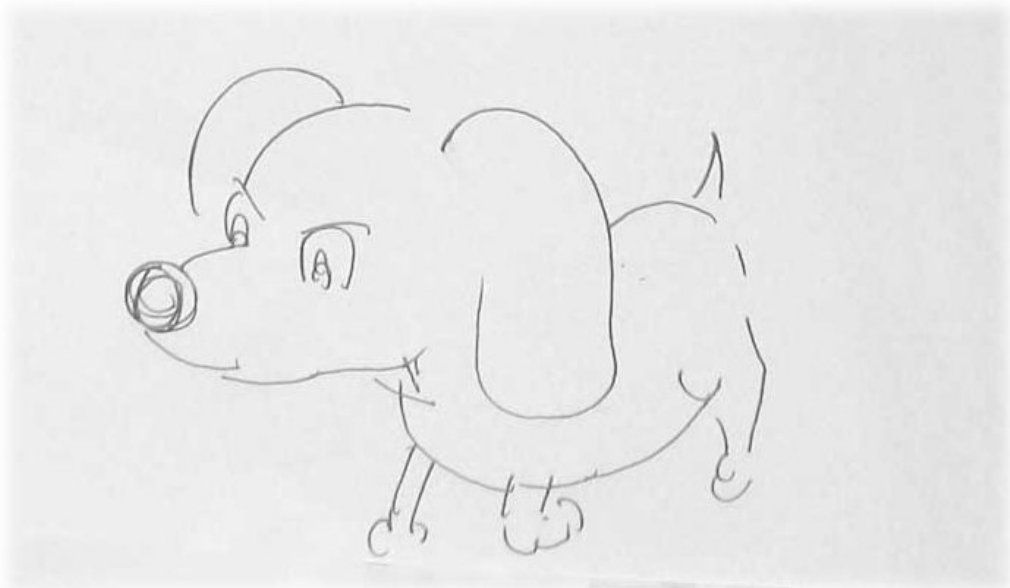


# Ejercicio final

## Pequeño cortometraje



En el ejercicio final vamos a crear un pequeño cortometraje con los modelos que hemos ido creando a lo largo del curso.

Al final de la última clase ya os mostré en consistía la historia de este corto, así que ya tenéis una idea general. Aquí os adjunto un Story Board un poco mejor hecho con la descripción de las escenas.

Las animaciones finales son bastante libres, podréis añadir o simplificar las animaciones a vuestro gusto, pero tened en cuenta que yo evaluaré la complejidad y la calidad del resultado final.

Es decir, el perro deberá estar animado con huesos y tiene que moverse de un modo articulado. Si no lo hacéis así, evidentemente os restará puntos.

En el ejercicio usaréis que habéis entregado en el penúltimo ejercicio, es decir, con árboles y con materiales e iluminación bien aplicados.

El trabajo final deberá ser un video, que puede ser de resolución baja (320x240px), para que el render final no os tarde demasiado en realizarse, aunque os aconsejo que me lo entreguéis a una resolución mayor, en parte porque el resultado os resultará más gratificante a vosotros mismos.

Además me entregaréis los archivos “.max” que hayáis empleado para crear los renders.

Recordad que no tenéis porqué utilizar la misma escena de max para toda la animación. Podéis dividir las escenas y emplear diferentes archivos de max para cada una.

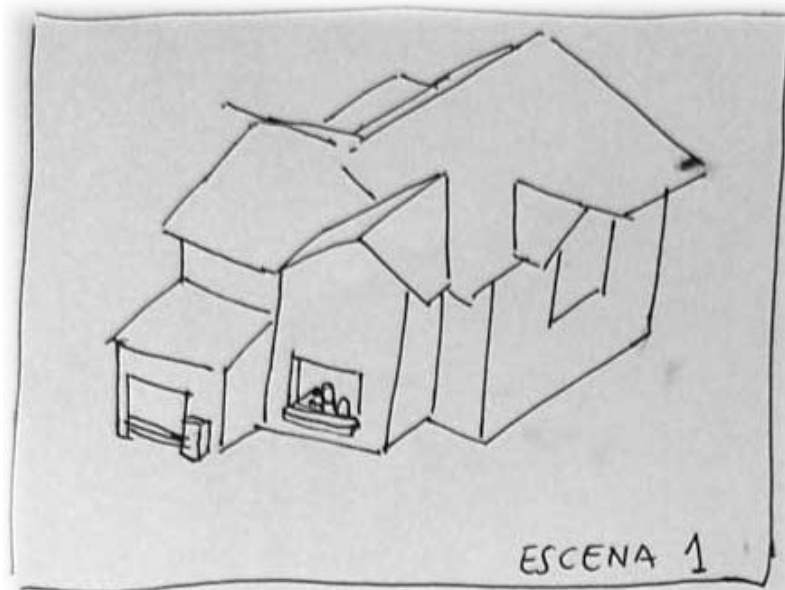
Os aconsejo que utilicéis un programa de montaje para ensablar los renders finales. Es decir, que rendericéis las animaciones como una secuencia numerada de imágenes “.bmp”, y luego en montaje las ensambléis. Aunque podéis usar el método que queráis.

