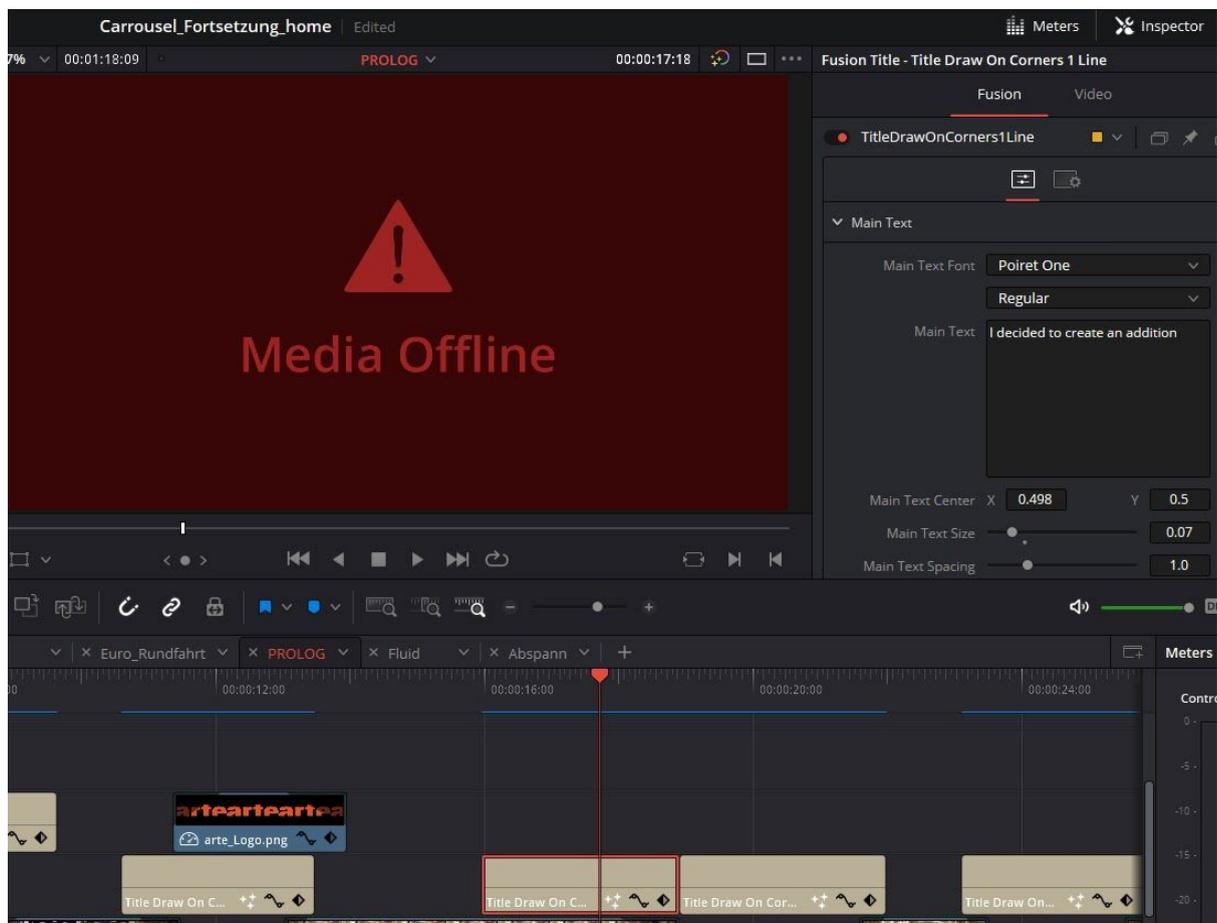


Freudentränen (Carrousel d'Euro continues)

Bugs-Liste



Interner Text wird nicht erkannt! = geradezu absurd!

=====> 3ds Max <=====

- Arnold-Lichter:
kein Ausschluss von Objekten möglich!

- Batch-Rendering:
ohne vorherige Verkleinerung und Platzierung des Renderbildfensters kein Zugriff auf
"Abbrechen". Abbruch nur über Windows Task Manager, dadurch kein Speichern mehr
möglich.

- Unter bestimmten (ungeklärten) Umständen wird die Unsichtbarkeit eines Objekts nicht in den "Szenenzustand" übernommen; muss über "Renderfähigkeit" geregelt werden.

- Batch-Rendering: kein Bildausschnitt möglich!

- Lichtliste = völlig verkrüppelt

- Bei Sonnensystem und Umgebungsmap:

Verfälschung der Farben: Lichttemperatur muss manuell auf 13000 K eingestellt werden, (angebliche Tageslichttemp = 6400 K

- Scheitelpunkanzahl wird bei hohen Mengen oft falsch angezeigt, dann aber im Kontext ("vorher/nachher") trotzdem wieder richtig.

