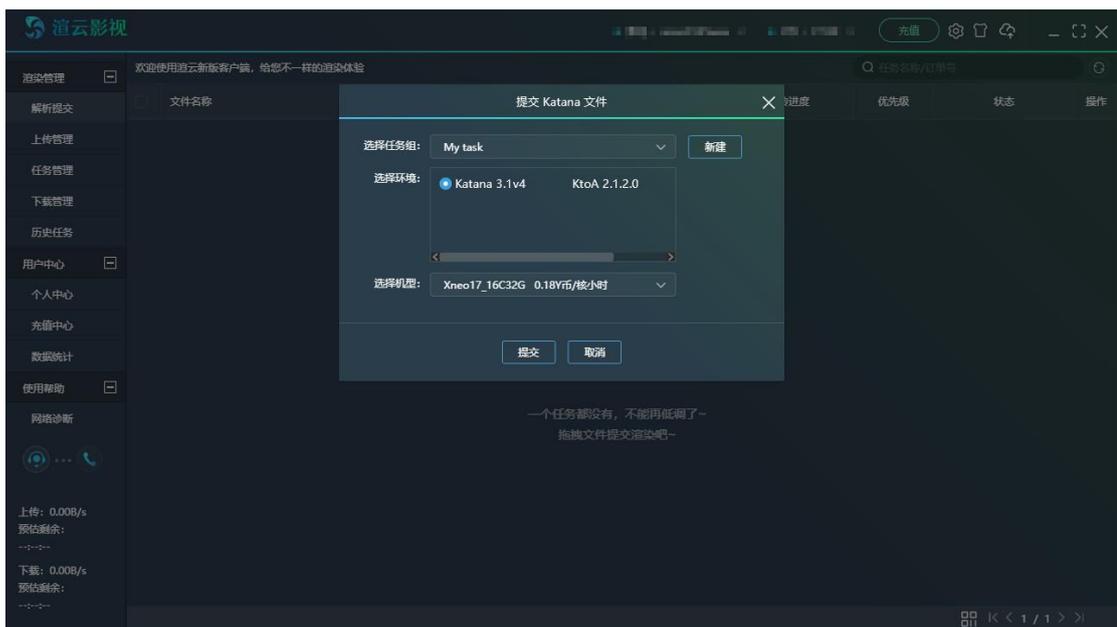
1. 登录影视版客户端

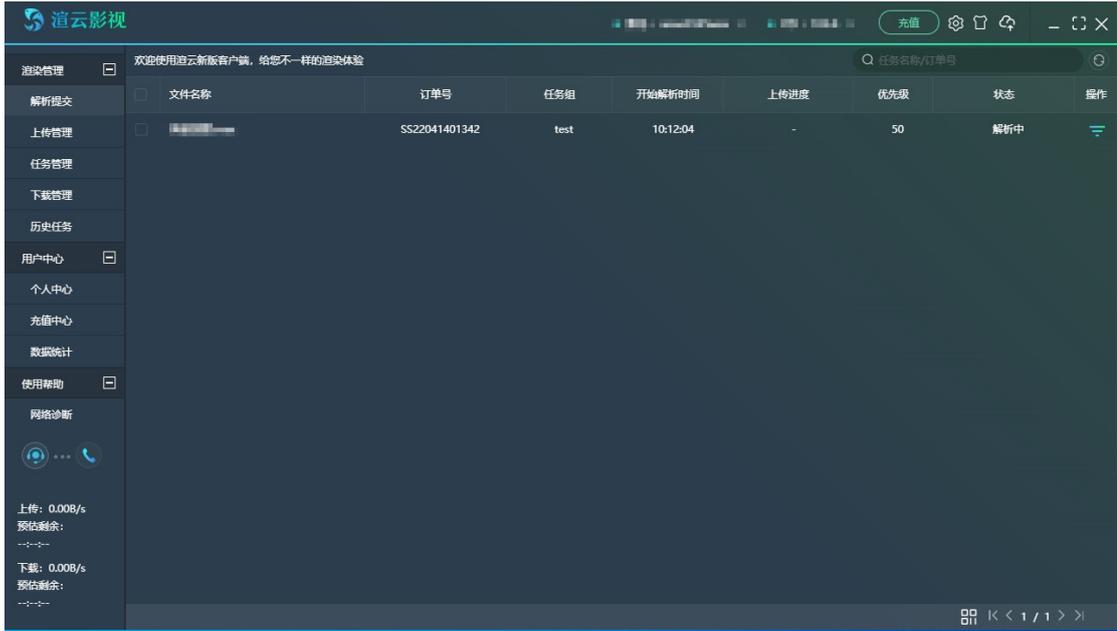


2. 将需要渲染的文件按住鼠标左键直接拖入客户端空白处（支持批量提交），鼠标松开后在弹框页面设置渲染环境



3. 选择项目，选择环境和机型，确认好环境后，点击“提交”，文件进入解析状态

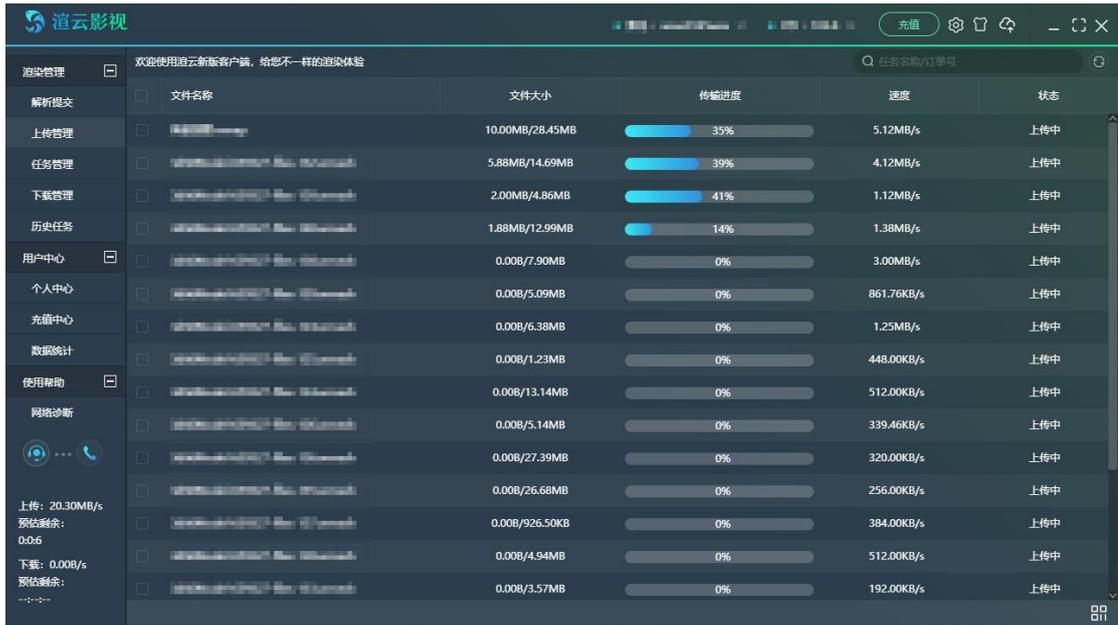




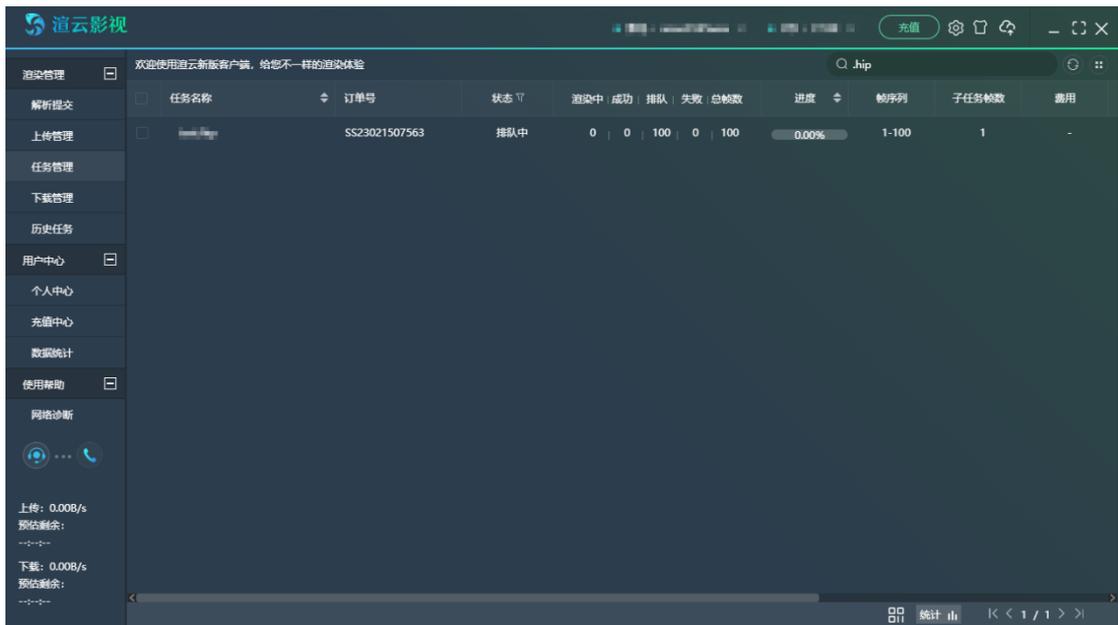
4. 文件解析完成后，打开参数面板查看解析参数，可修改



5. 参数确认完成后，点击提交上传，上传过程中，我们可在“上传管理”页面查看具体文件的上传进度。并可对上传任务进行暂停操作



6. 上传完成后，任务进入“任务管理”页面渲染，提交完成

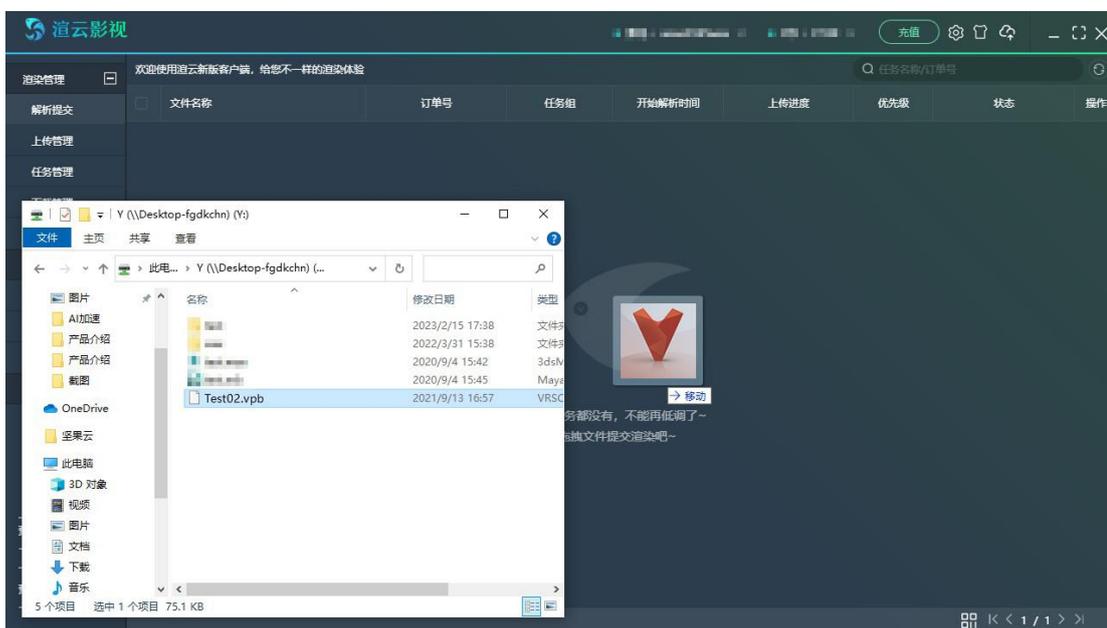


Vred 软件提交流程

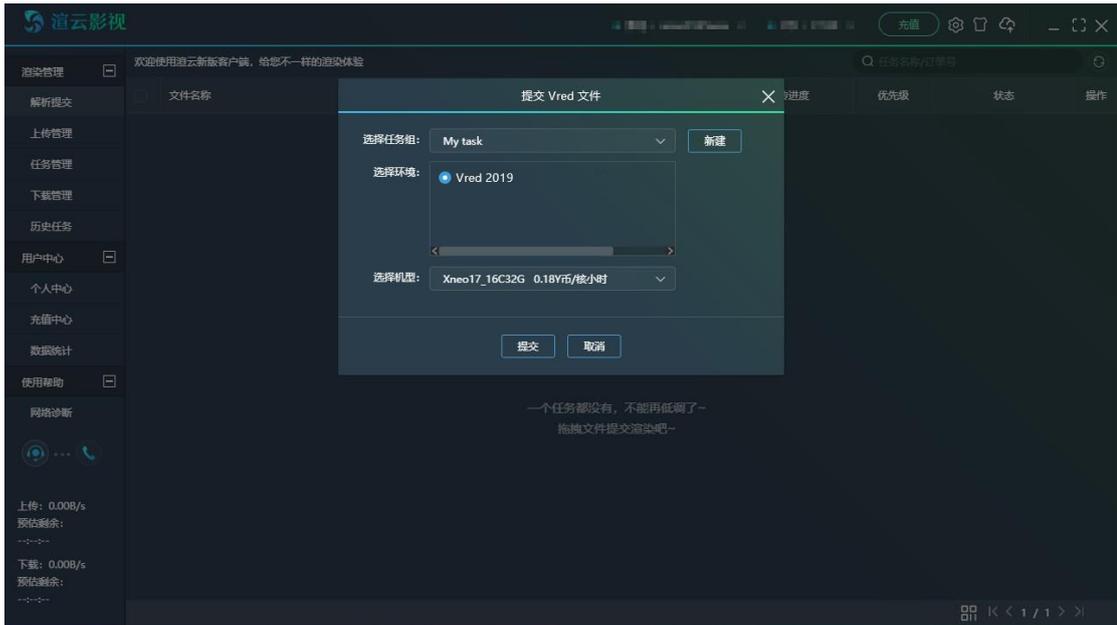
1. 登录影视版客户端



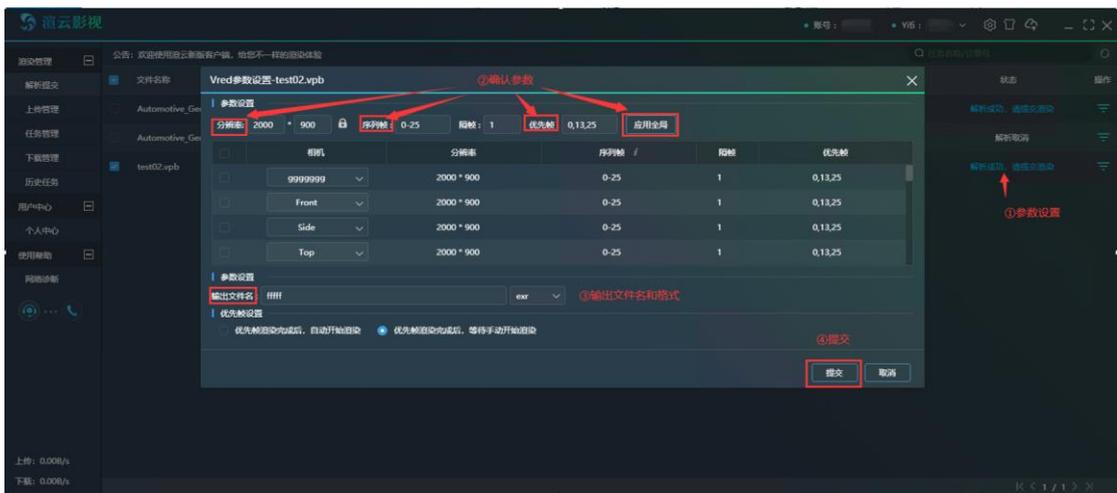
2. 将需要渲染的文件按住鼠标左键直接拖入客户端空白处（支持批量提交），鼠标松开后在弹框页面设置渲染环境