También deberéis entregar una imagen que corresponda a cada una de las viñetas del Story Board que incluyo.

Como tendréis que usar varios modelos importándolos a la escena de la casa, no os olvidéis del comando File-> Merge para importar dichos objetos.

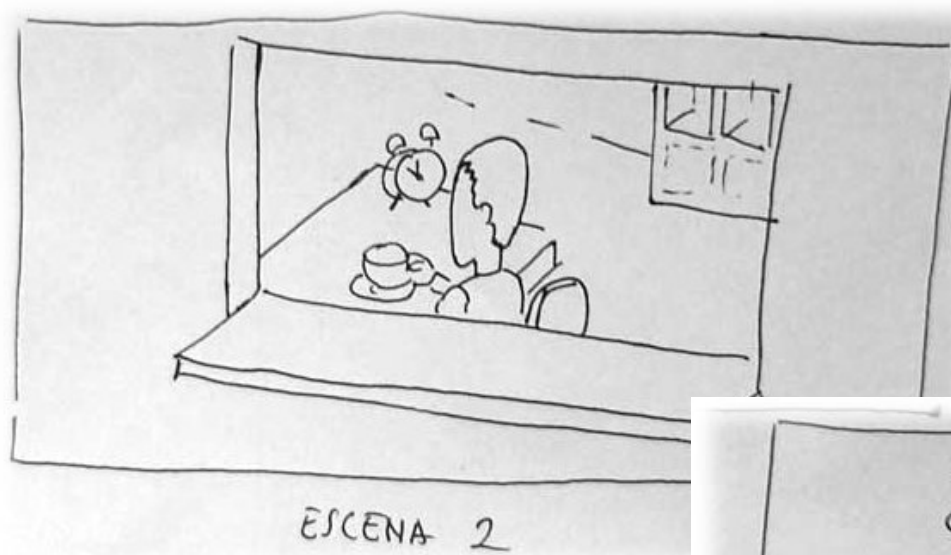
Como consejo, os diría que no abuséis de los movimientos bruscos de cámara (cosas como la cámara girando alrededor de la casa), al máximo un travelling sutil y suave.

A continuación añado el Story Board y os resumo la explicación de cada escena.



