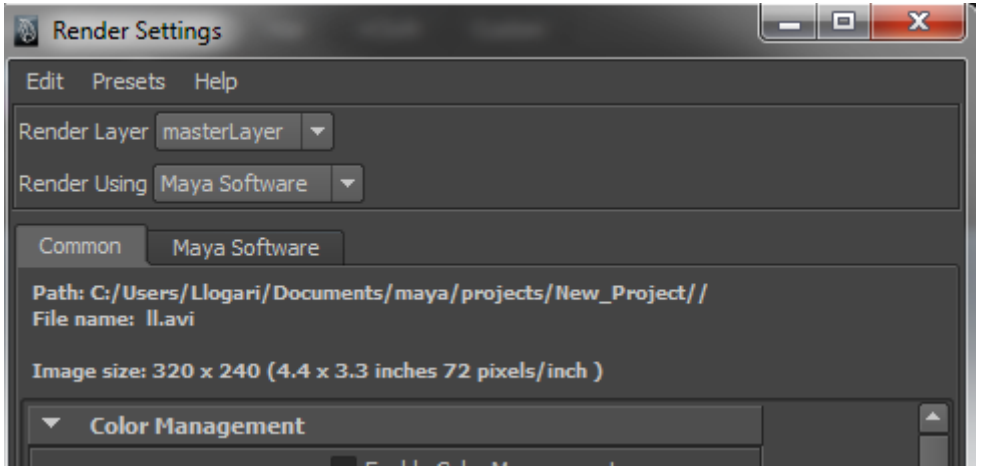
Autodesk Maya: render

Pas 1 de 5

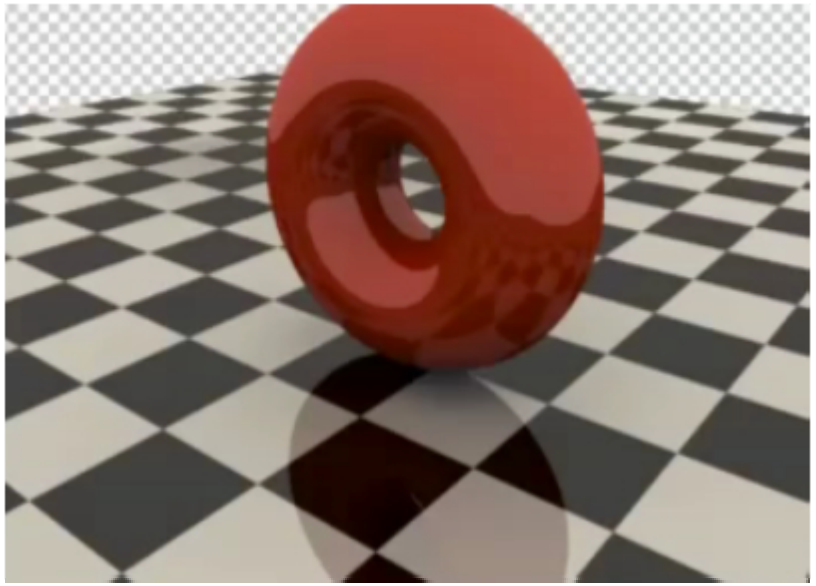
A **Maya** hi ha dues possibilitats de visualitzar el que estem fent: mitjançant la **claqueta de render** o mitjançant la **claqueta de render interactiu**. La diferència de entre ambdues resideix en el fet que mentre que la primera mostra una única imatge fixa, la segona permet visualitzar de forma interactiva qualsevol canvi que realitzem en l'escena.

A més d'aquestes claquetes existeix una **tercera claqueta** a través de la qual podrem accedir a les **configuracions del render** pel que a mida, qualitat i característiques del render es refereix.



Autodesk Maya: render

Pas 2 de 5



Des **Maya** és possible exportar directament un clip de vídeo però també exportar seqüències d'imatges fixes les quals poden després muntar des d'altres programaris com poden ser **After Effects** o **Premiere**. En aquest sentit té formats d'exportació que respecten completament el **canal alfa** permetent així transparències i retallades perfectes.

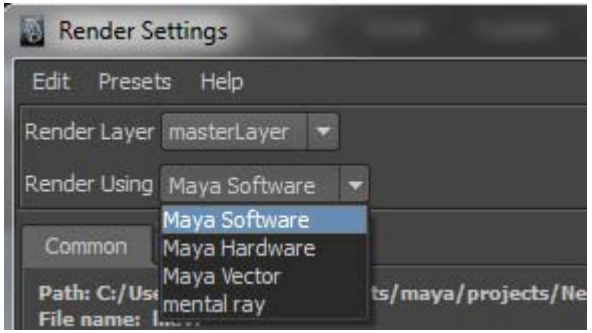
Per a exportar la seqüència o el vídeo que hem generat haurem a **Maya** que volem fer un **Batch Render**. Això podem fer-ho directament des de la icona que es troba disponible al **Shelf**.

Sigui seqüència o sigui vídeo el que vulguem exportar el resultat del s'emmagatzemarà en el lloc on tinguem guardat el nostre projecte.

Si quan hem iniciat el nostre treball no hem indicat una ubicació específica **Maya** crearà una carpeta per defecte la qual es trobarà a **Els meus Documents | Maya**.

Autodesk Maya: render

Maya disposa de **quatre motors de render** que ja vénen integrats en el propi programa.



Maya Software: és el més utilitzat ja que serveix per a la majoria dels objectes sempre que no continguin canals de transparència amb ombres associades a l'objecte ja que en aquest cas les ombres no llegeixen bé aquestes transparències i projecten tota la superfície com si fos opaca. Té l'avantatge de ser un motor de render que no demanda d'una gran màquina per a ser utilitzat.

Maya Hardware: tot i que precisa d'una bona màquina és ideal per a processar grans quantitats d'informació. Els seus resultats són semblants a l'anterior però els executa de forma molt més ràpida.

Maya Vector: converteix en imatges 2D les representacions 3D, és indicat per a resultats que simulen dibuixos animats o per animacions que s'hagin de treballar posteriorment amb Flash.

Mental ray: permet llegir els canals de transparència. Encara que és millor que els dos anteriors, el seu ús requereix d'ordinadors força potents ja que en cas contrari els renders es poden eternitzar.

Autodesk Maya: render

Al vídeo que trobareu al final d'aquest apartat podreu veure el procés realitzat des de l'inici de l'arxiu fins a la sortida del render final.

Existeixen en aquest vídeo alguns aspectes importants en els quals val la pena que us fixeu són els següents:

1. Observeu que durant el procés de treball no es fan servir pròpiament llums sinó que s'usen **materials autoil·luminats**. Aquesta és una bona opció per fer-se les llums a la mida de cada projecte i de cada situació. El seu ús està basat en l'augment de la incandescència del material assignat generalment del tipus **Blinn**.

2. Fixeu-vos també que depenent del tipus de fitxer de sortida que escollim, obtindrem zones transparents que seran vitals si volem barrejar la seqüència obtinguda en altres aplicacions externes com poden ser **After Effects** o **Premiere**.

Autodesk Maya: render

Pas 5 de 5