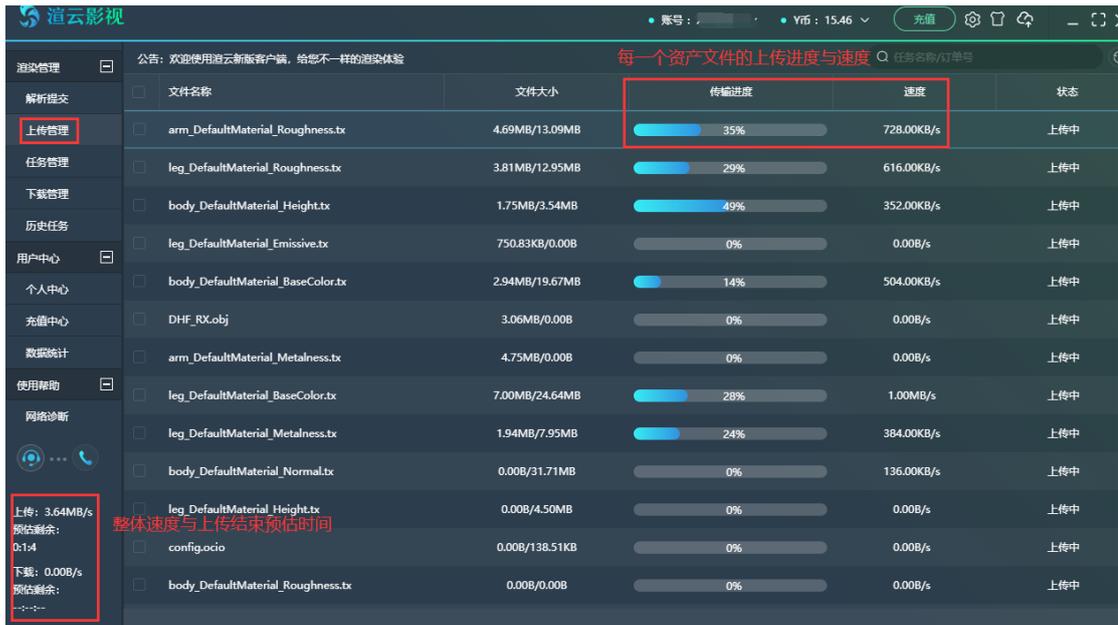
3. 选择项目，选择环境和机型，确认好环境后，点击“提交”，文件进入解析状态



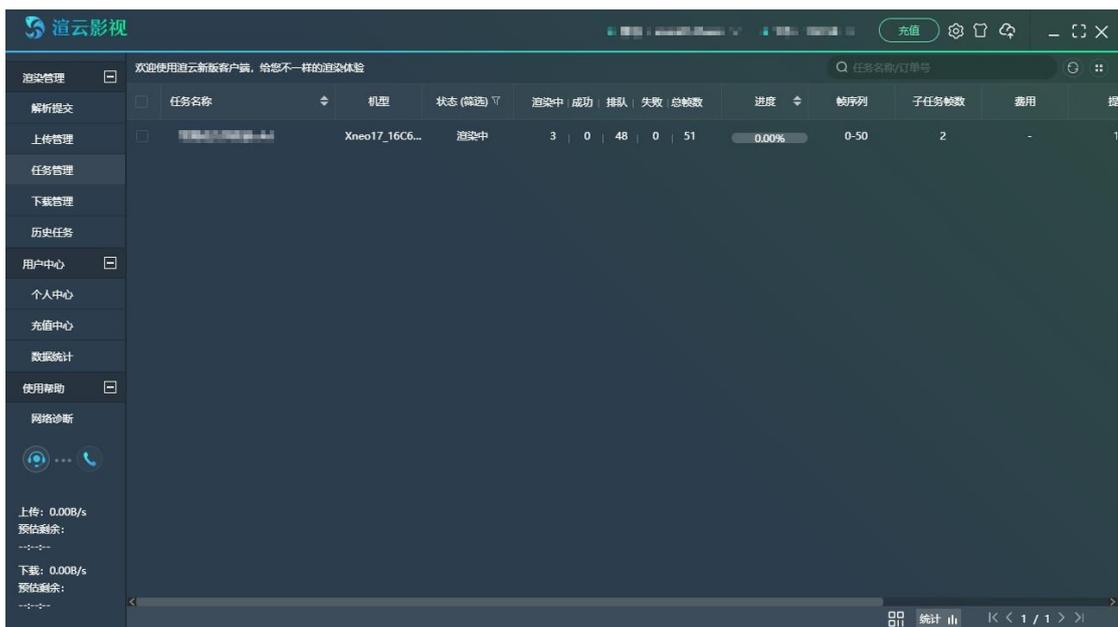
4. 文件解析完成后，打开参数面板查看解析参数，可修改



5. 参数确认完成后，点击提交上传，上传过程中，我们可在“上传管理”页面查看具体文件的上传进度。并可对上传任务进行暂停操作



6. 上传完成后，任务进入“任务管理”页面渲染，提交完成

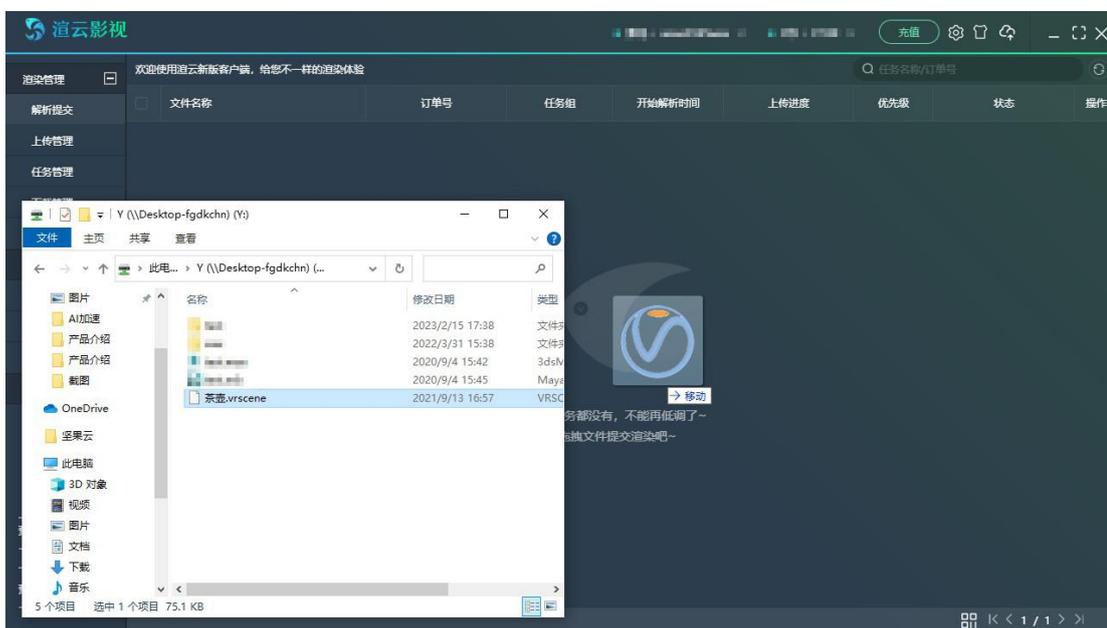


Vray 软件提交流程

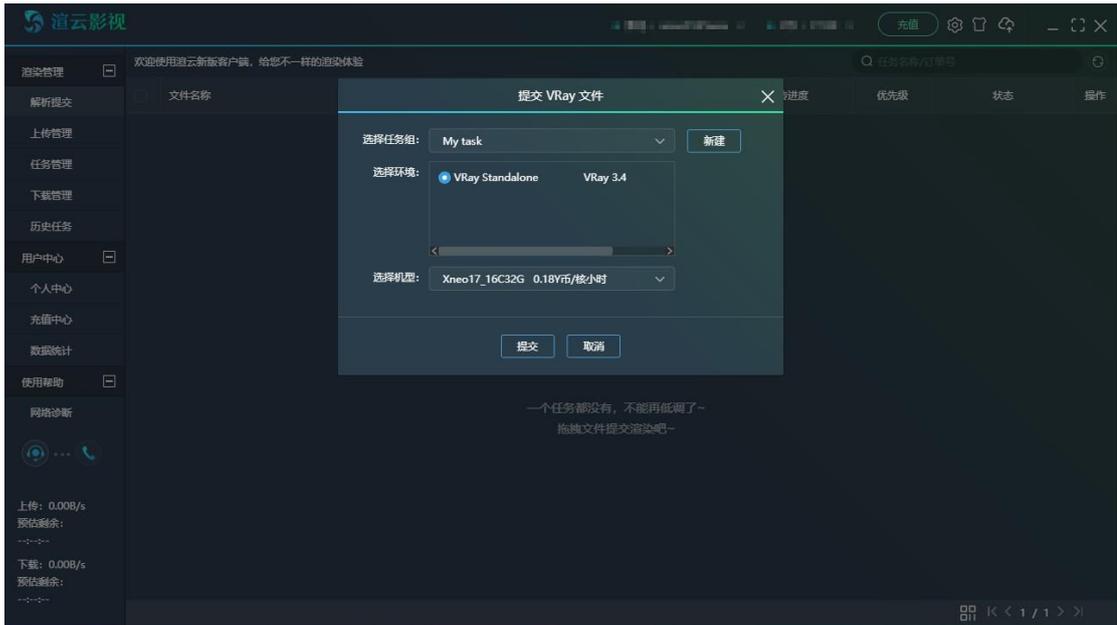
1. 登录影视版客户端



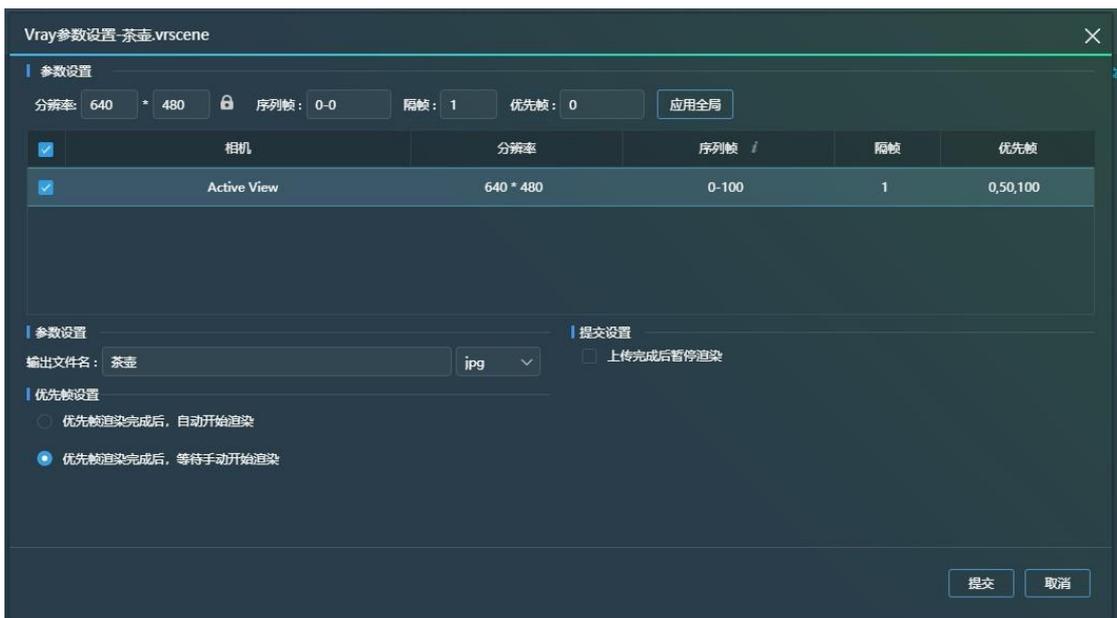
2. 将需要渲染的文件按住鼠标左键直接拖入客户端空白处（支持批量提交），鼠标松开后在弹框页面设置渲染环境



