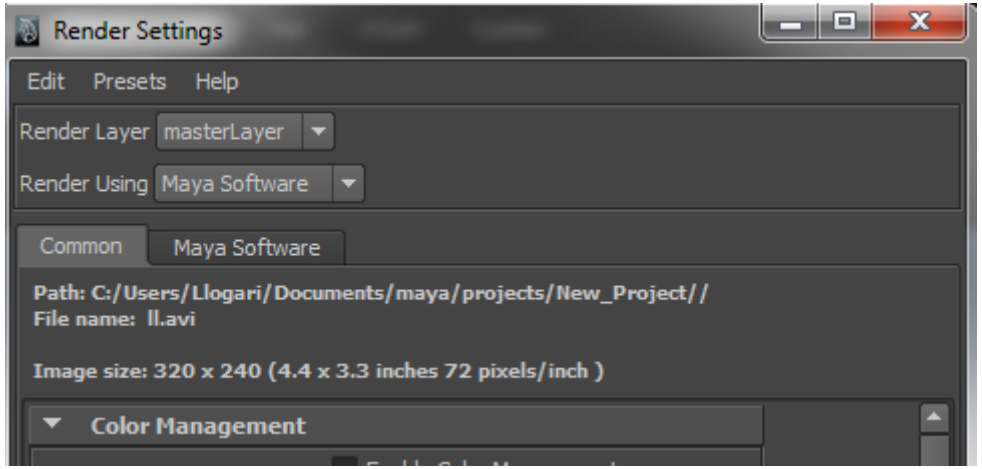
Autodesk Maya: render

Paso 1 de 5

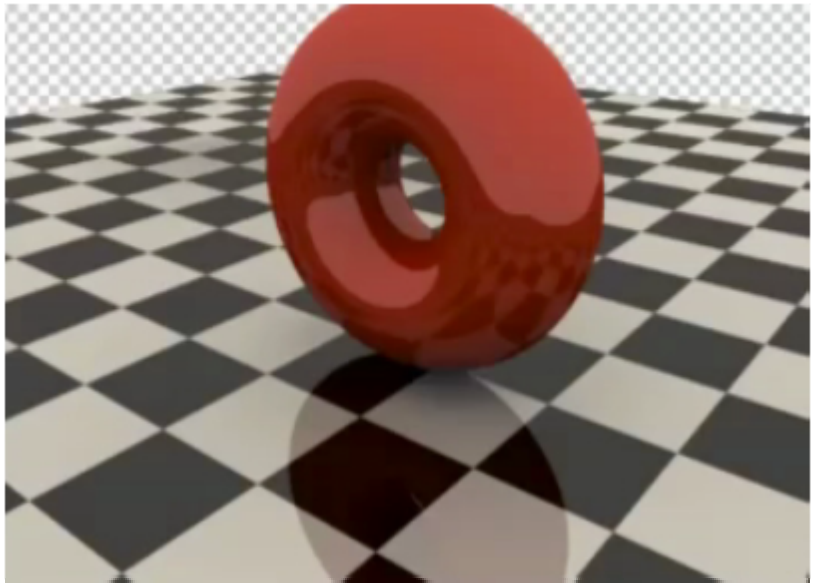
En Maya existen dos posibilidades de visualizar lo que estamos haciendo: mediante la **claqueta de render** o mediante la **claqueta de render interactivo**. La diferencia de entre ambas reside en el hecho de que mientras que la primera muestra una única imagen fija, la segunda permite visualizar de forma interactiva cualquier cambio que realicemos en la escena.

Además de estas claquetas existe **una tercera claqueta** a través de la cual podremos acceder a las **configuraciones del render** por lo que a tamaño, calidad y características del render se refiere.



Autodesk Maya: render

Paso 2 de 5



Desde **Maya** es posible exportar directamente un clip de vídeo pero también exportar secuencias de imágenes fijas las cuales pueden después montarse desde otros softwares como pueden ser **After Effects** o **Premiere**. En este sentido tiene formatos de exportación que respetan completamente el canal Alpha permitiendo así transparencias y recortes perfectos.

Para exportar la secuencia o el vídeo que hayamos generado deberemos indicar a **Maya** que queremos hacer un **Batch Render**. Esto podemos hacerlo directamente desde el icono que se encuentra disponible en el **Shelf**.

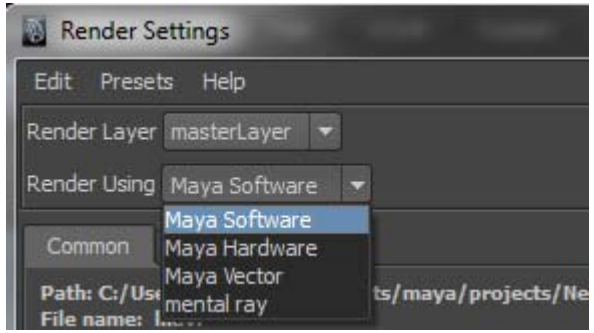
Sea secuencia o sea vídeo lo que queramos exportar el resultado del mismo se almacenará en el lugar donde tengamos guardado nuestro proyecto.

Si cuando hemos iniciado nuestro trabajo no hemos indicado una ubicación específica **Maya** creará una carpeta por defecto la cual se encontrará en **Mis Documentos | Maya**.

Autodesk Maya: render

Paso 3 de 5

Maya dispone de cuatro motores de render que ya vienen integrados en el propio programa.