- Haar und Fell-Modifikator:

Arnold rendert Instanzknoten im Active-Shade-Modus nicht

- Ansichtsfenstervorschau:

"mit hoher Qualität" wird (im Ggs zu "Standard") OHNE Farbe dargestellt (auch gerendert!)

- mysteriös: Arnold rendert nicht.

URSACHE: ein ArnoldLicht.

SYMPTOM:

bis Frame 2899 wird NICHTS gerendert, ab Frame 2900 jedoch problemlos – OHNE IRGEND EINE Veränderung, auch keine Ani mit den Lichtern oder dergleichen.

.... SECHS Stunden lang (inkl. diverser Neustarts des gesamten Systems) URSACHE gesucht ... OHNE Erfolg.

- Character-Generator:

Figuren werden zwar mit Biped geliefert, aber ohne die (eigentl. notwendigen) Verdrehungen (Biped: FigurModus: Verbindungen verdrehen).

- mP (metaPartikel)-Fluss:

in der Liste heißt es "Erzeugungsraster", im Partikelansichtsfenster jedoch: "Erstellungsgitter".

- mP Fluss:

Unter "Kollisionsobjekte hinzufügen" ist "Deflektor" hinzufügen aufgeführt, aber Deflektoren funktionieren hier gar nicht!

- GPU-Rendern:

HOHER Aufwand diverser Zusatz-Features (Treiber etc.). JEDOCH: DIVERSE Lücken und Qualitätsmängel - schon bei einfachen Lichtverhältnissen. Bei etwas anspruchsvolleren stürzt der Rechner regelmäßig ab...

- Opazität/Sichtbarkeit eines Objekts ist in Arnold nicht mehr animierbar! NICHT, wie gewohnt, über Objekteigenschaften, und auch anders NICHT!

Dies muss nun UMSTÄNDLICHST über das Material geregelt werden.

- Zeitkonfiguration stellt sich (unbemerkt!) auf willkürliche (!?) Werte um.
BEISPIEL: manuelle Einstellung auf 500 f/sek => Nach Simulationsprozess stelle ich fest,
dass 480 eingestellt sind!

Fluid - Fehler
(sämtlich ohne entspr. Fehlermeldungen!)

- Schaum renderte nicht unter der Version MAXtoA-4.0.0.73.2019. Unter
MAXtoA-4.0.1.44.2019 ging es dann plötzl. wieder.

ZEITVERLUST, um DAS herauszufinden:

====> rund 12 h! <=====

- Collider müssen eine "gewisse" Dicke haben. Einfache Ebenen (Planes) sind halb
durchlässig, reichen also nicht aus, denn das Liquid sickert hindurch – selbst bei
dreidimensionalen (dicken) Objekten! So funktioniert also auch ein aufgeklappter (und
normalisierter/umgekehrter!) Quader NICHT als Becken!

- Collider führen ab einer bestimmten Größe zu Fehlfunktion des Emitters (Solver), weshalb
sie unterteilt werden müssen. VIELE Collider bremsen jedoch den Simulationsgenerator
gehörig aus!

- Der Radius des Emitters MUSS mindestens so groß sein wie die Master-Voxel-Größe.
Aber dafür gibt es KEINE Fehlermeldung !

====> KEIN einziger Fluid-Parameter
 lässt sich animieren! <=====

- Bewegungsfeld:
Funktioniert nur gelegentlich! Die "Umgrenzungsform"-Maß-Einheiten (cm!) stimmen NICHT
mit den anderen Geometrien überein (obwohl ebenfalls cm)!

- Nutzung von Killplanes ist extrem eingeschränkt.

- Emitter funktioniert offenbar nicht "unter Wasser", d.h. Zulauf innerhalb eines Beckens =
unmöglich.

====> Fluid/Liquid wird von anderen
Objekten NICHT als "Kraft" erkannt! <=====

Ein Objekt, das in ein Becken "fällt", wird also nicht durch die entstandenen Wasser-Kräfte
bewegt.

Man müsste das Objekt von Hand bewegen. DADURCH jedoch wird wiederum das Wasser
bewegt, denn das Objekt MUSS ja ein Collider-Element bleiben...

- Eine halbwegs akzeptable Voxel-Auflösung führt zu extrem hohen Simulationszeiten und
GIGANTISCHEN Cache-Datenmengen!

vgl. Tutorial mit Boot: Boot erzeugt Schaum (ZWEI Sekunden in HD):

- > Master-Voxel: 1,0
- > Solve Time: 3 Tage (70 h)
- > Storage: 250 GB
- > RenderZeit: 2 Tage (50 h)

- MEINE Fluid-Simulation ist mit ca. 1,5 TB zu lang/zu groß für Arnold und provoziert DIVERSE Fehlermeldungen, Abstürze. muss gestückelt werden.