### ESCENA 1:

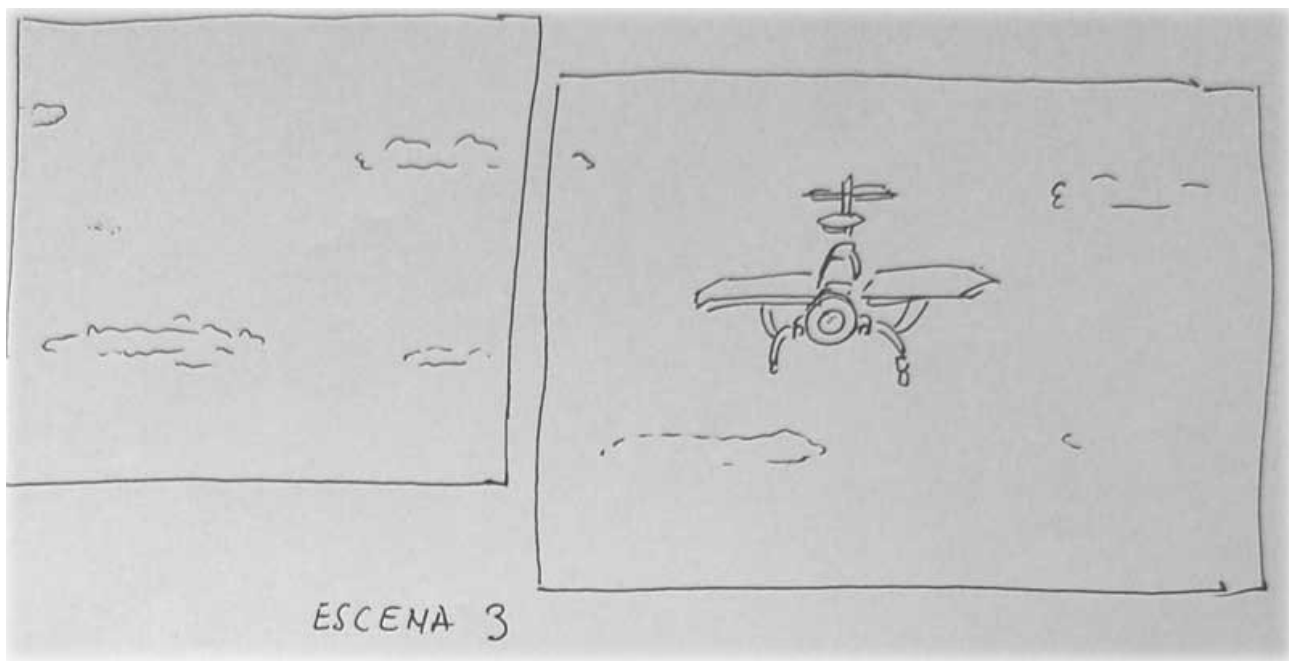
El corto inicia con un avista general de la escena. Se ve la casa desde arriba durante algunos segundos



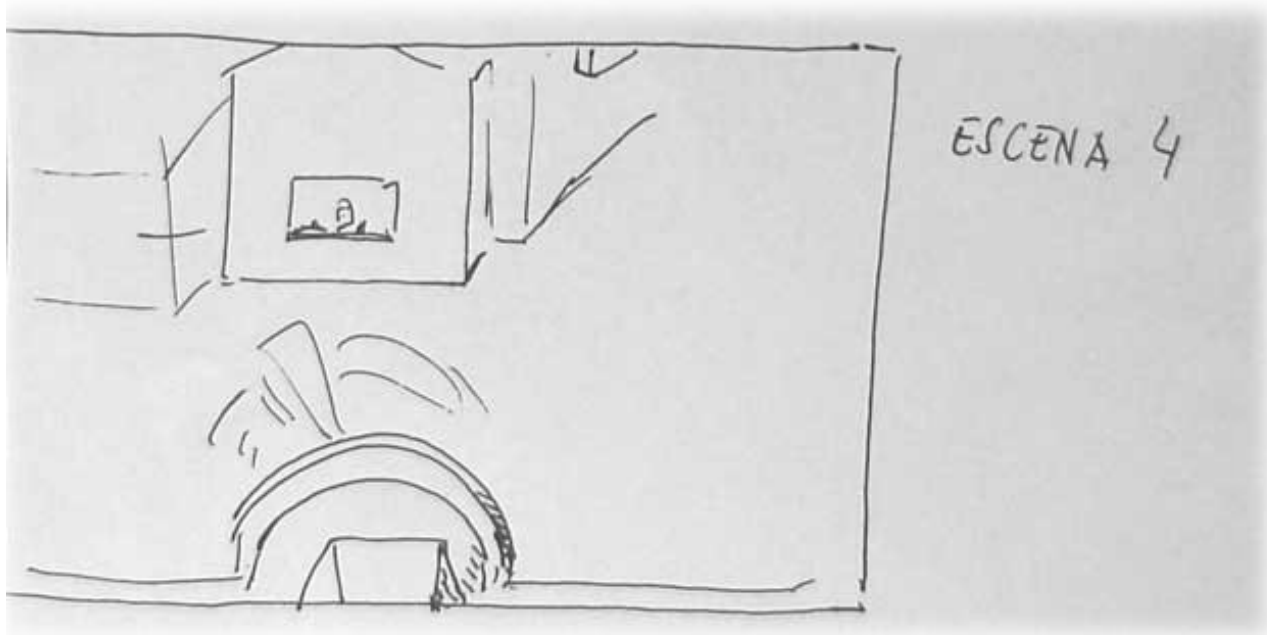
**ESCENA 2:** En la segunda escena se ve una de las ventanas, la cual debe verse también desde la ESCENA 1 aunque más lejana. Tendréis que crear esta ventana a mayores sobre el modelo inicial de la casa, e introducir modelos que hemos realizado antes: el personaje con NURMS (añadidle un pequeño cuerpo, brazo y manos muy sencillas), una mesa, la taza y el plato, el despertador y una silla. Si queréis podéis añadir otros modelos de fondo como por ejemplo el armario.



