

Proyecto Final

Reglas.

1. El proyecto final será una propaganda usando algunos de los siguientes modelos, que fueron pasados por correo electrónico:
 - a. Ball_HipIk
 - b. balTaulHighRes
 - c. Car
 - d. Pelota
 - e. Robot

Dicho corto deberá de contar con al menos un personaje, solo en el caso de usar la pelota, deberán de acompañarlo con algún otro personaje.

2. La duración de la propaganda tiene que estar comprendido entre un mínimo de 30 y un máximo de 40 segundos.
3. El objetivo de la propaganda es de vender “algo” o transmitir un mensaje.
4. Se **prohíbe** incentivar la venta de cigarros y de alcohol.
5. El proyecto debe tener lo siguiente:
 - a. Objetos modelados por ustedes mismos, no me refiero a personajes, sino a objetos que ayuden a la escenografía. **No** pueden usar modelos descargables de internet, todo lo que pongan debe ser creado por ustedes, por lo tanto, no piensen en escenografías tan complejas.
 - b. El corto debe hacer uso (en alguna parte de la propaganda) de la dinámica de maya, ya sea de partículas o de cuerpo rígido.
 - c. Se deberá mostrar el uso de texturas en algunos objetos.
 - d. El corto deberá de presentar iluminación y sombras.
6. La propaganda se mostrara en semana 12 en el aula de clase, y deberán de entregarme en un DVD o CD el corto en algún formato de video (DIVX, MOV, AVI, etc).

NOTA: **NO** subestimen el tiempo de render. Un corto de 40 seg, es equivalente a 960 frames (1seg=24 frames). Si cada frame tarda en hacer render por ejemplo 5 min, tendríamos que el render de toda la animación necesitaría de $4800\text{Min} = 80\text{Hr} = 3,33 \text{ Días}$, es decir, sería 3,33 días la maquina haciendo render las 24 Hr. Por lo tanto tengan en cuenta los tiempos render, y no dejar el render para los últimos días de la entrega, ya que pueden correr el riesgo de tener la animación hecha, pero no el tiempo para hacer el render apropiado.

Una buena manera de trabajar es por tomas, es decir, no hacer toda la animación en un solo archivo de maya, separan la animación por tomas y cada toma colocarla en un archivo de maya distinto, así cuando terminen una toma, van haciendo render mientras van creando la otra.