Maya Software: es el más usado ya que sirve para la mayoría de los objetos siempre que no contengan canales de transparencia con sombras asociadas al objeto ya que en ese caso las sombras no leen bien dichas transparencias y proyectan toda la superficie como si fuese opaca. Tiene la ventaja de ser un motor de render que no demanda de una gran máquina para ser usado.

Maya Hardware: aunque precisa de una buena máquina es ideal para procesar grandes cantidades de información. Sus resultados son parecidos al anterior pero los ejecuta de forma mucho más rápida.

Maya Vector: convierte en imágenes 2D las representaciones 3D, es indicado para resultados que simulen dibujos animados o para animaciones que vayan a trabajarse posteriormente en Flash.

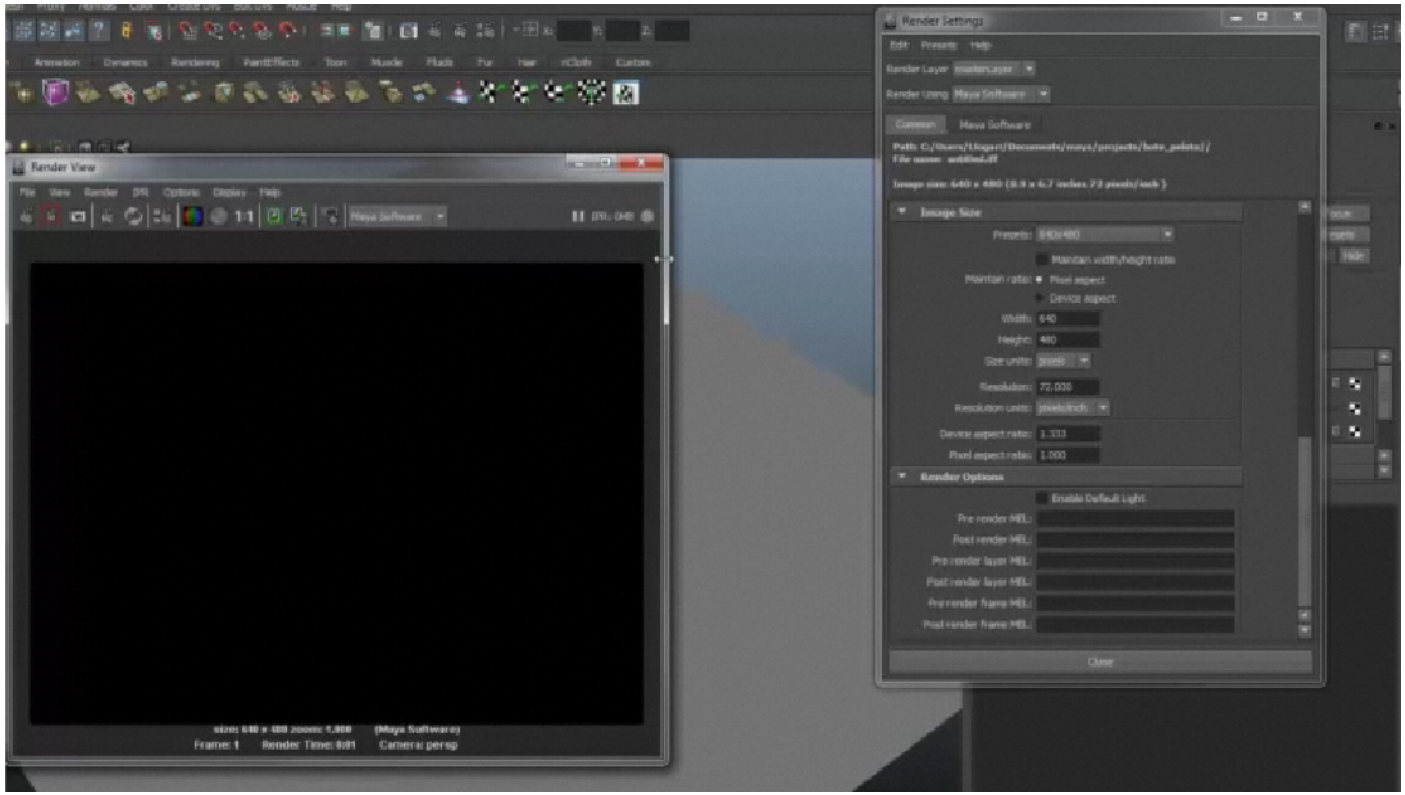
Mental ray: permite leer los canales de transparencia. Aunque es mejor que los dos anteriores, su uso requiere de ordenadores potentes ya que de lo contrario los renders pueden eternizarse.

Autodesk Maya: render

En el vídeo que encontraréis al final de este apartado podréis ver el proceso realizado desde el inicio del archivo hasta la salida del render final.

Existen en este vídeo algunos aspectos importantes en los cuales vale la pena que os fijéis son los siguientes:

1. Observad que durante el proceso de trabajo no se usan propiamente luces sino que se usan **materiales autoiluminados**. Esta es una buena opción para hacerse las luces a la medida de cada proyecto y de cada situación. Su uso está basado en el aumento de la incandescencia del material asignado generalmente del tipo **Blinn**.

2. Fijaos también que dependiendo del tipo de archivo de salida que escojamos, obtendremos zonas transparentes que van a ser vitales si queremos mezclar la secuencia obtenida en otras aplicaciones externas como puedan ser **After Effects** o **Premiere**.

Paso 5 de 5