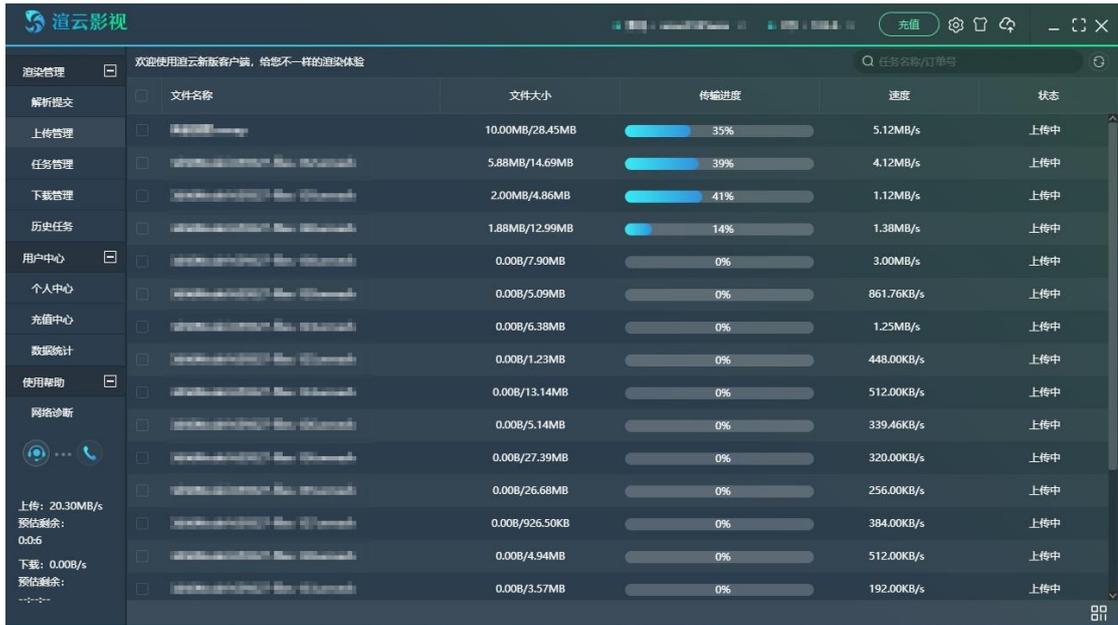
3. 选择项目，选择环境和机型，确认好环境后，点击“提交”，文件进入解析状态



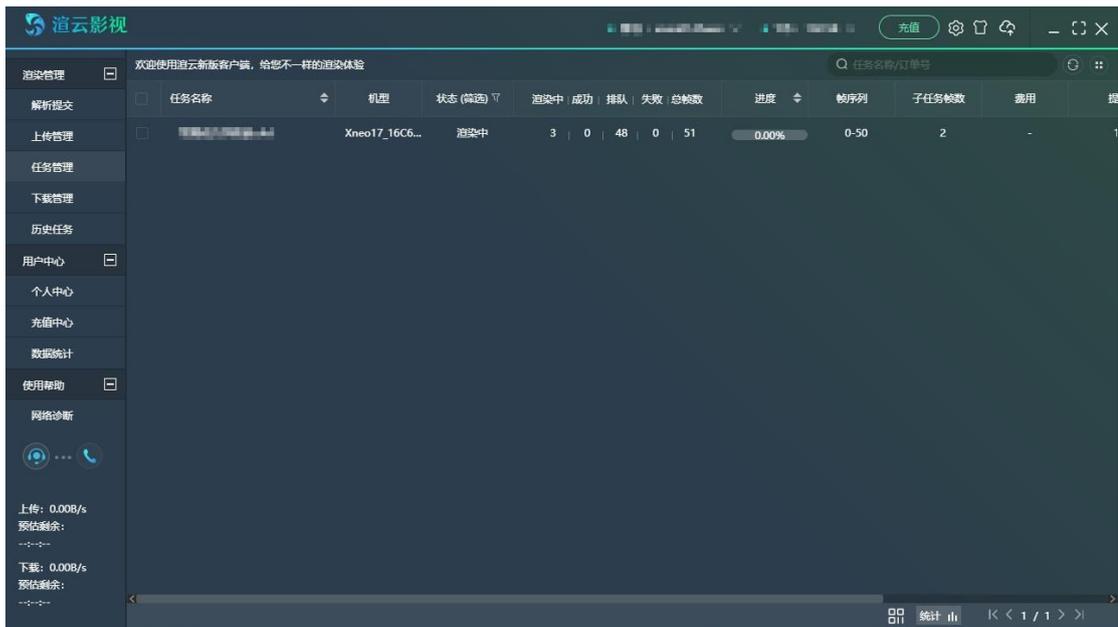
4. 文件解析完成后，打开参数面板查看解析参数，可修改



5. 参数确认完成后，点击提交上传，上传过程中，我们可在“上传管理”页面查看具体文件的上传进度。并可对上传任务进行暂停操作



6. 上传完成后，任务进入“任务管理”页面渲染，提交完成

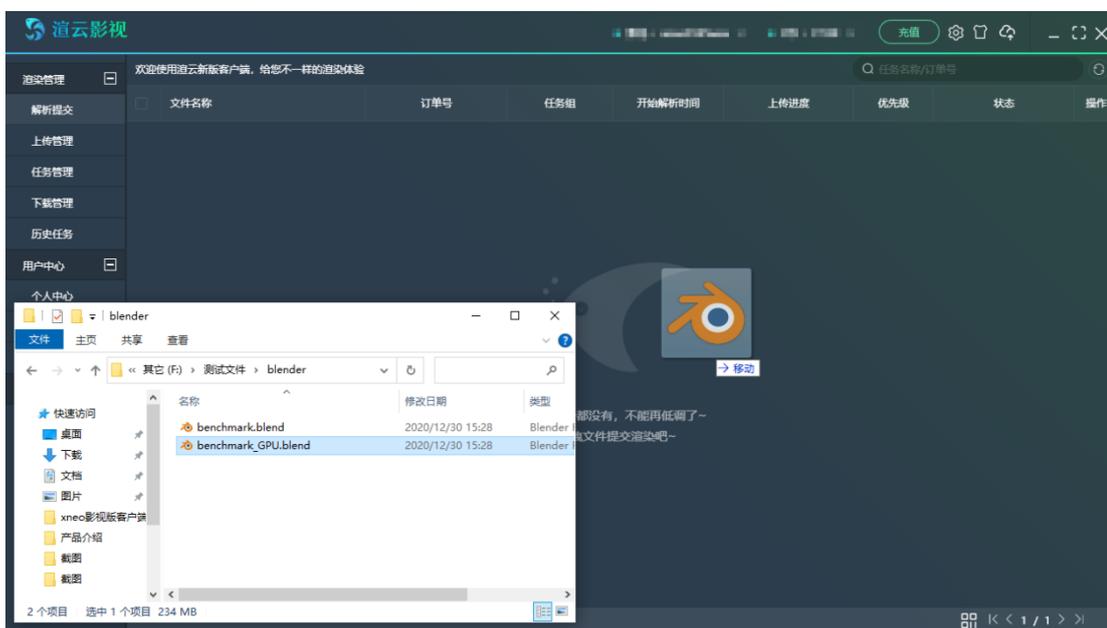


Blender 软件提交流程

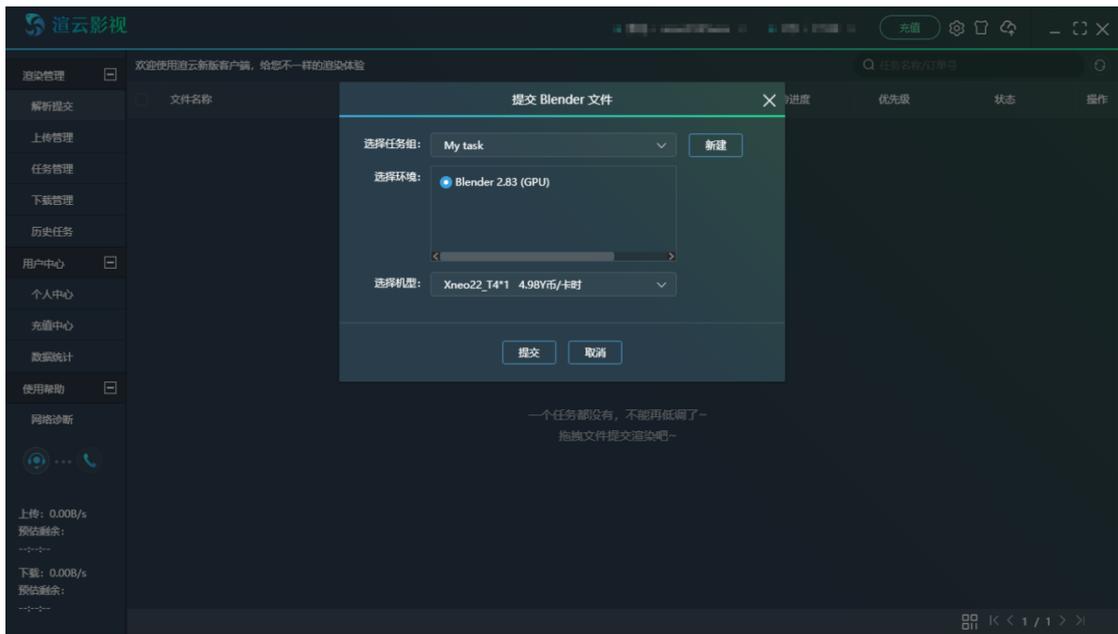
1. 登录影视版客户端



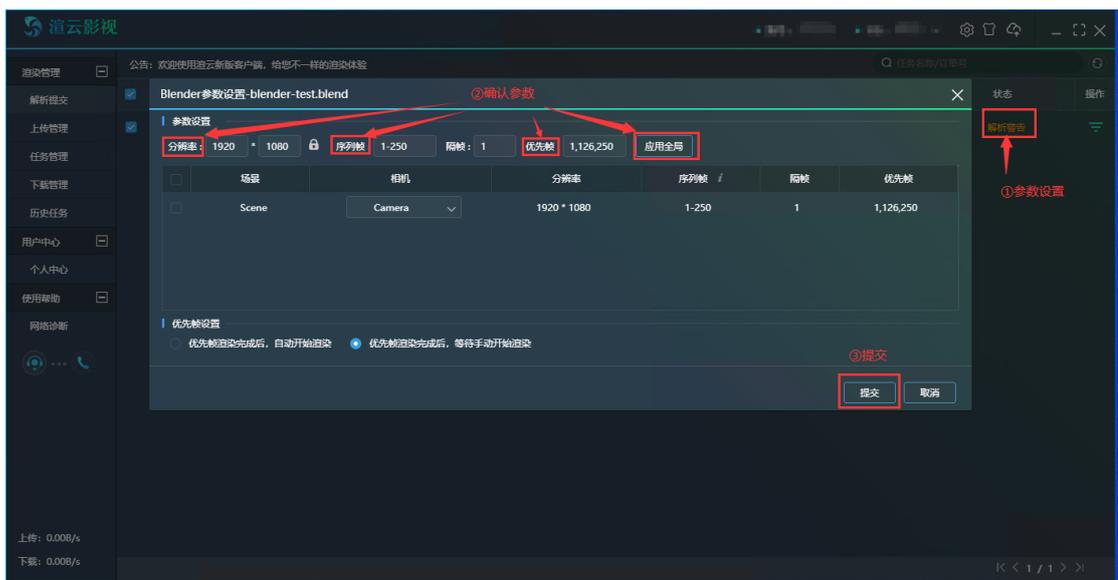
2. 将需要渲染的文件按住鼠标左键直接拖入客户端空白处（支持批量提交），鼠标松开后在弹框页面设置渲染环境



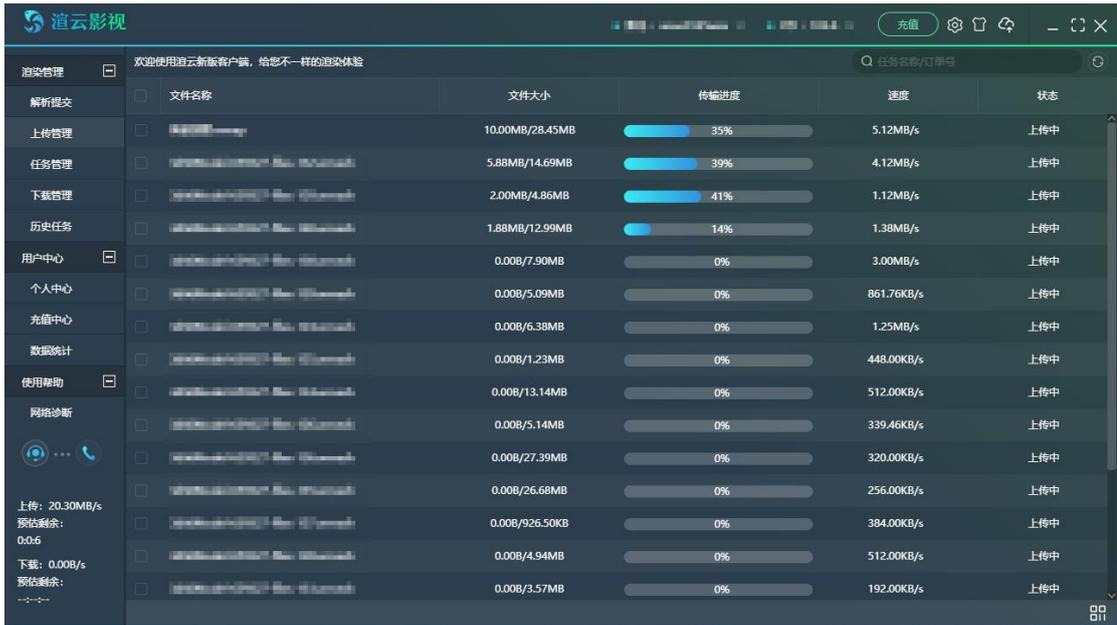
3. 选择项目，选择环境和机型，确认好环境后，点击“提交”，文件进入解析状态



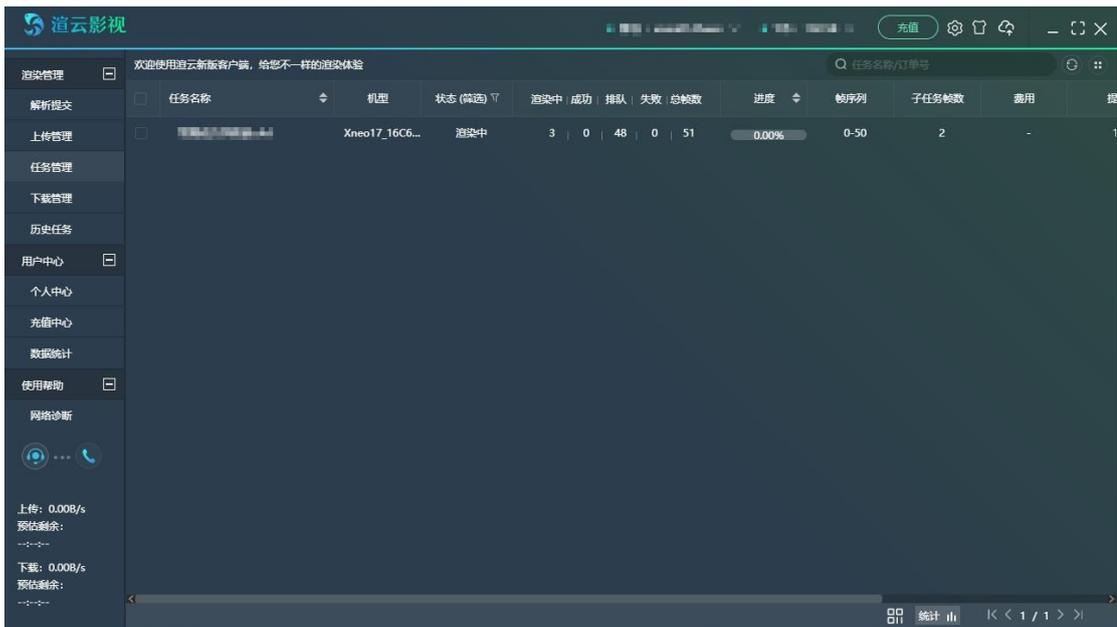
4. 文件解析完成后，打开参数面板查看解析参数，可修改



5. 参数确认完成后，点击提交上传，上传过程中，我们可在“上传管理”页面查看具体文件的上传进度。并可对上传任务进行暂停操作



6. 上传完成后，任务进入“任务管理”页面渲染，提交完成

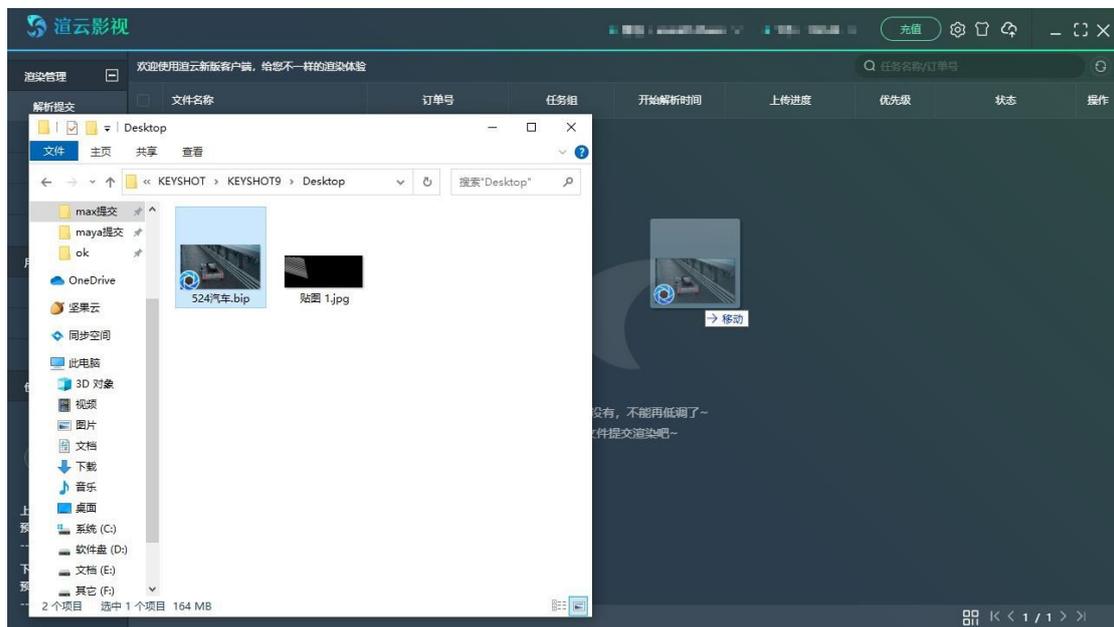


Keyshot 软件提交流程

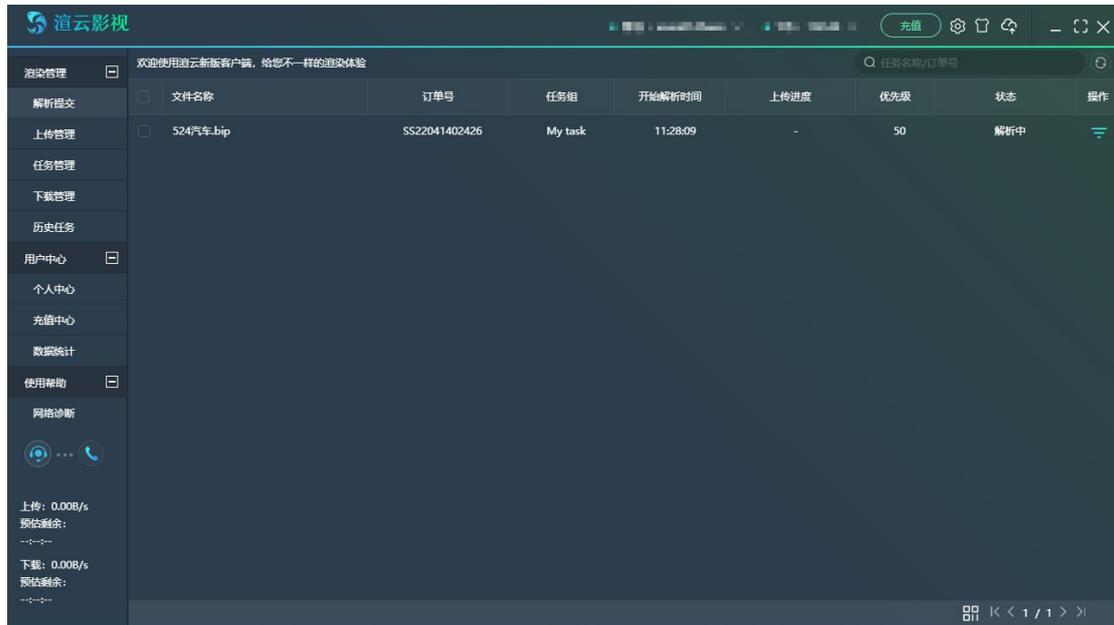
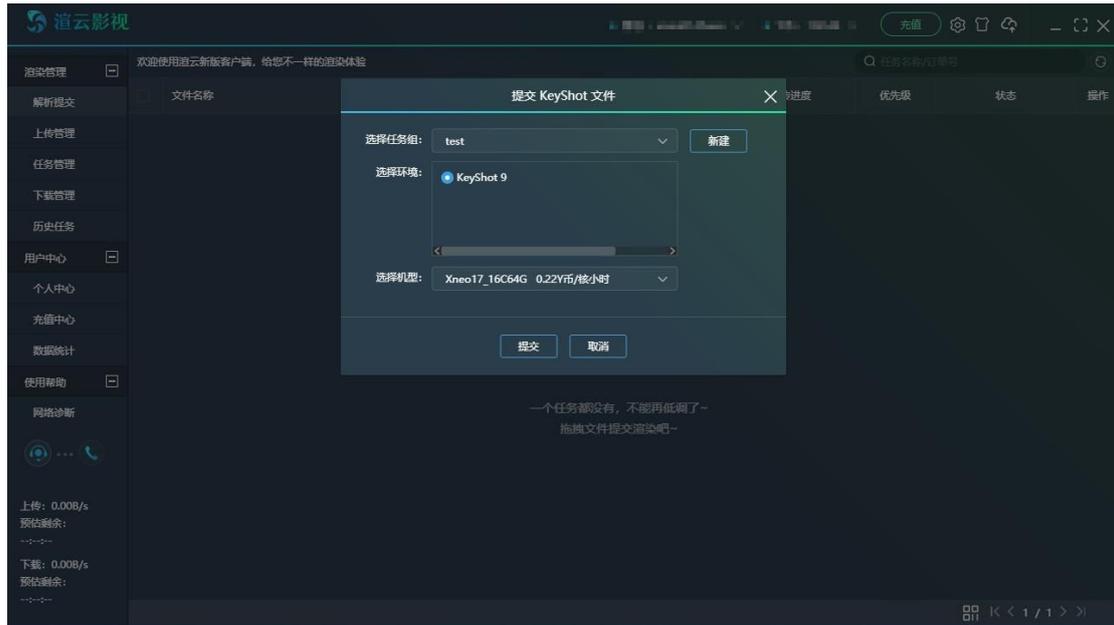
1. 登录影视版客户端