- Fluid-Loader:
wird gelegentl. plötzlich nicht mehr angezeigt, erzeugt außerdem diverse kryptische Fehlermeldungen.

(Trial & Error-) LÖSUNG:
Grafikkarten-Treiber UND MaxToA aktualisiert. Danach andere Fehlermeldungen.

PROBLEM:
neuestes MaxToA funktioniert nicht.

(Trial & Error-) LÖSUNG:
ältere Version installieren. DAS geht aber nur mit umständlicher Neuanmeldung...

N O C H S C H L I M M E R

=====> Adobe Creative Clouds
Premiere UND After Effects <=====

Zum Schluss funktionierte nicht einmal mehr das einfachste Rendern – "natürlich" OHNE sinnvolle/hilfreiche Fehlermeldung.

Support = MANGELHAFT bis empörend!

Nach KÜNDIGUNG: Installation von

=====> Davinci Resolve <=====

(Freeware-Version 16 !)

==> In VIELERLEI Hinsicht eindeutig BESSER als Adobe Premiere und AE zusammen!!

==> VOR ALLEM: WESENTLICH schnelleres Rendering!

==> Und das Render-Ergebnis wird wenigstens bis zum Absturz gespeichert.

==> Merkt (offenbar) sogar, wenn in einer Sequenz gleicher Dateien und Formate zwei Bilder nicht zueinander passen)!?)...

Trotzdem DIVERSE Fehler / BUGS

Z.B.:

- unter dem Stichwort "Davinci" und/oder "Resolve" findet man keine Daten im System: nur unter "Blackmagic"

- Hauptproblem:

man kann MAXIMAL ZWEI Monitore benutzen, UND die einzelnen Tools NICHT einmal auf diesen zwei Monitoren individuell anordnen!

- einige GÄNGIGE Formate können weder im-, noch exportiert werden, darunter: .wmv

- Das Abspeichern der Kompositionsdatei ist EXTREM umständlich.

- Bei "Speichern unter" wird keine Ordnerstruktur angeboten; man weiß also nicht, wo man speichert bzw. wo man gespeichert hat.

- Der Magnet reagiert (offenbar) nicht auf den (sehr praktischen) Fade-Regler

- Farbflächen können nicht als weiche Schatten verwendet werden (Kein Blur-Filter anwendbar)

- Die "History" ist SEHR verwirrend, und VIELE Änderungen lassen sich mit "Undo" nicht rückgängig machen (z.B. TitleDrawOnCorners1Line: die Corner-Positionen).

- Auf die automatisch generierten BACKUPS (in den kryptisch benannten "Resolve Project Backups" Unterordnern) kann man (nach völlig unerwartetem Absturz) nicht zugreifen. Keine Ahnung, warum...

- Positionierung der Titel funktioniert oft nicht – Texte werden schlicht abgeschnitten...

- Nach Veränderung (z.B. Kürzung) einer "Timeline" wird diese Änderung oft nicht in den übergeordneten Timelines angezeigt. –

SCHLIMMER noch: manche Veränderungen erzeugen in der übergeordneten Timeline hartnäckige Fehldarstellungen, die selbst durch Ausschneiden nicht zu korrigieren sind! – man ist gezwungen, die betreffenden Elemente zu löschen, per copy/paste einen neuen footage-Ordner anzulegen und DAMIT dann eine komplett neue Timeline zu erstellen!!

- Animations-Keyframes lassen sich oft erst nach einem Neustart verschieben – vor allem die jeweils letzten.

- Bei jedem 2. bis 3. Rendern tilt das System. Abhilfe NUR durch Ersetzen des footages, an dem der Renderprozess (willkürlich) stoppt.
 - Textformatierungsmöglichkeiten = MEHR als mangelhaft!
 - PSD-Dateien werden falsch bzw. fehlerhaft dargestellt.
 - Diverse Fehlermeldungen, für deren Ursachen keine Lösungen angeboten werden.
 - Alle Nase lang erscheinen neue Updates, die man sich umständlich herunterladen und neu installieren muss. Und dann weiß man nicht, welche Version gerade läuft. – Überall steht nur "16".
 - online-Hilfe = (noch) mangelhaft.
 - Davinci Resolve 16 bleibt jetzt beim Rendern alle Nase lang stecken. Man kann stoppen, aber danach MUSS Neustart erfolgen.
Danach bleibt es bei anderem Bild stecken. Hat man ein Problem aus dem Weg geräumt (indem man alles neu macht, poppt die nächste Fehlermeldung auf (die es vorher nicht gab).
Fehlermeldung:
your GPU is full try reducing the timeline resolution or the number of correctors. (Bullshit!)
Fehlermeldung:
RenderJob failed as the current clip could not be processed. The Fusion composition on the current frame or clip could not be processed successfully.
Dabei war "Fusion" gar nicht involviert!!
- usw usf.

Copyright / All rights reserved:
Frank Jankowski, 2021