

7. POST PRODUCCIÓN.

7.1 PRODUCTO FINAL.

Las animación fueron renderizadas en Cinema 4D 10, a un tamaño de 640x480 y a 24 frames por segundo y el formato fue para película Quicktime (.MOV). Luego de esto en el programa Sony Vega 9.0 se incluyo el sonido.

La creación del DVD se la realizó en Nero que comprende la animación.



Figura 7-49: Video renderizado en Cinema.

7.2 EDICIÓN.

La edición del video se la realizó en Sony Vega 9.0.

Abrimos el programa Sony vega luego vamos al menú archivo, clic en importar y procedemos a buscar el archivo .MOV que renderizamos en Cinema 4D.

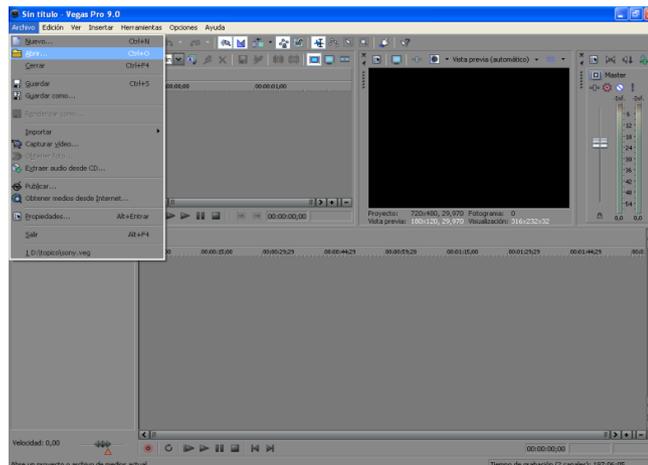


Figura 7-50: Video renderizado en Cinema.

Una vez que seleccionamos el archivo importamos el sonido.

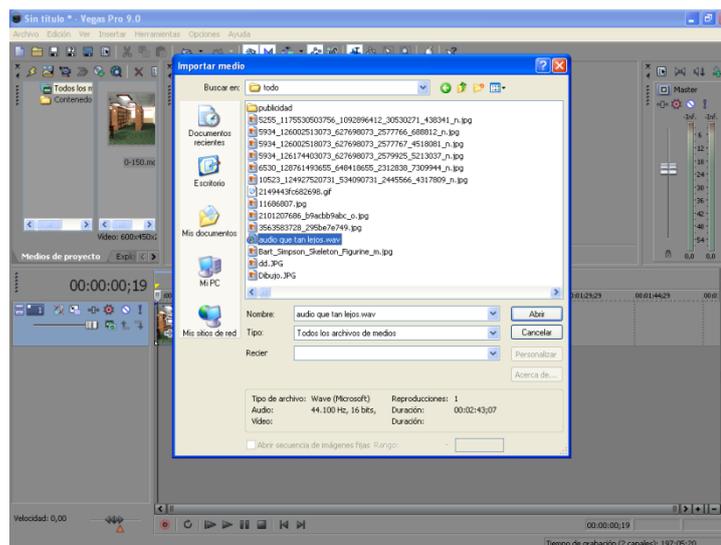


Figura 7-51: Video renderizado en Cinema.

Para renderizar el proyecto vamos al menú archivo, *renderizar como*, y le colocamos el nombre de "proyecto final", en *tipo* ponemos Quicktime. Y esperamos unos minutos que termine de hacer render.

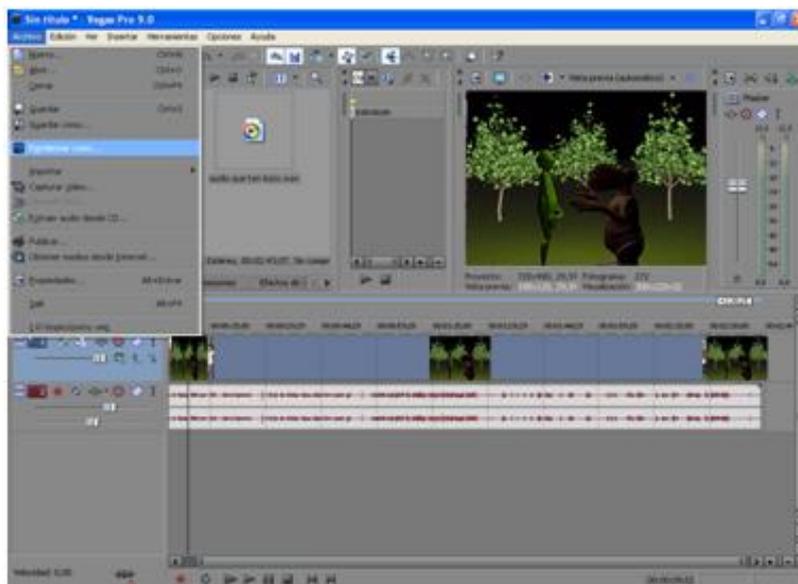


Figura 7-52: Video renderizado en Cinema.

Una vez ya concluido el render en el programa Sony Vega 9.0 obtenemos la escena final.



Figura 7-53: Video renderizado en Cinema.

7.3 EXPECTATIVAS FUTURAS.

Esta animación se desarrollo esperando que sea un aporte para este novel y muy importante recurso como lo es del desarrollo de un buen rig de animación, ya que en la actualidad esto no es muy usado en el ámbito profesional de la animación 3D en el Ecuador.

7.4 ALCANCE.

Este proyecto tiene como alcance imitar los movimientos de los dos personajes del extracto de un minuto de la película ET y llegar a adquirirlos mediante la ayuda de un buen rig. Sin embargo para lograrlo se determino los parámetros para hacerlo de una manera ordenada, simple y evitando la mayor cantidad de errores posibles.

7.5 CONCLUSIONES.

Este proyecto fue una ardua tarea de aprendizaje sobre como estructurar un rigs para hacer animar un personaje de tercera dimensión, y es muy importante por cuanto en el medio actual los animadores en 3D son muy pocos los que usan esta técnica de animación. Además es muy trascendental saber que se tiene que tener un orden y esto dará como consecuencia una animación precisa y muy fluida.

Finalmente podríamos decir que este trabajo que se logro mediante mucho esfuerzo, dedicación, y mucha fe en Dios para sentar un precedente importante en la comunidad de diseñadores gráficos y animadores de personajes en tercera dimensión mediante la herramienta como lo es los rigs de animación.

