



ANIMACIÓN 3D

## ELEMENTOS DE RENDER

## ELEMENTOS DE RENDER

### Elementos de render

Los pases de render sirven para separar en diferentes capas por decirlo así, información de nuestra escena. Por separado para poder nosotros utilizarlos y mezclarlos como necesitemos. Que sean divididos en luces directas, luces indirectas, colores, información de profundidad entre otros y así poder editarlas individualmente.

En la pestaña de Output propiedades, indicaremos al motor los parámetros de configuración para la salida de nuestro render.



Nota. SENA (2021).

## ELEMENTOS DE RENDER

Para **cycles** los parámetros que entraremos a configurar son:

**Dimensions:** en este parámetro podemos decirle al motor de render la resolución a la que queremos que nos exporte el render, igualmente de que fotograma a que fotograma y a cuantos fotogramas por segundo.



Nota. SENA (2021)

**Output:** es la salida del render, en esta opción podemos configurar varios factores, como por ejemplo si queremos que exporte un video, una imagen o una secuencia de imágenes, incluso una imagen hdri.



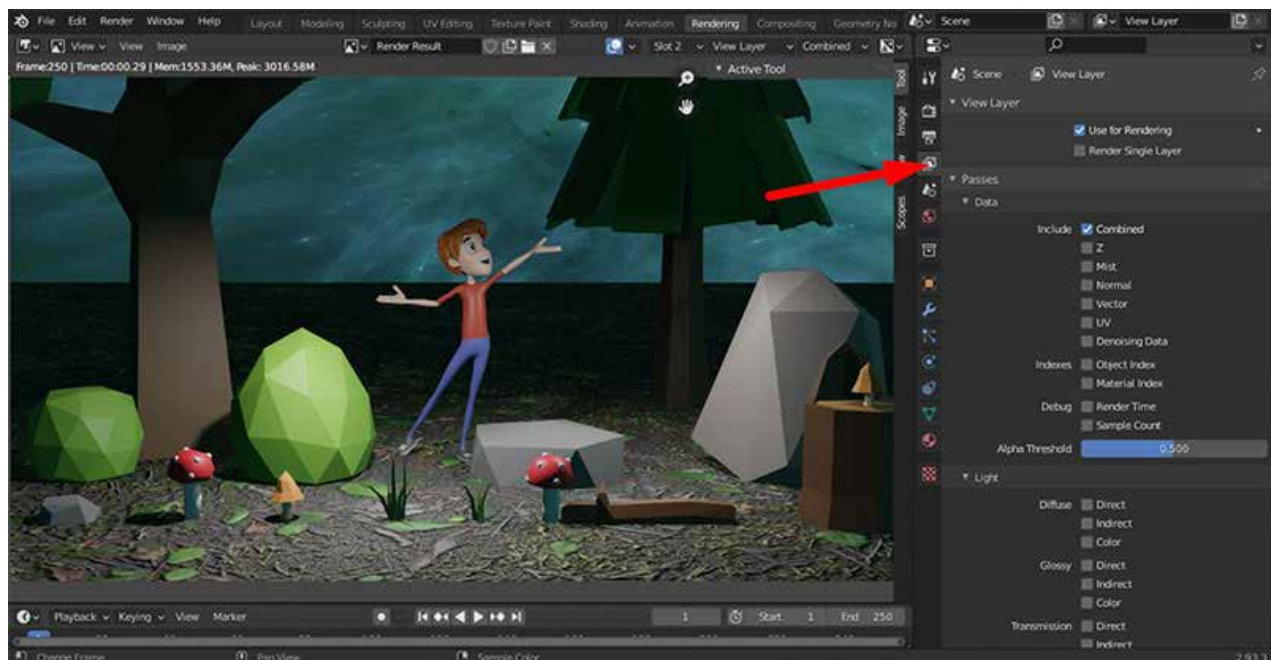
Nota. SENA (2021)

## ELEMENTOS DE RENDER



*Nota. SENA (2021).*

Ahora nos dirigiremos a la pestaña layer properties y allí encontraremos las opciones de pases de render.



Veremos que está activado en pasos combined. Lo que nos quiere decir blender es que nos está guardando toda la información en una sola imagen, debemos activar las casillas que están en dicho panel correspondiente al pase que queremos obtener.



## Los pases que encontraremos son:

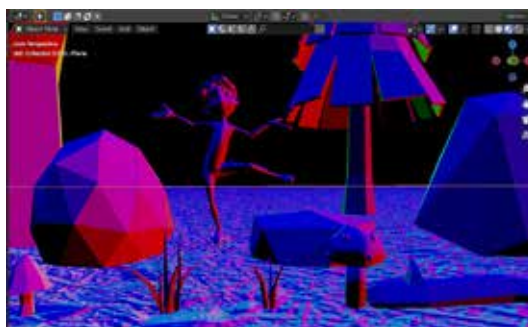
**Z y Mist:** es la distancia de las superficies visibles, estos pases se utilizan para modificar la saturación de los colores o para ajustar la distancia focal.