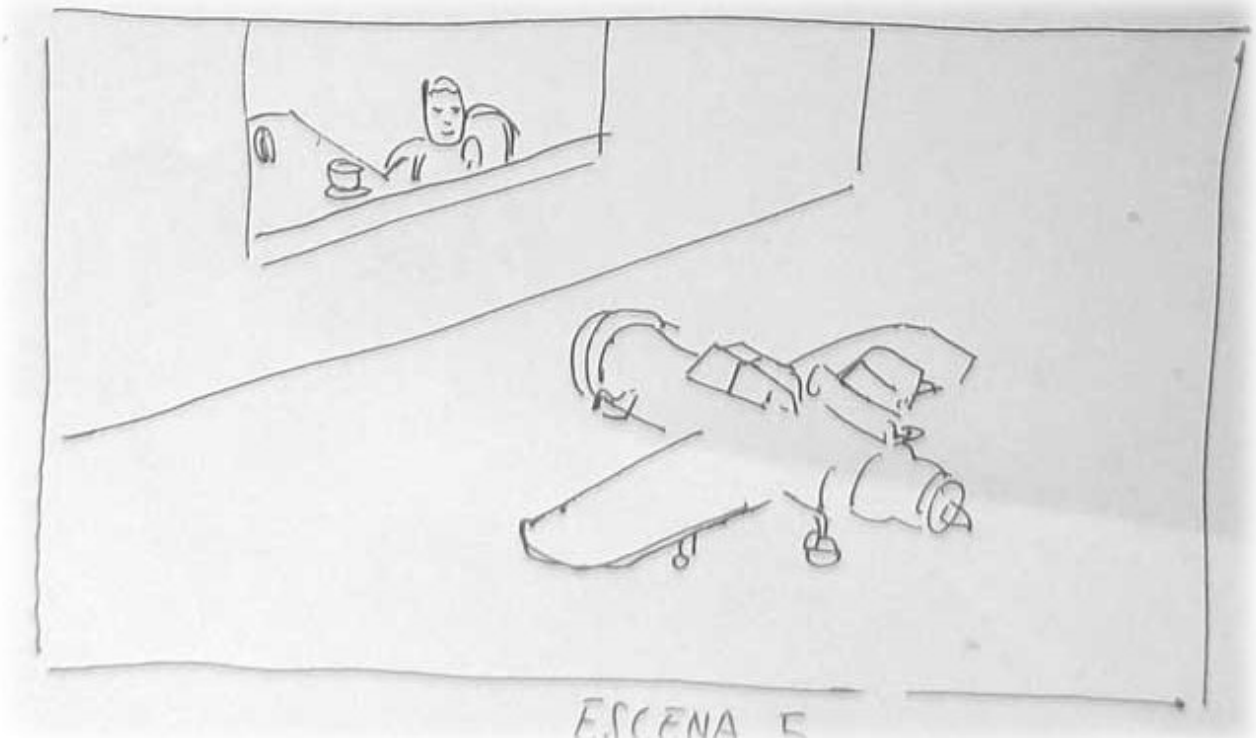
En esta misma escena, el personaje gira la cabeza y mira hacia lo alto



**ESCENA 3:** comienza viéndose el cielo, que es lo que el personaje está mirando. (No os olvidéis de cómo aplicar una imagen de fondo a la escena, en “Environment”. Tras algún segundo viendo el cielo vacío se vislumbra el avión que hemos modelado al final, acercándose hacia la cámara



