

最终渲染和预演渲染

- 1、 引言
- 2、 缓存播放器
- 3、 序列文件和预演
- 4、 剪贴本预演
- 5、 AVI 预演
- 6、 最终渲染
- 7、 渲染设置
- 8、 多工作流程按计划渲染

1、引言

由于有大量的合成工作要做，所以能够适时察看你的工作项或选择项是非常重要的，而不仅仅是一次看一帧。尽管要达到以上要求可以通过经常性的将合成项渲染输出到磁盘来实现，但是对于一个复杂的合成项目来说，缓慢的生成速度将耗费你大量的时间。

当你仅仅是想察看一个效果时，低质量的预演足以满足需要。所以 DF 提供了几种不同的预演方式让你达到以上目的。

2、缓存播放器

当你在缓存播放器中移动合成图像的时候，被显示图像的每一帧将被即时渲染并存储在缓存中（供显示使用），直至缓存的存储上限。显示时，当前的图像缓存被优先使用，与此同时，其他的工具也可以利用剩余的内存存储空间进行存储。

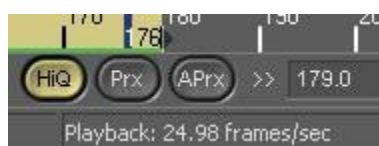
在时间控制区域按播放或回放按钮后，播放器将按照你预先设置的帧速率进行即时渲染播放。举个例子，如果你设置的帧格式为 NTSC D1，播放器将按照 29.97 的帧速率播放。



在缓存播放器进行播放时，工作项只即时渲染那些正确显示图像所必需的项目（工具）。

如果针对某一工具的缓存早已存在而且正被使用，这一流程将以全帧速率进行播放。这一真实的帧速率将在指定的播放区域一直维持。没有使用缓存的帧首先必须渲染才能显示，在即时渲染的时候，每一帧将被存储进缓存，以备接下来全速播放。

注：基于这一原理，我们不难理解为什么在缓存有限的情况下，进行画面回放回不连贯。



请注意：我们以上所说的不是指渲染一个预演文件，是指我们在工作时点击播放器后，系统利用缓存所作的即时渲染（并没有被保存起来），它的最大优势是使得 DF 提高了操作者与软件的互动性。