2. 将需要渲染的文件按住鼠标左键直接拖入客户端空白处（支持批量提交），鼠标松开后
在弹框页面设置渲染环境



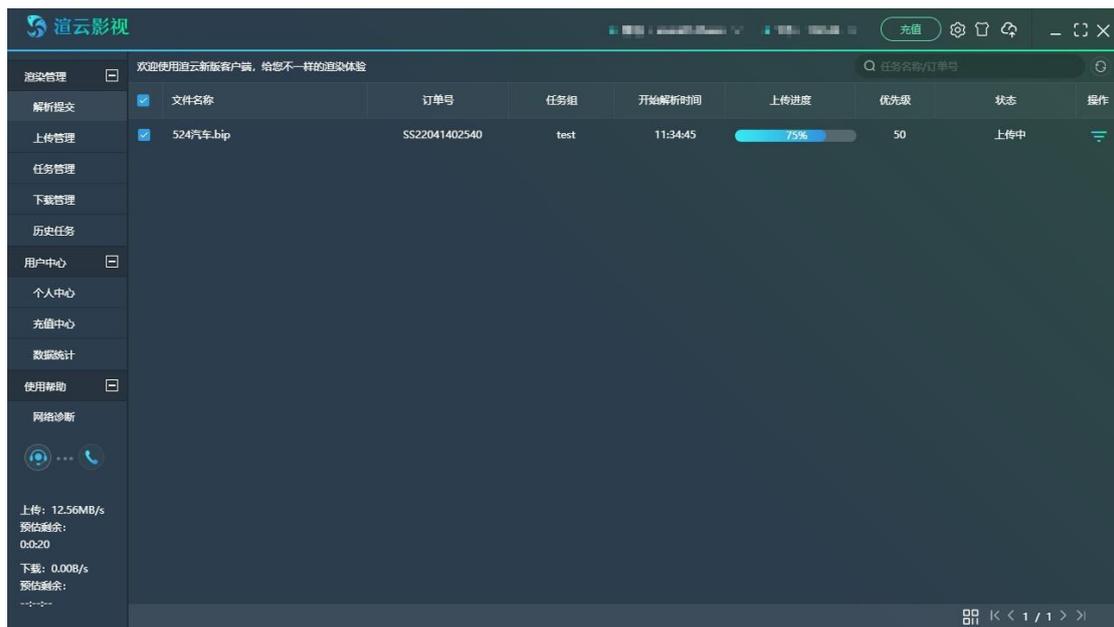
3. 选择项目，选择环境和机型，确认好环境后，点击“提交”，文件进入解析状态



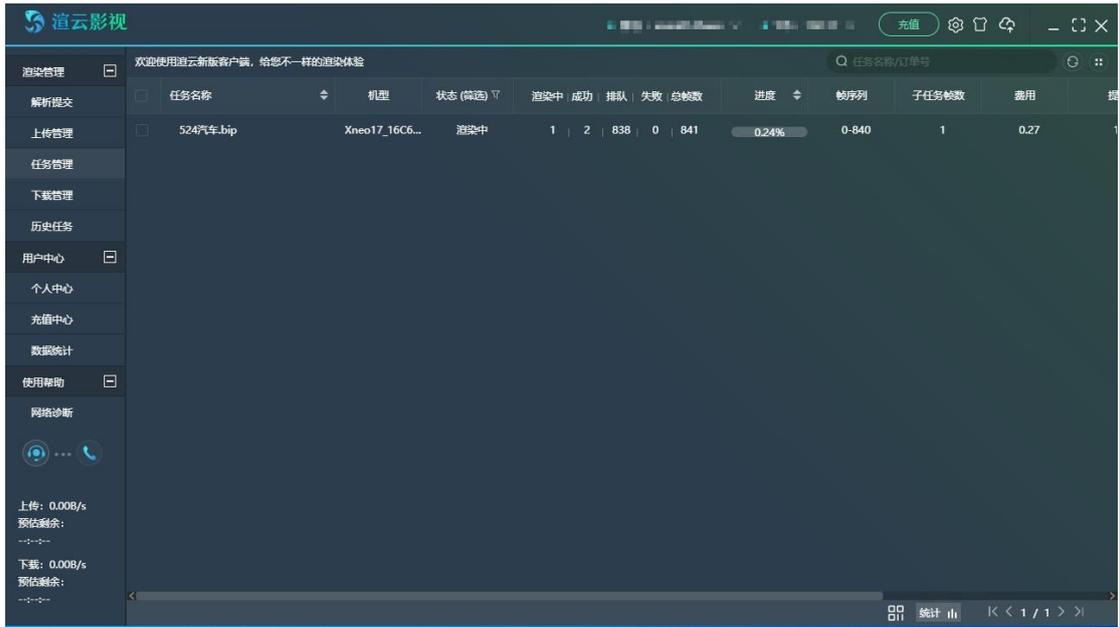
4. 文件解析完成后, 打开参数面板查看解析参数, 可修改



- 参数确认完成后，点击提交上传，上传过程中，我们可在“上传管理”页面查看具体文件的上传进度。并可对上传任务进行暂停操作



- 上传完成后，任务进入“任务管理”页面渲染，提交完成

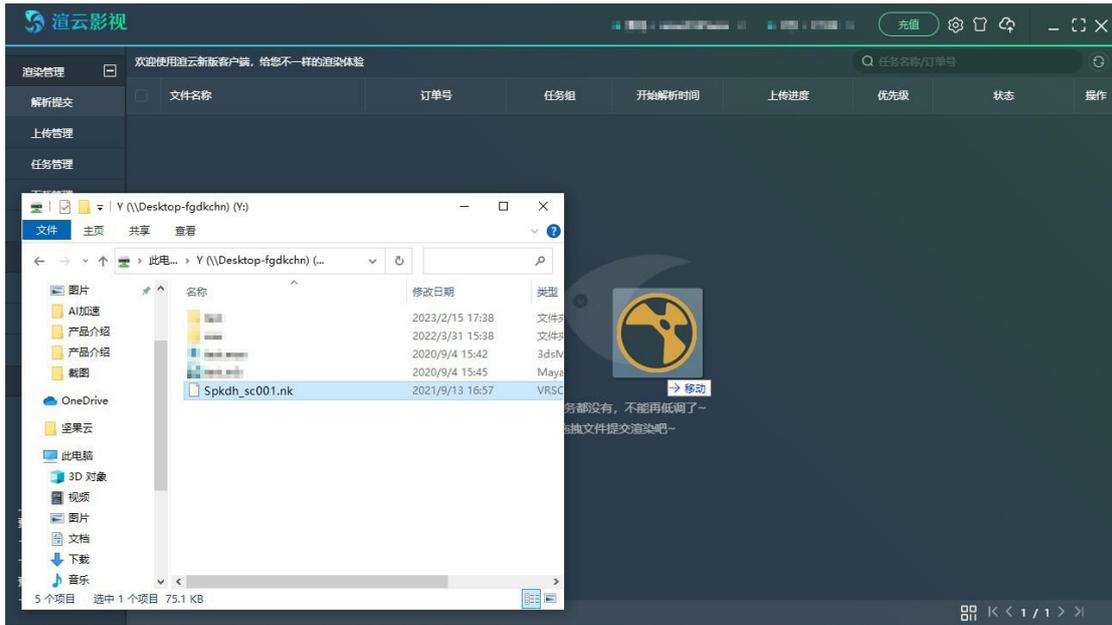


Nuke 软件提交流程

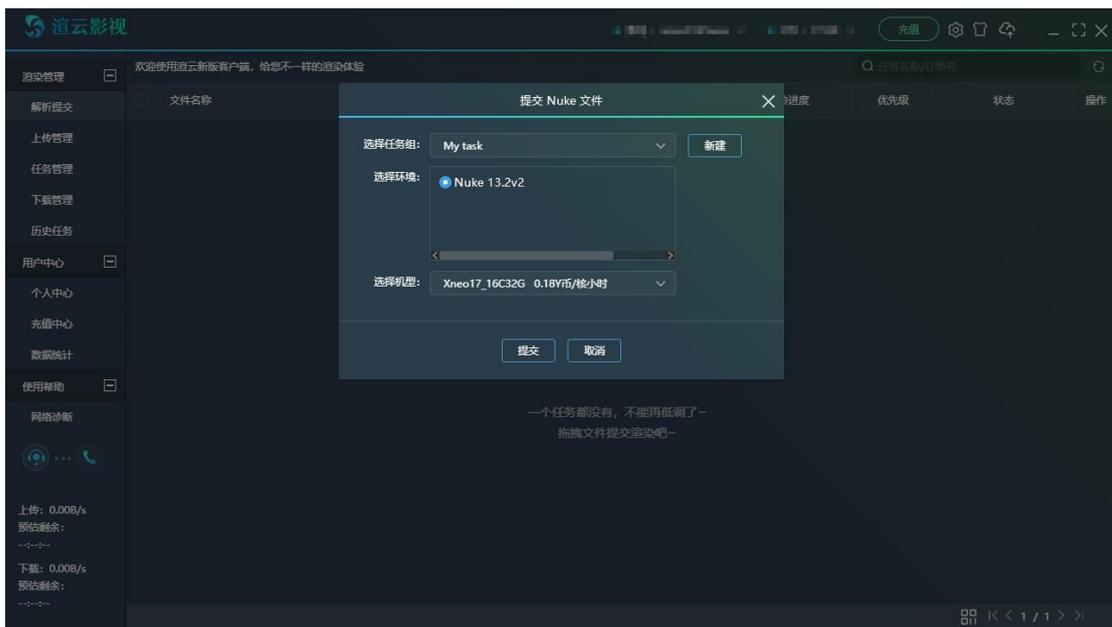
1. 登录影视版客户端

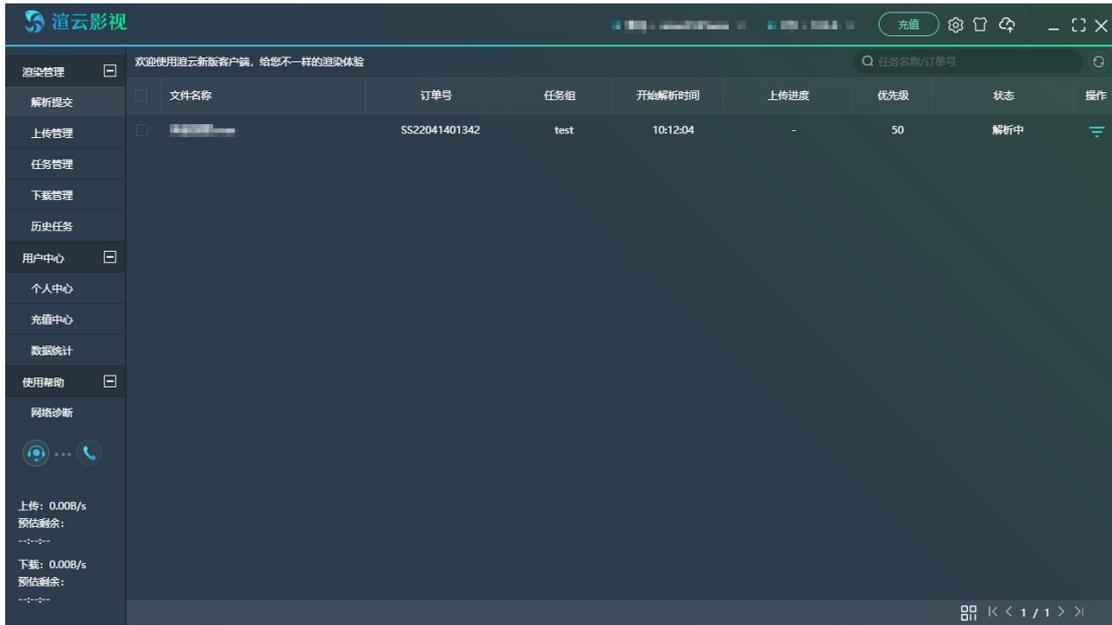


2. 将需要渲染的文件按住鼠标左键直接拖入客户端空白处（支持批量提交），鼠标松开后在弹框页面设置渲染环境



3. 选择项目，选择环境和机型，确认好环境后，点击“提交”，文件进入解析状态

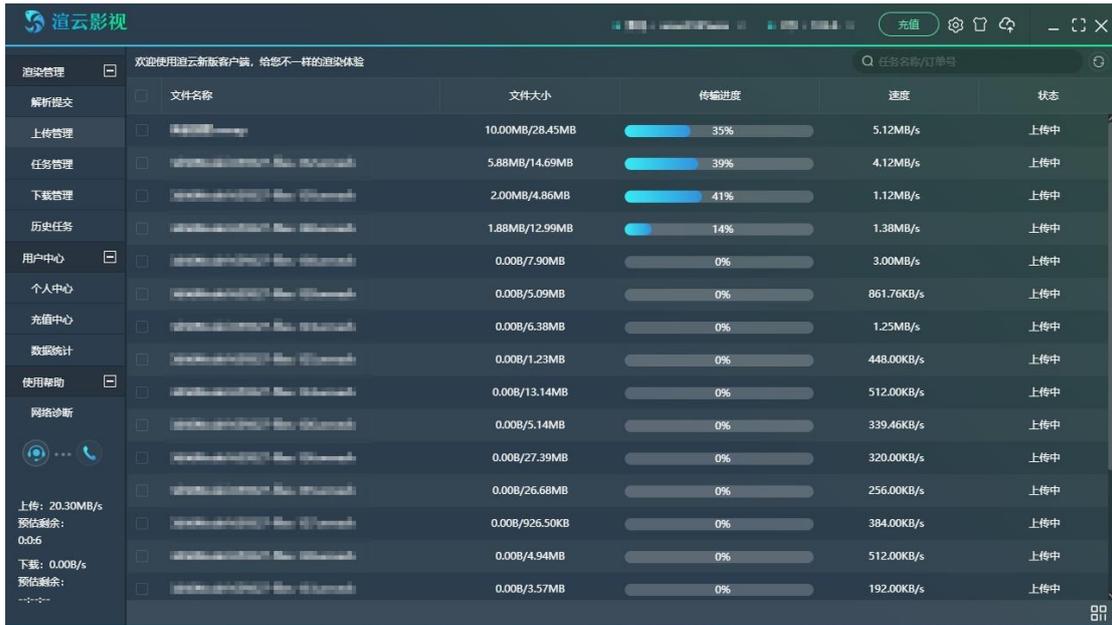




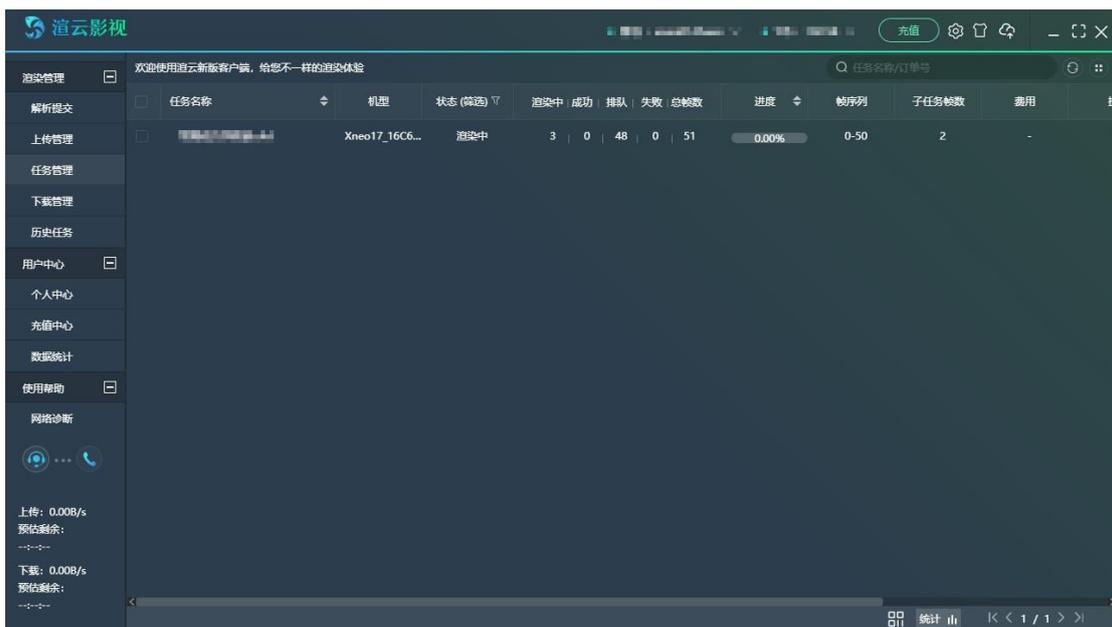
4. 文件解析完成后，打开参数面板查看解析参数，可修改



5. 参数确认完成后，点击提交上传，上传过程中，我们可在“上传管理”页面查看具体文件的上传进度。并可对上传任务进行暂停操作



6. 上传完成后，任务进入“任务管理”页面渲染，提交完成