**Mist:** este pase puede ser utilizado para difuminar los objetos que están a la distancia.



*Nota. SENA (2021).*

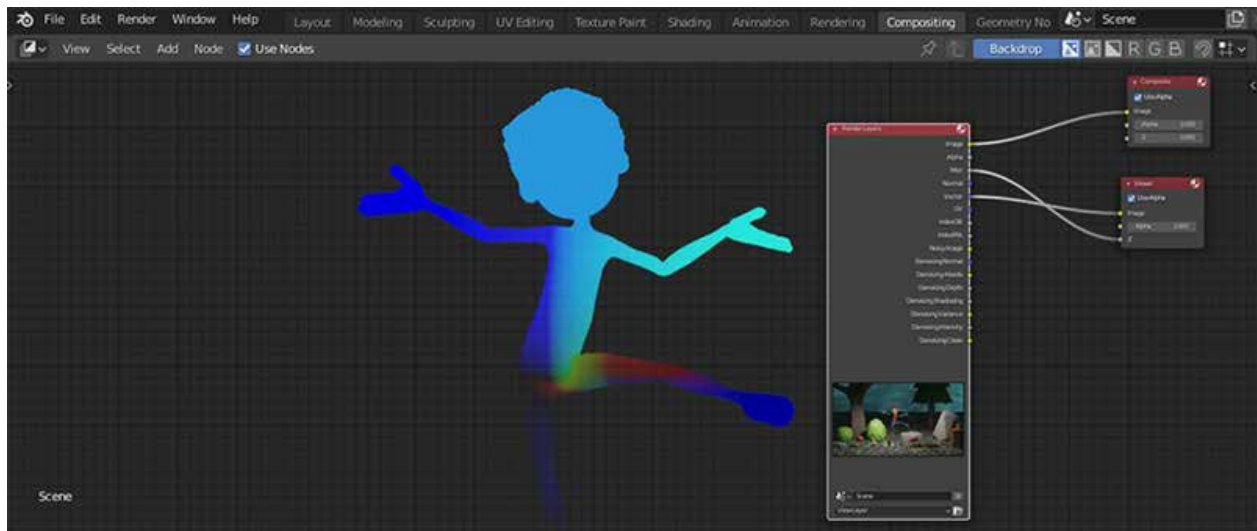
**Normal:** el mapa normal se utiliza para shading, con él se re-ilumina ciertas zonas sin necesidad de volver a renderizar.



