

Conclusiones

Cuando empecé este semestre, con la asignatura de Computer Animation, no sabía que esperar, sabía que ocuparíamos el software de blender, el cual ya había ocupado previamente para hacer pequeños modelados, pero cuando se nos notificó que íbamos hacer una animación completa no creía que sería capaz de hacerlo. Pero gracias a los consejos y clases que tuvimos tanto en línea como en presencial pude aplicar varios consejos en mi animación.

Concluí que la animación no es algo sencillo, que es un proceso largo, el cual empieza desde una idea, y esta idea ira evolucionando en mucho más, hasta llegar en lo que comúnmente conocemos como una animación. Que este proceso esta lleno de pequeños avances y a veces de prueba y error me hace concluir que que tan importantes son las carreras de animación y derivados.

Fue una experiencia grata la de realizar esto, con mucha felicidad, porque me gustaba la idea que había planteado, hacerle un tributo a uno de mis videojuegos favoritos de toda la vida y a un video que me encanta es algo que me hacer sentir bien y en ningún momento lo vi como tarea o trabajo, cada vez que avanzaba mi animación me divertía y creo que no me salió tan mal.

Hay muchos factores y detalles que conllevan realizar una animación y ahora puedo identificar un par de ellos en algunas obras famosas y comprender como se hace desde cero este proceso me hace dar cuenta de que todavía falta mucho por aprender, pero las bases ya están sentadas.

Links:

Animación completa grabada desde blender:

<https://www.youtube.com/watch?v=V21wOVYcLVc>

Escena seleccionada grabada desde blender:

<https://www.youtube.com/watch?v=g68G2laZffs>