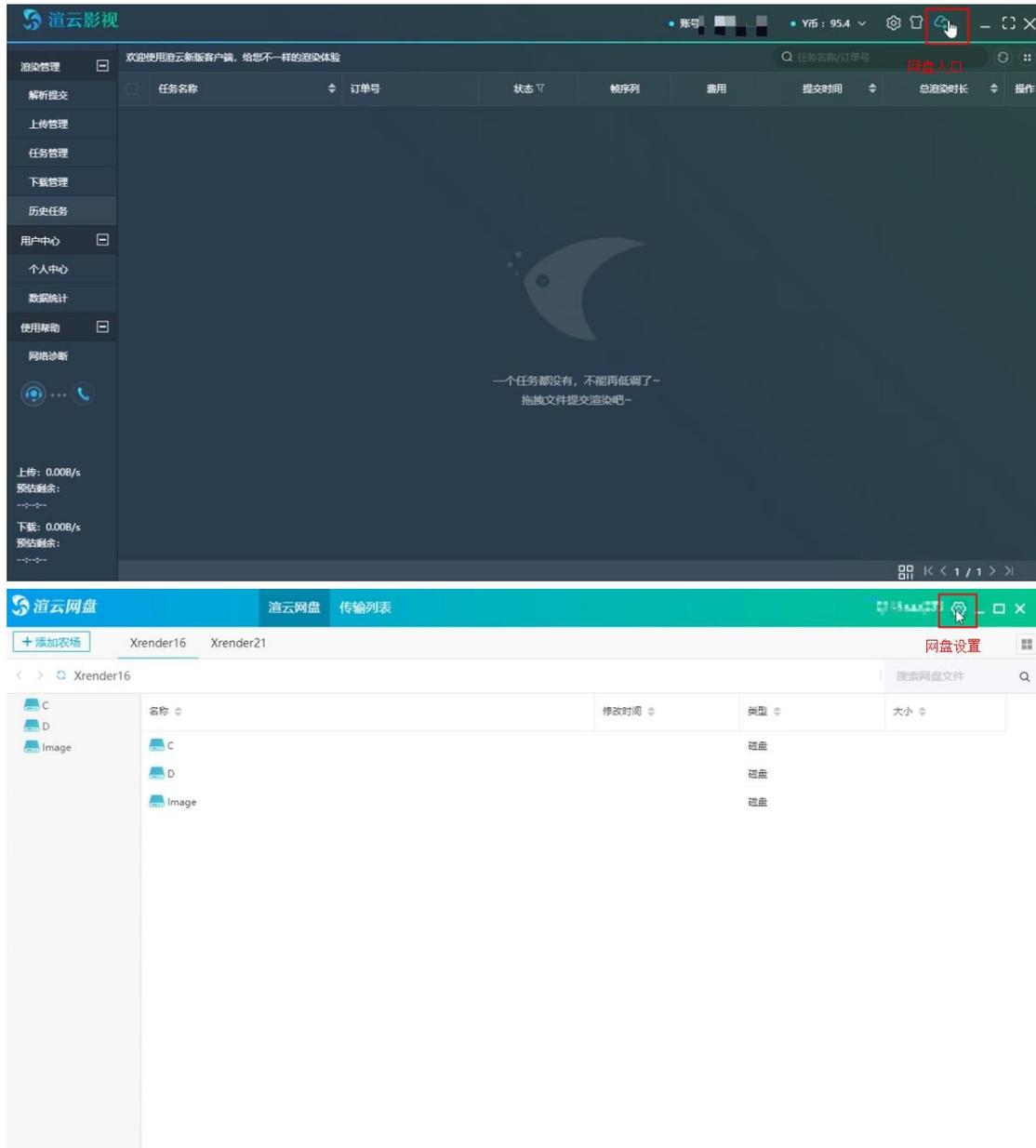


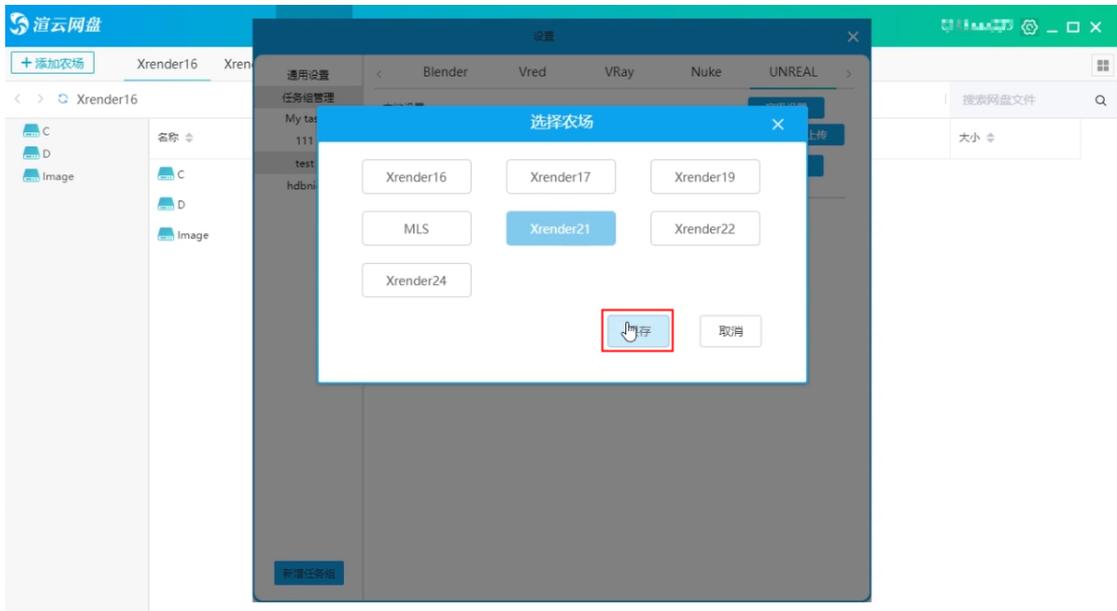
Unreal 软件提交流程

整体流程：上传资产文件→网盘内配置参数提交→客户端渲染监控→渲染完成结果推送

1、上传资产文件

- i. 打开客户端网盘入口（如无此入口，可联系业务开通）
- ii. 打开网盘设置，切换到 UNREAL 软件菜单，添加工程所在路径
- iii. 点击后方一键上传，弹框农场选择 Xneo21
- iv. 点击保存按钮，资产自动开始上传
- v. 打开传输列表，可查看传输详情





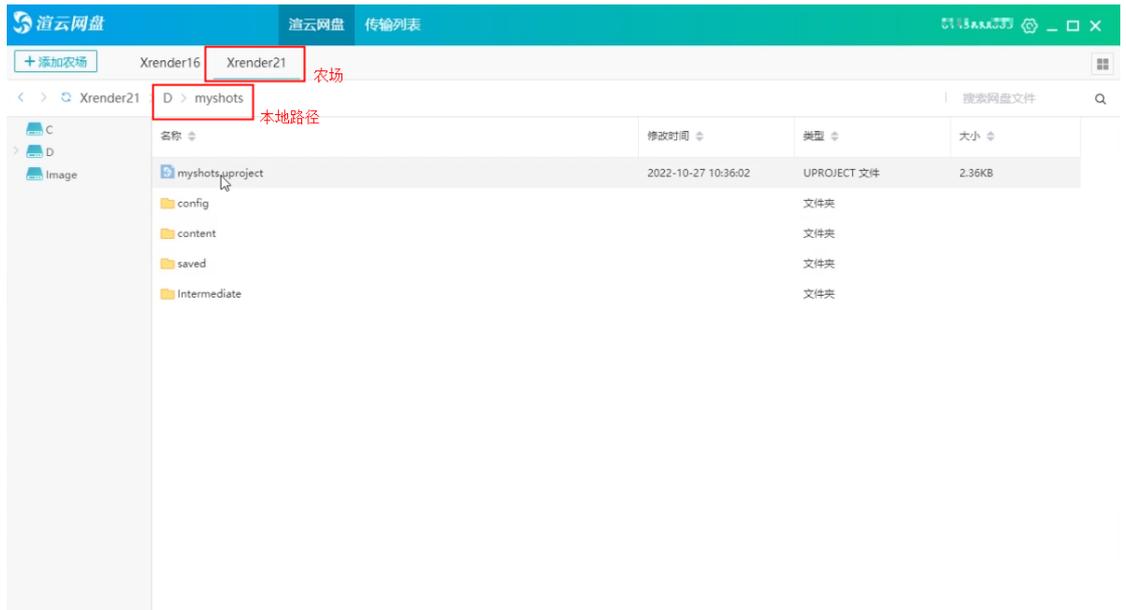


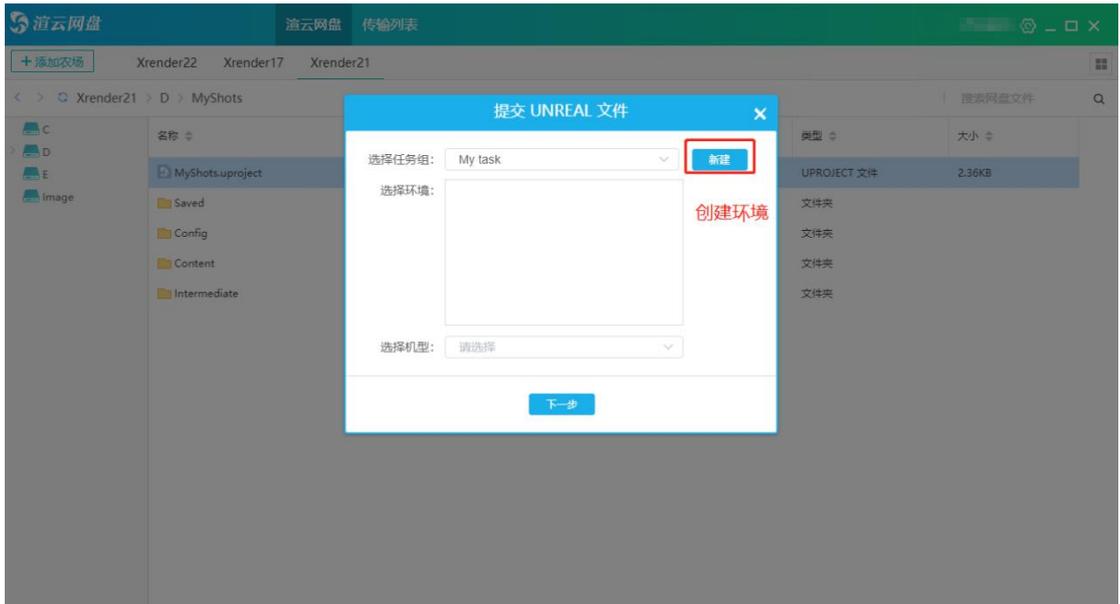
2、任务提交

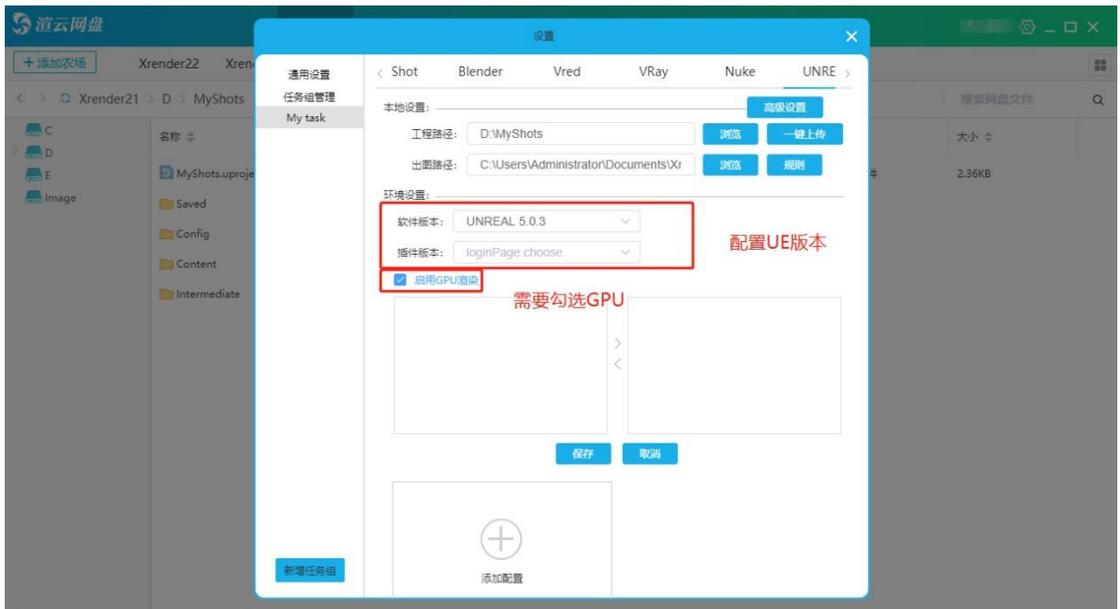
- i. 网盘客户端中，找到第一步中上传的工程路径
- ii. 选择需要渲染的 UE 文件，右击菜单选择提交
- iii. 提交面板，选择“新建”按钮后添加配置，设置 UNREAL 版本，勾选启用 GPU 选项后保存（此步骤仅第一次提交需要设置，后续提交默认沿用）
- iv. 设置保存后，回到提交窗口，确认好渲染配置后进入下一步
- v. 参数设置面板，自定义添加文件中需要渲染的影视流程队列与任务名(任务名不填写，渲染当前影视渲染队列中所有任务)
- vi. 分辨率与帧数范围非必填项，不填写则默认按照文件内设置输出
- vii. 参数确认无误后，点击“提交”，即可跳转到客户端任务监控界面查看任务状态，等待渲染输出结果

