

Asignatura: Introducción a la Animación Asistida por Ordenador

Cátedra: Malamud

Promoción: Directa

Carga horaria: 60 hs.

Año Académico: 1999

Curso: Cuatrimestral

Programa de la materia

1. Objetivos:

En la materia se presenta este nuevo medio de expresión, sus posibilidades y limitaciones. Se analizan las características específicas de esta actividad y su relación con áreas vecinas: la animación tradicional, la realización de sistemas multimedia, los sistemas de realidad virtual, etc.

El objetivo es que los alumnos adquieran un conocimiento conceptual amplio y un nivel de experiencia suficiente como para discriminar con claridad el nivel de factibilidad, de calidad y de trabajo con el que diversos proyectos pueden realizarse usando este medio.

2. Módulos:

La materia se divide en dos módulos que permiten acceder por etapas a las distintas posibilidades del medio. Estos son:

I - Construcción de imágenes tridimensionales estáticas: Después de una introducción general se describen distintas posibilidades para la construcción de objetos en el espacio.

Se aborda la representación de la iluminación y la cámara, sus características y diferencias con la realidad de la fotografía o el cine. A partir de estos elementos se plantea la realización de una serie de imágenes poniendo el acento en la forma de los objetos, el encuadre y la iluminación.

II - Realización de animaciones tridimensionales: Se introduce el movimiento y otras transformaciones en el espacio. Se completa el tratamiento de la iluminación y su relación con las características materiales de los objetos.

El proyecto asociado es un cortometraje animado. De acuerdo a las características de los cursantes, se aborda un proyecto común, en donde cada grupo realiza una parte del trabajo, o un proyecto independiente por grupo.

3. Actividades:

Durante todo el desarrollo de la materia se realizan una serie de actividades complementarias que permiten una adquisición integral de los temas en cuestión. Estas actividades son:

I - Clases teóricas: En ellas se presenta un marco conceptual para los distintos temas, y se describen los instrumentos operativos que permiten acceder a la actividad práctica.

II - Visualización de ejemplos existentes: Se presentarán y analizarán ejemplos en video y en otros medios digitales, que complementan lo abordado en las clases teóricas.

III - Práctica: Se plantean ejercicios puntuales asociados directamente con lo tratado en las clases teóricas y cuyo objetivo es básicamente instrumental.

IV - Planteo de proyectos: Durante la materia se propone la realización de dos proyectos asociados a los módulos ya descriptos. En estos proyectos se trabaja en el diseño, y en la calidad técnica y visual de la realización.

V - Realización de proyectos: Espacio para la realización asistida de los proyectos planteados.

VI - Presentaciones parciales de proyectos: Presentación por parte de los alumnos del avance en sus proyectos. Permite compartir y enriquecer experiencias.

VII - Entrega de proyectos: Entrega final de los proyectos. Estos trabajos son el medio principal de evaluación.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Introducción a la Animación Asistida por Ordenador

Cátedra: Malamud

Promoción: Directa

Carga horaria: 60 hs.

Año Académico: 1999

Curso: Cuatrimestral

4. Planificación:

La planificación de referencia para las clases, a partir de las actividades descritas en el punto anterior es la siguiente:

- 1 - Introducción general. Introducción a la interfase.
- 2 - Construcción de primitivas.
- 3 - Modificadores básicos.
- 4 - Curvas en el espacio. Lofts.
- 5 - Cámara y luces. Render de imágenes fijas.
- 6 - Entrega del proyecto I
- 7 - Introducción a la animación
- 8 - Animación y jerarquías.
- 9 - Materiales básicos.
- 10 - Materiales. Mapeos.
- 11 - Composición y edición básicas.
- 12 - Producción proyecto II.
- 13 - Producción proyecto II.
- 14 - Entrega final.

Martín Malamud

Alejandro Aisenson