

5.2 Kamera Einstellungen

0.1 Arbeiten mit Kameras

Resolution

Die Standard-Renderauflösung beträgt HD_540 (960X540) mit einem Seitenverhältnis von 16:9. Diese Einstellung eignet sich ideal für schnelle Test-Renderings.

Es ist ratsam, die Auflösung erst spät im Prozess auf die endgültige Auflösung einzustellen, da dies die Renderzeit erheblich beeinflusst. Wenn man beispielsweise von HD_540 auf HD_1080 (1920x1080) erhöht, verlängert sich die Renderzeit um das Vierfache.

Das Resolution wird eingestellt über die Render Settings unter **Common > Image Size**.

//TODO: Add image Render Settings

Typische Renderauflösungen

- **HD_1080 (1920X1080)**: 16:9 Seitenverhältnis
- **4K (3840X2160)**: 16:9 Seitenverhältnis
- **Instagram (1080X1080)**: 1:1 Seitenverhältnis
- **TikTok (1080X1920)**: 9:16 Seitenverhältnis

Resolution Gate

Die Panels von Maya koennen jede beliebige Grösse annehmen, beim Rendervorgang wird jedoch nur ein definierter Bereich gerendert.

Um den Bereich angezeigt zu bekommen der ausgerendert wird, muss man für das Panel das Resolution Gate aktivieren (**View > Camera Settings > Resolution Gate**).

//TODO: Add image Resolution Gate