*Nota. SENA (2021).*

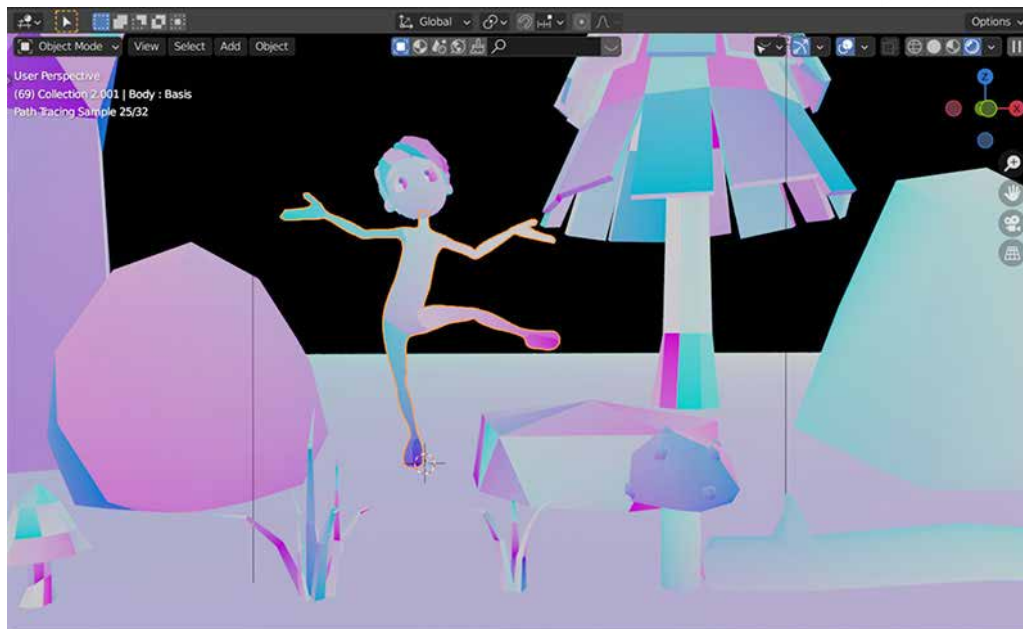
## ELEMENTOS DE RENDER

**Vector:** este pase se utiliza para saber la dirección en que se mueven los objetos con el vector blur node, y así darles un grado de desenfoque. Como por ejemplo unas partículas de polvo se mueven hacia la derecha, el desenfoque se le pondrá en esa dirección. Todo ello con el fin de dotar a la escena de realismo, puesto que en la realidad al visualizar las cosas en movimiento pocas veces se ven enfocadas.



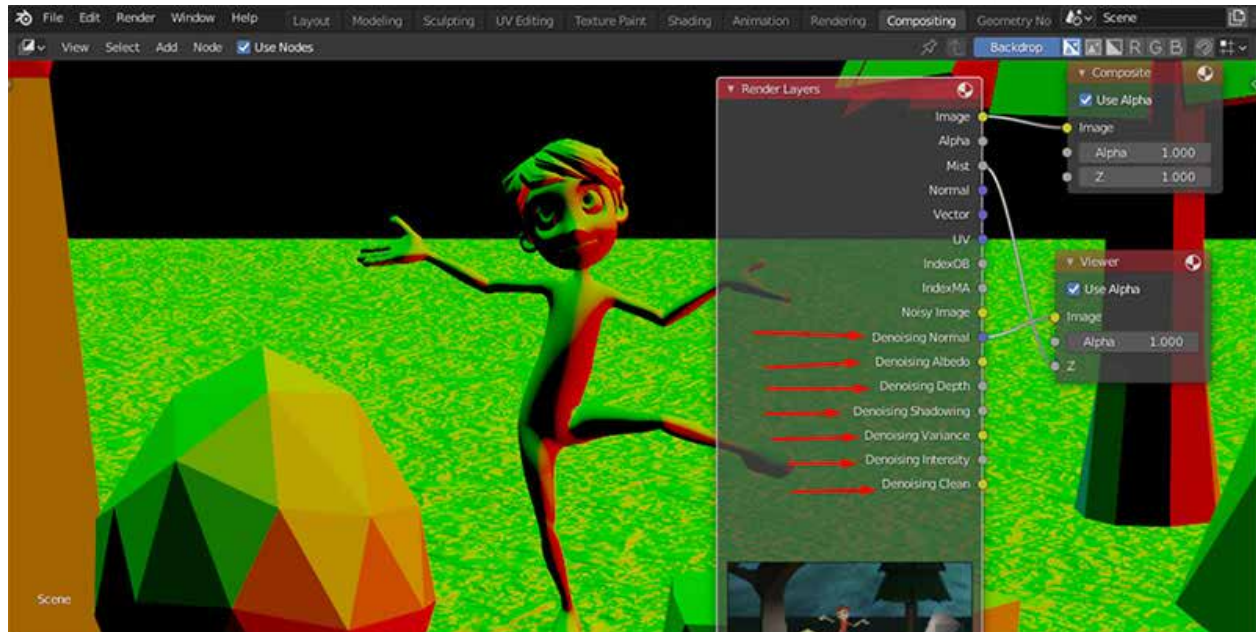
*Nota. SENA (2021).*

**UV:** se utiliza de manera similar al pase de normales, nos permite volver a texturizar una imagen ya renderizada, sin volver a pasar por el renderizado.



*Nota. SENA (2021).*

**Denoising data:** este pase sirve para eliminar el ruido de la imagen haciendo un segundo pase después del primer render. no es necesario para imagen estática, es funcional para animación.



*Nota. SENA (2021).*

**Object-material index:** estos pases generan mascarar en alfa, de los objetos y materiales para ser utilizada en el compositor, es especialmente útil pues con el podemos modificar elementos del frame sin tener que modificar el frame por completo.

**Light Diffuse:** “Direct” e “Indirect”, “Glossy”, “Transmission” y “Subsurface” de materiales, nos separa de manera individual, el color del material, la luz que reciben directamente y la que reciben reflejada de otros objetos.







*Nota. SENA (2021).*

La composición es finalmente el último eslabón de la producción audiovisual, es en esta fase donde el producto va a reflejar la calidad definitiva, en este paso es donde se afinan y pulen los parámetros y se corrigen imperfecciones, y si, hay elementos reales y elementos 3D es aquí donde se unifican en 1 solo para generar la escena finalizada. Este proceso tiene como base la utilización de pases de render separados.