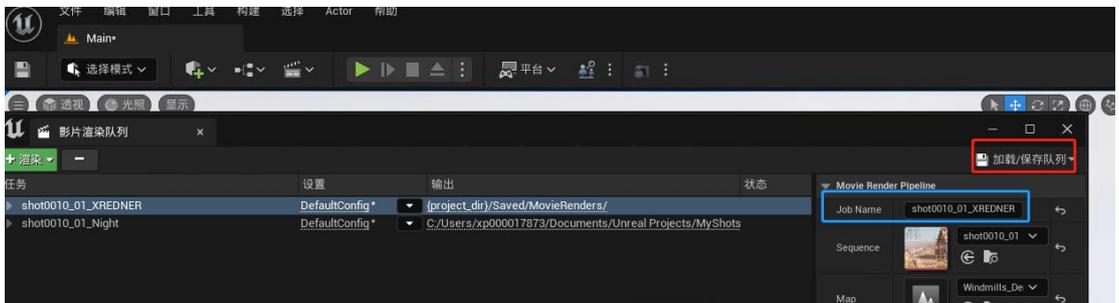
注 1：渲染参数（影片渲染队列 game 路径，队列任务名）均不可含有中文字符

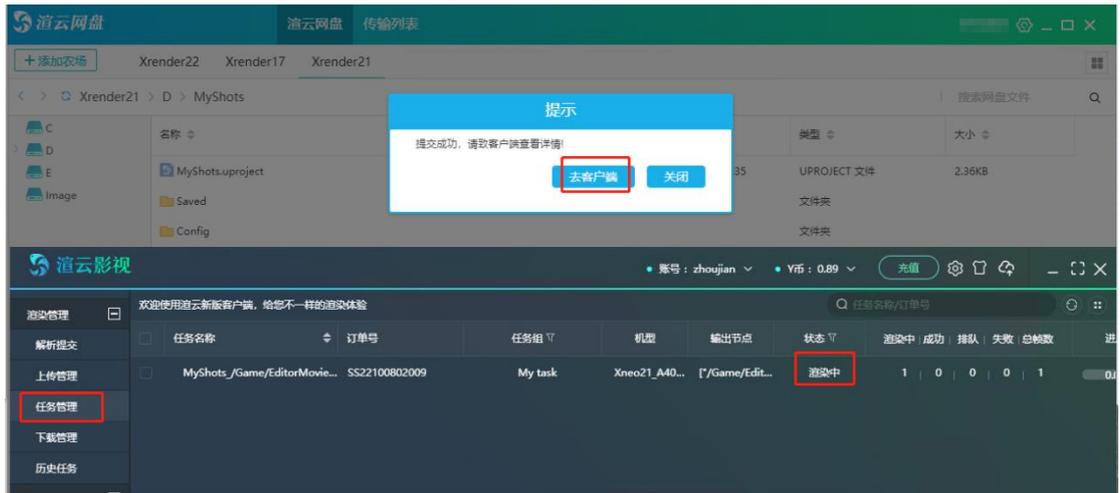
注 2：如存在非工程路径下的资产，如 aces 流程文件，需要手动拖拽上传网盘





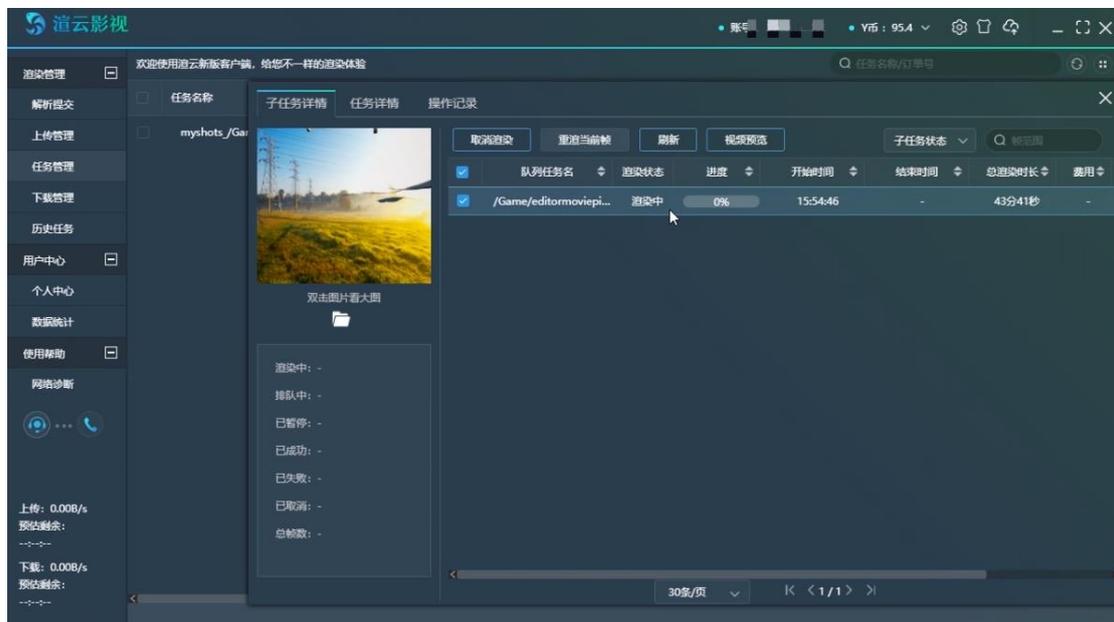


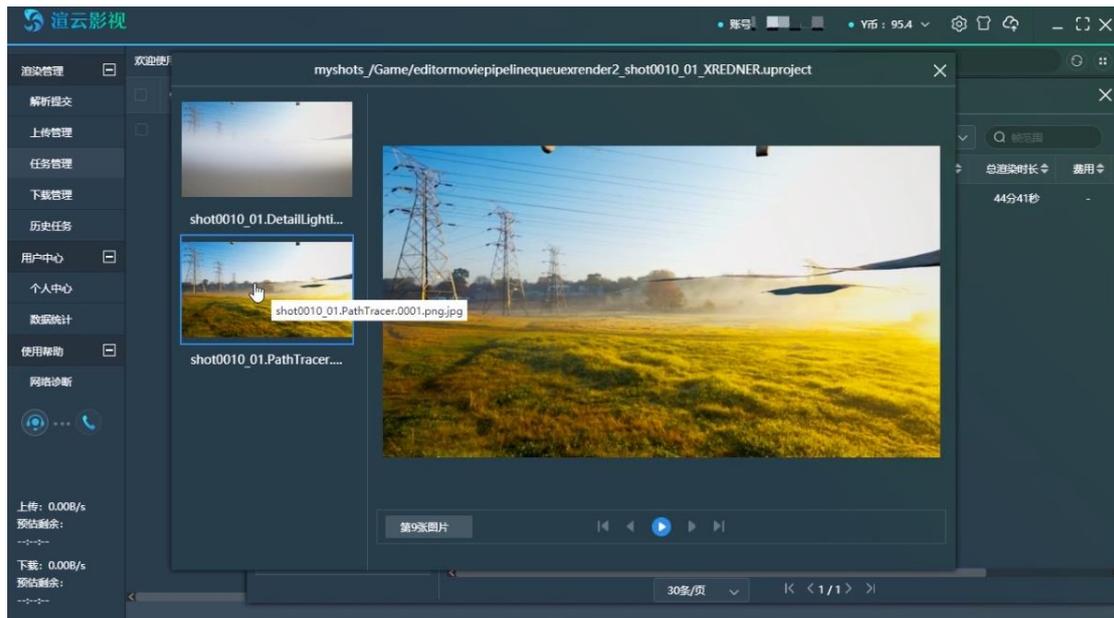




3、客户端渲染监控

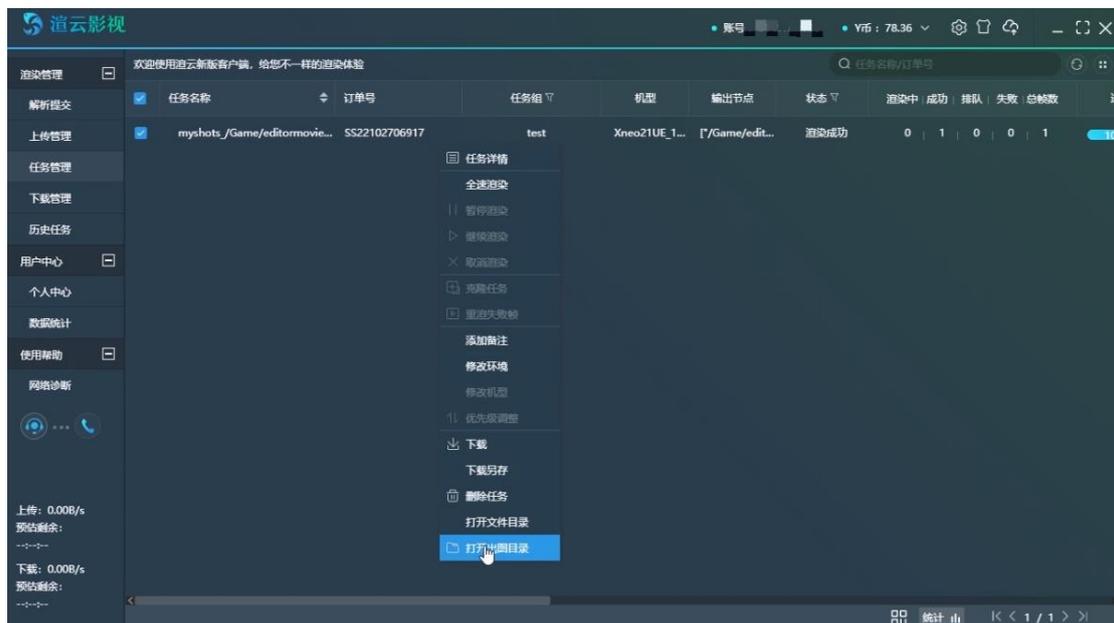
- i. 打开客户端
- ii. 切换到“任务管理”页面，查看渲染进度
- iii. 双击渲染任务，打开渲染详情页面，查看渲染详情
- iv. 点击左上角方形预览窗口，查看已渲染完成的缩略图