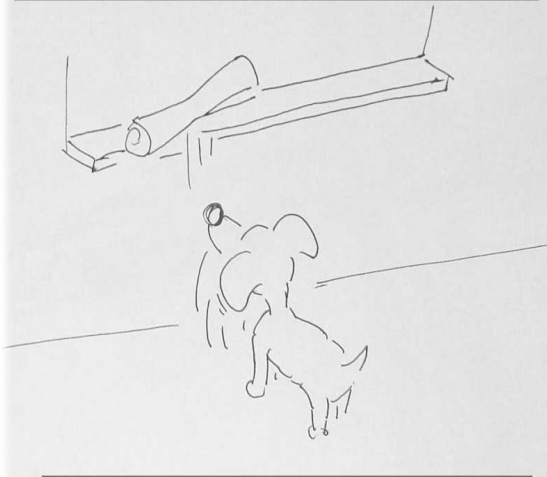
**ESCENA 4:** La escena sigue con la cámara desde el punto de vista del avión. Podéis colocar una cámara hija del avión más arriba o más abajo del mismo según os parezca. En la animación el avión desciende hasta aterrizar enfrente de la ventana donde está el personaje



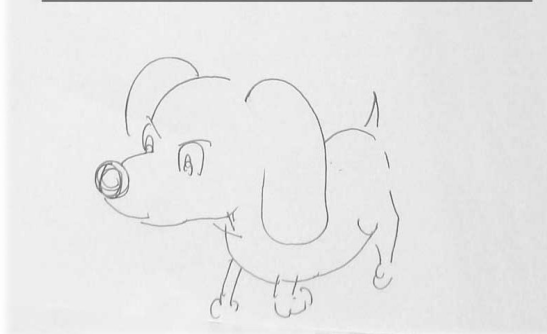
ESCENA 5: Aquí se ve ya el avión aparcado, del cual se abre la escotilla del piloto, y de ella sale el perro animado, como vemos a continuación.



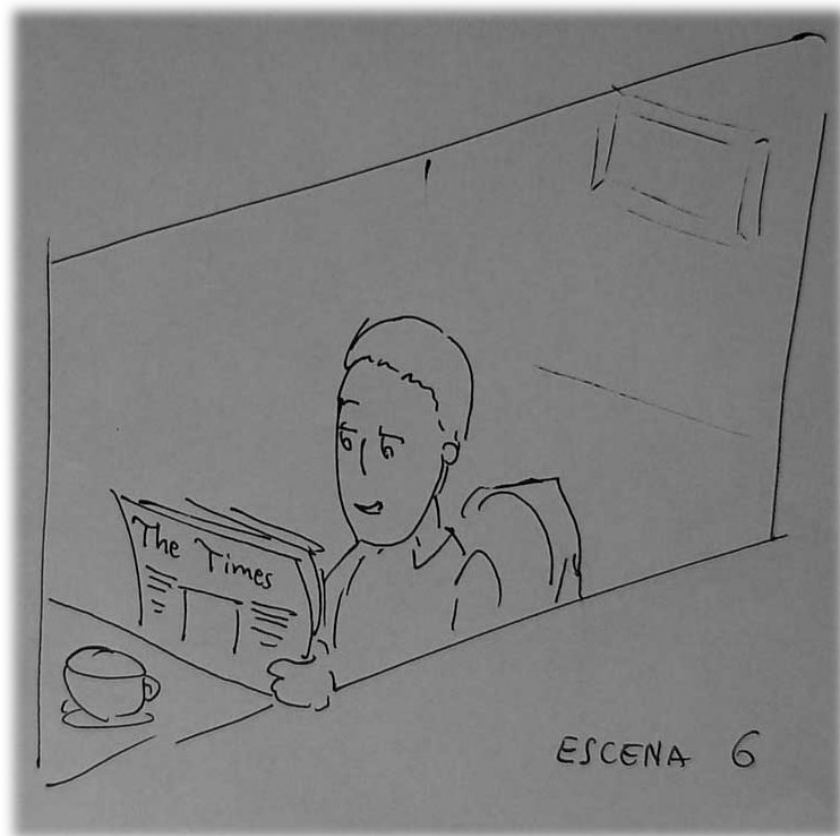
En la misma escena, siempre con la misma cámara, se ve el perro salir del avión con un periódico enrollado en la boca (que tendréis que modelar).



El perro baja del avión, se acerca a la ventana, y con un movimiento de cabeza lanza el periódico hacia la ventana



Después el perro se aleja mientras la cámara lo sigue con un zoom suave, donde se aprecia su cara de enfado



Por último, en la última escena se ve al personaje leer el periódico ya desenroscado, donde se ve el nombre del mismo (“The Times”, buscad una imagen por internet para hacer el material), con una cierta sonrisa en la boca, y alguna animación para que se vea que la escena no es estática (giro de la cabeza simulando leer, o de los ojos...)