

EVALUACIÓN ÁREA ANIMACIÓN 3D

Fase Inicial:

Se propone a la clase de 2º de animación la realización de una animación 3D que hará las veces de cabecera para el material audiovisual generado por el Talent Show. Además, se proyectará en las distintas pantallas usadas en la gala.

Se plantea como una actividad voluntaria puesto que en segundo curso del ciclo de Animación, los módulos no están relacionados con las animación 3D (estos módulos son de primero). Aunque también se puntualiza que el resultado podrá usarse como recursos para el portfolio online que están realizando en el módulo de DEIM.

Sólo se presentan 3 personas. Que deberán presentar una propuesta que se votará.

Finalmente, solo se presenta en plazo una propuesta. El alumno que la realiza es Jesús Bustos. Esta propuesta se envía al equipo de producción antes de continuar el trabajo.

Una vez se recibe el OK, se plantea al alumno que realice una animación adecuada al propósito de la propuesta. Es decir, hará las veces de cabecera pero no debe ser demasiado llamativa puesto que se usará como vídeo de fondo durante la gala.

Producción:

El alumno plantea distintas propuestas de iluminación del modelo 3D que ha diseñado como protagonista de la cabecera.

El alumno plantea varias propuestas sobre la animación del modelo elegido. Finalmente se decide (profesor y alumno) realizar una rotación sencilla.

El alumno exporta el render en distintos formatos de vídeo.

Fase Final:

Una vez el alumno entrega la propuesta, se envía al equipo de producción.

Por problemas técnicos, esta animación no puede proyectarse el día de la gala, pero sí se usa como cabecera de todo el material audiovisual generado durante la gala. Además se usa como imagen de cabecera de varias de las entradas de la Web que se realizan durante el periodo de producción, producción y periodo post evento.

Evaluación:

En esta actividad en concreto tengo que decir que, aunque la valoración general es positiva, el hecho de que no se pudiera proyectar la cabecera durante la gala dejó un sabor agri dulce al alumnos que realizó la animación. Aunque desde todo el equipo se compensó esta circunstancia usando esta cabecera para el resto del material generado.

Otro problema encontrado fue la baja participación de los alumnos, básicamente esta actividad sería más adecuada para los alumnos de primero, pero dadas las fechas de realización resulta imposible contar con ellos puesto que aún no tienen destreza suficiente para encarar el proyecto.