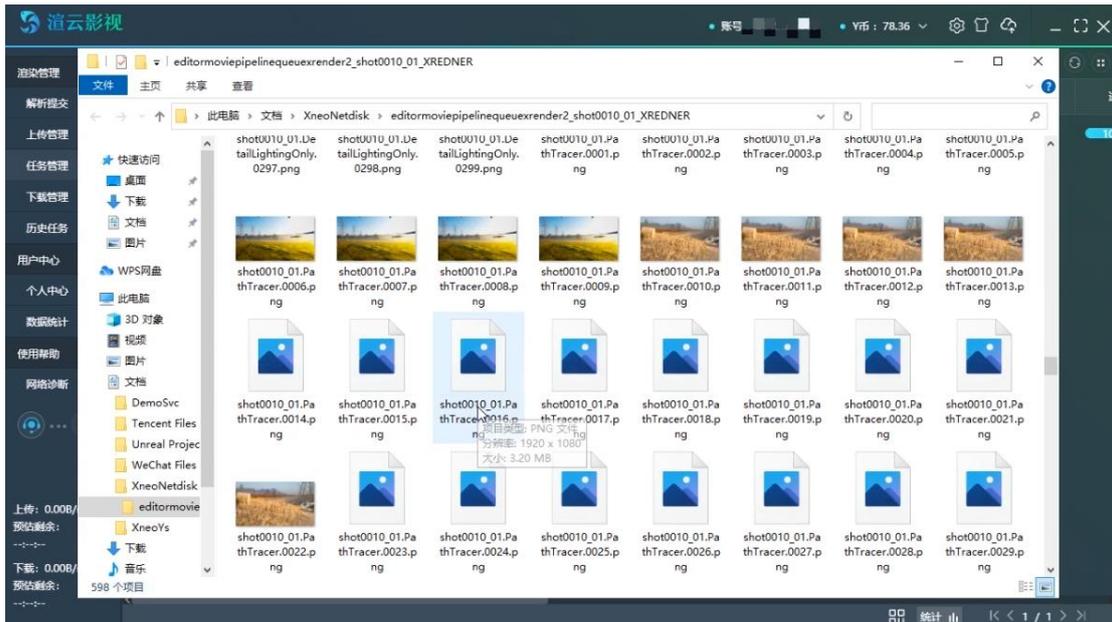




4、结果推送

- i. 文件渲染完成后，客户端自动将结果文件推送用户本地
- ii. 选择任务，右键菜单选择“打开出图目录”，查看结果文件



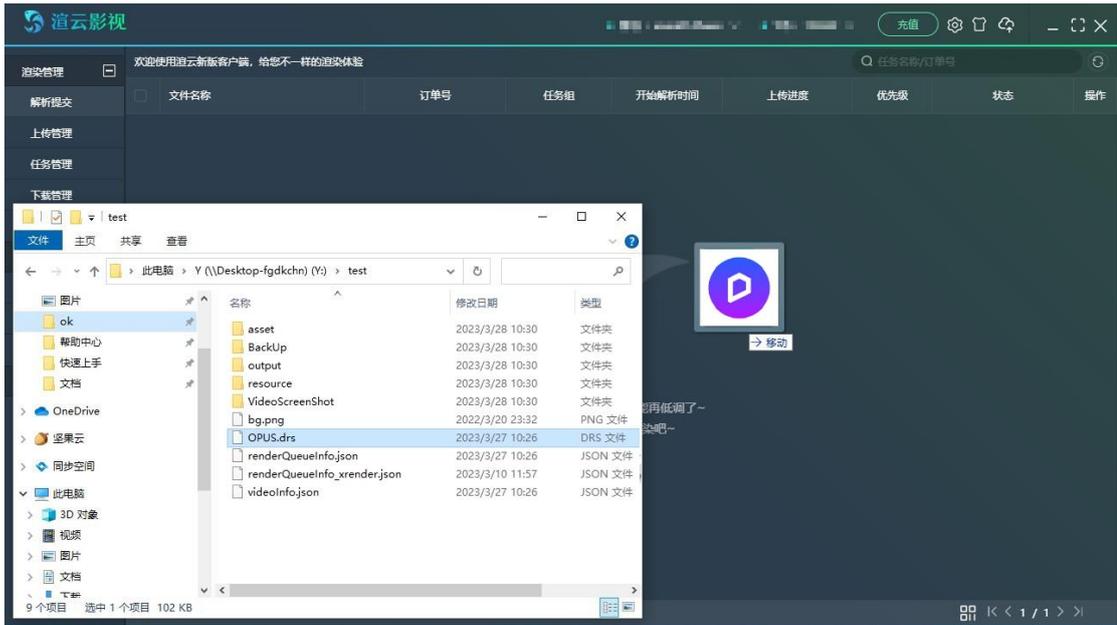


D5 软件提交流程

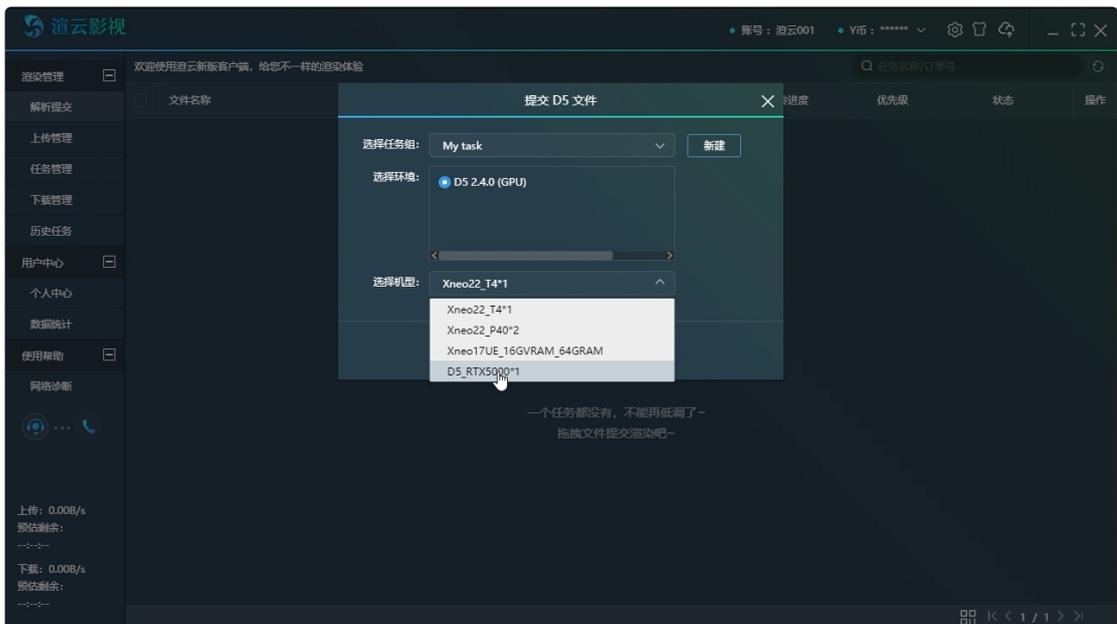
1. 登录影视版客户端

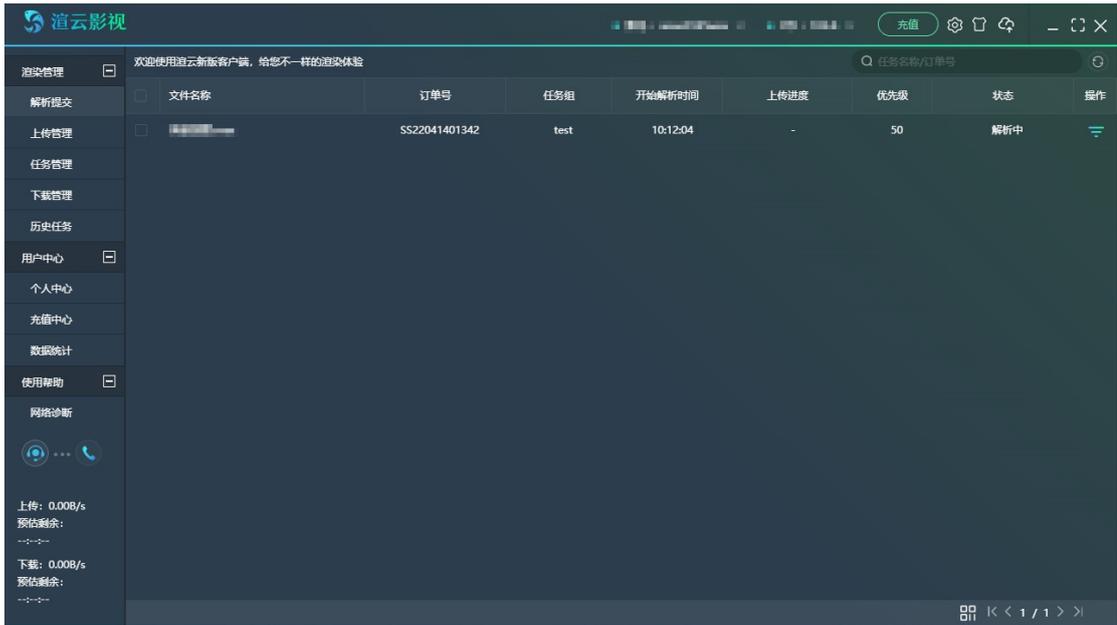


2. 将需要渲染的文件按住鼠标左键直接拖入客户端空白处（支持批量提交），鼠标松开后在弹框页面设置渲染环境

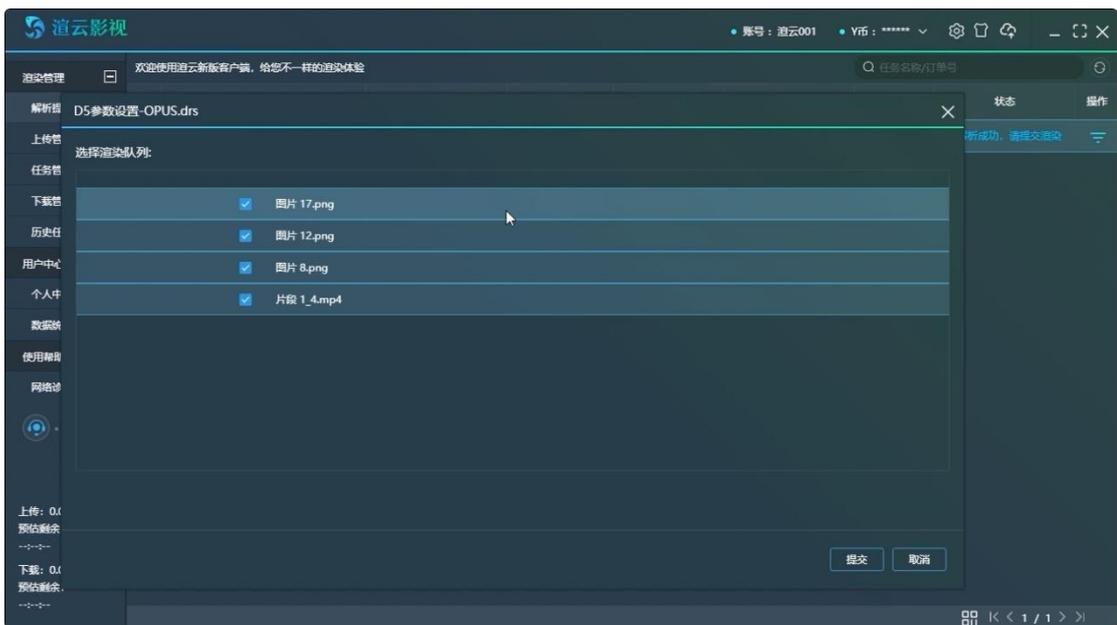


3. 选择项目，选择环境和机型，确认好环境后，点击“提交”，文件进入解析状态

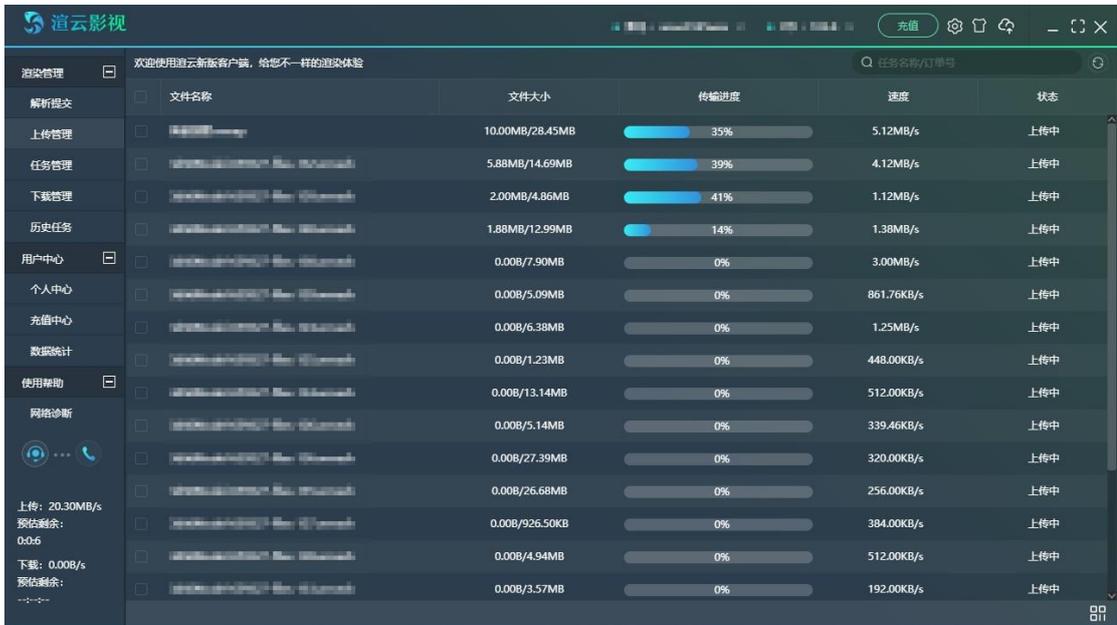
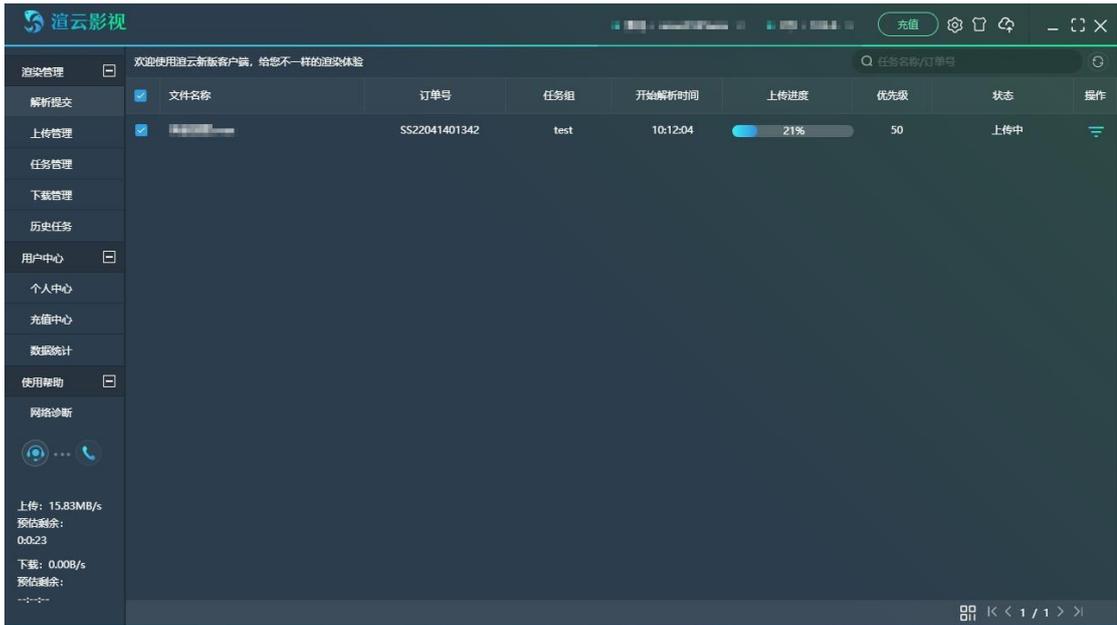




