

2. Animation Settings Rendering

Chapter 1

Render Einstellungen für Animationen

Animationen sollten immer als Einzelbilder ausgerendert werden.

1.1 Die Richtige FrameRate

Für Filme gibt es 3 Standard Framerates: 24fps, 25fps, 30fps.

In den meisten Fällen möchte man den „Cinematic Look“ imitieren, daher benutzt man 24fps und ist die Standardeinstellung von Maya.

1.2 Renderzeit Abschätzen

Ist man zufrieden mit der Animation kann man einen Render mit einer hoch qualitativen Render Engine machen. Jedoch sollte man beachten, dass die Renderzeit abhängig ist von der Komplexität der Szene (je mehr Objekte, je mehr Spiegelungen etc.). Daher sollte man einen Testframe von der komplexesten Stelle in der Animation rendern um ein Gefühl zu bekommen wie lange die Animation rechnen wird. (Anzahl der Frames $\times$ benötigte Zeit für Frame z.B. 5sek Animation = 125 Frames, 1 Frame braucht 5min $> 125 \times 5 = 625\text{min} = 10,5$ Stunden). Man sollte alle anderen laufenden Programme schließen, damit soviel Rechenleistung wie möglich für den Renderprozess zur Verfügung steht.

1.3 Batch Rendering

Man rendert niemals direkt eine Video-Datei. Während dem Rendervorgang kann der Computer abstürzen oder Fehler machen. Stattdessen rendert man eine Serie von Einzelbildern als „Batch-rendering“ Vorgang. Beim Batch Rendering wird eine Serie von Bildern im Hintergrund ohne graphische Ausgabe vom Bild zu bearbeitet.

In den Render Settings unter Common : File Output wechselt man das “Frame/Animation” auf “name.#.ext” Sobald man eine Animation anstatt eines

Frames ausgewählt hat ist “Frame Range” nicht mehr ausgegraut und man kann den Start und End Frame der Animation eingeben. Man sollte unbedingt bevor man anfängt zu rendern nochmals überprüfen, das man auch die richtige Kamera ausgewählt hat unter “Renderable Cameras”. Das Settings-Fenster kann man nun schließen und über Render > Batch Render startet man das Rendern der Animation.