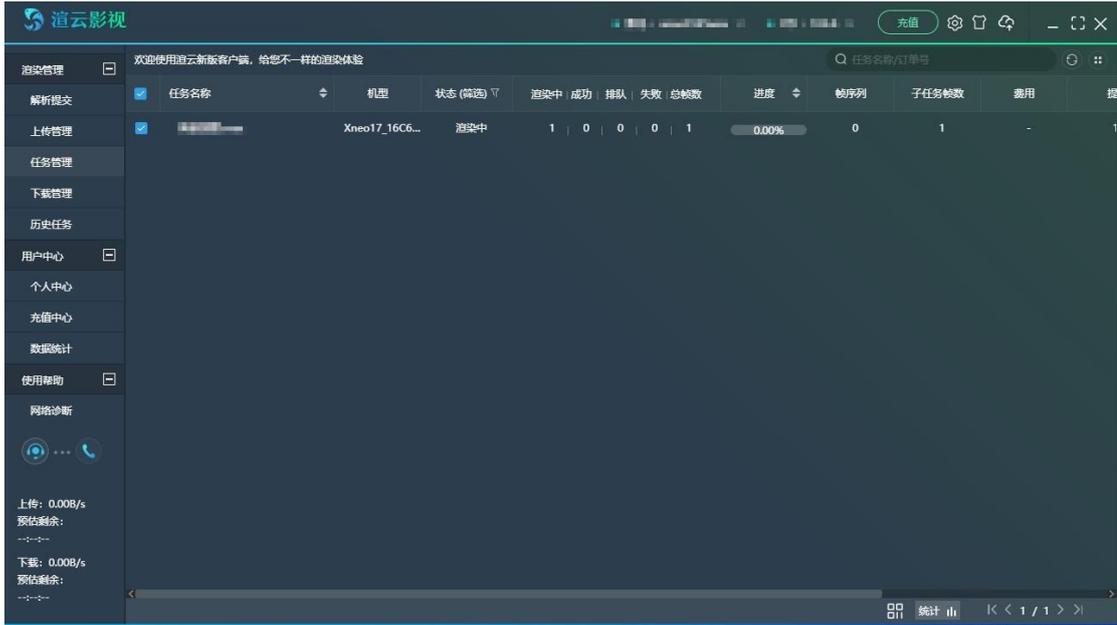
4. 文件解析完成后，打开参数面板查看解析参数，可修改



5. 参数确认完成后，点击提交上传，上传过程中，我们可在“上传管理”页面查看具体文件的上传进度。并可对上传任务进行暂停操作



6. 上传完成后，任务进入“任务管理”页面渲染，提交完成

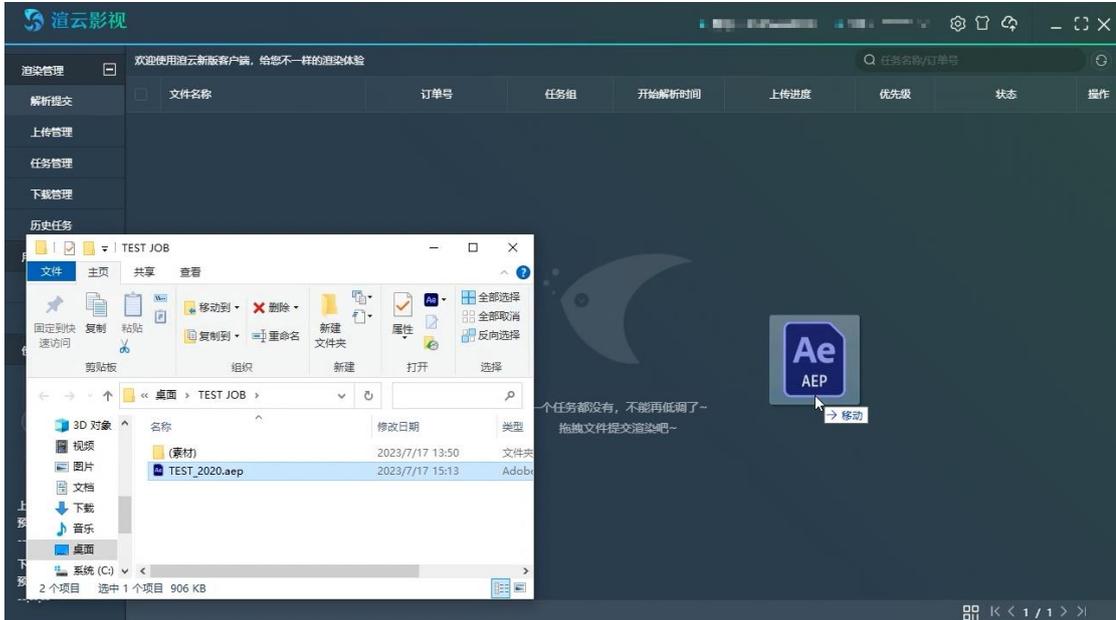


AE 软件提交流程

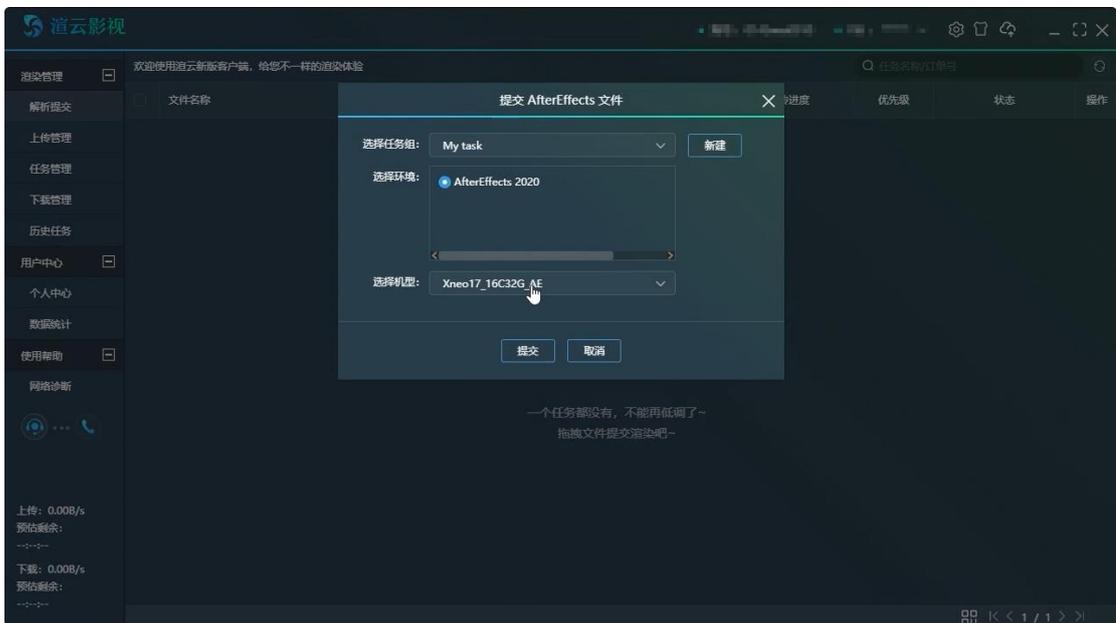
1. 登录影视版客户端

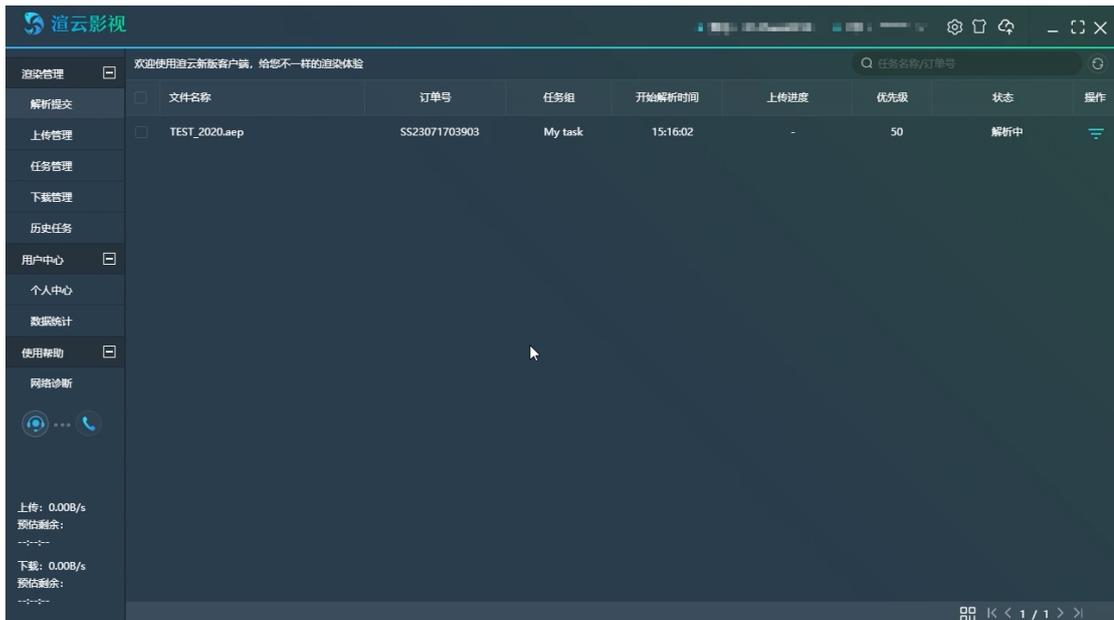


2. 将需要渲染的文件按住鼠标左键直接拖入客户端空白处（支持批量提交），鼠标松开后在弹框页面设置渲染环境

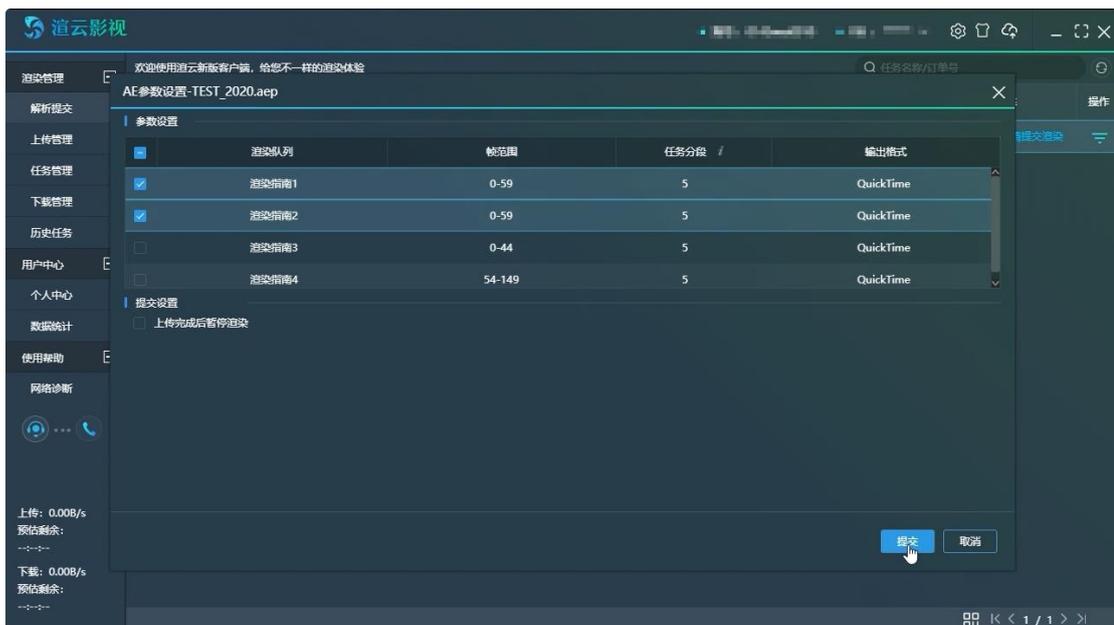


3. 选择项目，选择环境和机型，确认好环境后，点击“提交”，文件进入解析状态

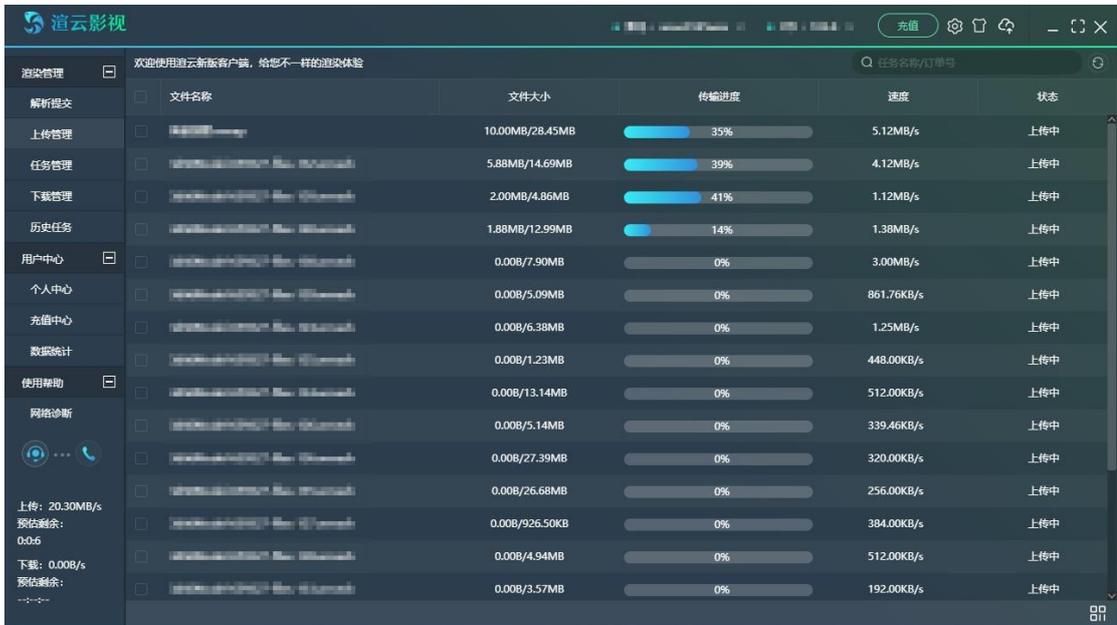
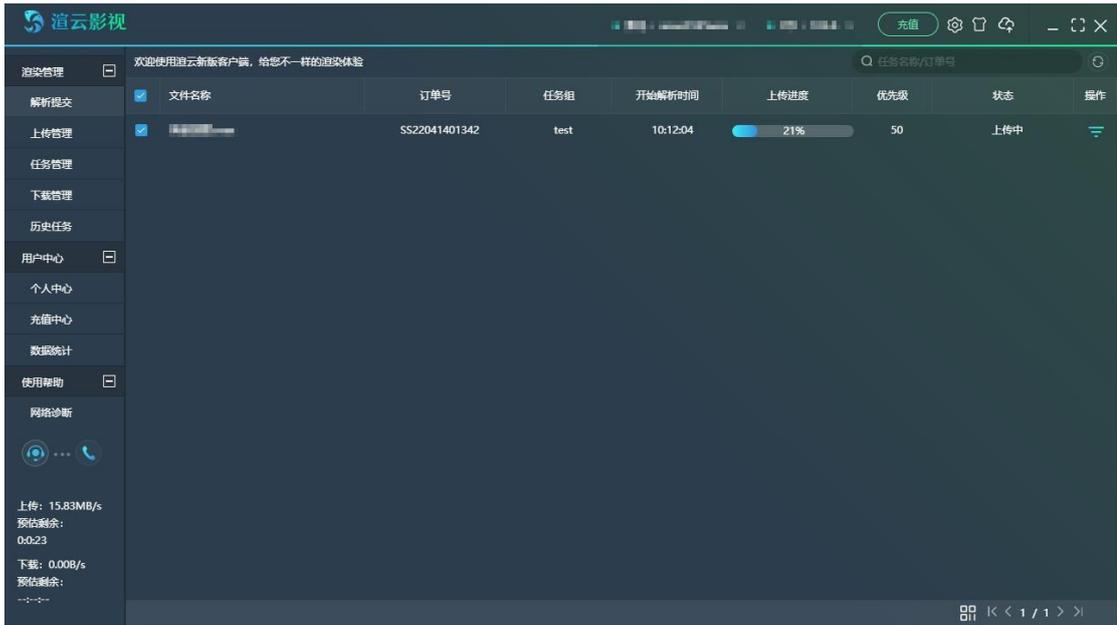




4. 文件解析完成后，打开参数面板查看解析参数，可修改



5. 参数确认完成后，点击提交上传，上传过程中，我们可在“上传管理”页面查看具体文件的上传进度。并可对上传任务进行暂停操作



6. 上传完成后，任务进入“任务管理”页面渲染，提交完成



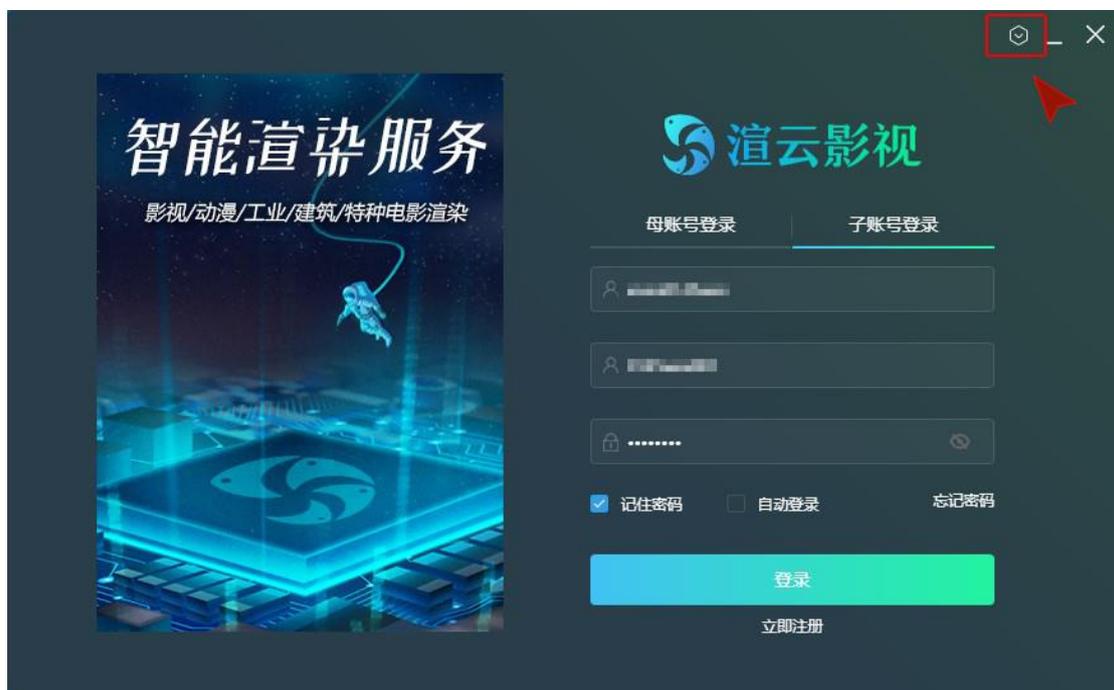
内网提交

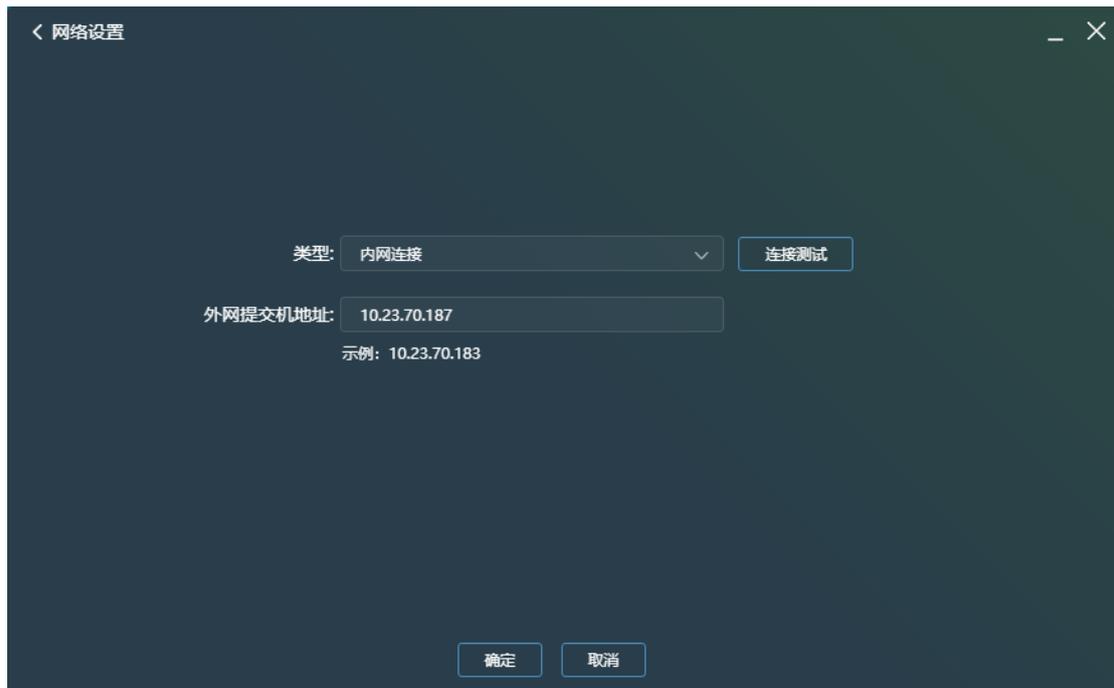
1. 打开客户端登录界面



2. 切换到子账号登录，输入母账号用户名，子账号和密码，完成后点击右上角设置按钮，打开网络设置页面

- a) 类型一项，选择内网提交
- b) 外网提交机地址一项，输入可联通外网那台机器的 IP 地址
- c) 输入完成后，点击“连接测试”按钮，测试一下，看该内网机与外网机环境是否能联通。此时，外网机的客户端必须为登录状态，且登录账号必须为内网机的上级账号
- d) 联通后，返回登录界面登录即可





3. 登录成功后，内网则可正常解析提交任务。若公司对于内网技术人员提交的任务需要进行审核，则可在个人中心子账号管理页面，角色属性中勾选上“内网提交审核”功能，勾选后内网提交的任务则需要审核完成后才能上传渲染。不需要审核的，则取消勾选即可
4. 所有内网用户提交的任务都是由外网机统一上传下载的，若内网用户数比较多，建议可多几台外网机，这个可多台机器同时上传或下载，以提高传输效率