



PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN ASISTIDA POR ORDENADOR (IAAO)

CATEDRA: MALAMUD

- Plan de estudios: Res (CS) 2019 - Plan anterior
- Carga horaria total: 60 horas
- Carga horaria semanal: 4 horas
- Duración del dictado: cuatrimestral
- Turnos: noche
- Tipo de promoción: Directa

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG)

AÑO: 3

2. OBJETIVOS

La materia tiene como objetivos lograr que los alumnos realicen una experiencia sólida en el campo de la animación tridimensional y accedan a la comprensión de los conceptos generales de la actividad. Dichos objetivos permitirán a todos los alumnos evaluar la pertinencia y la complejidad del uso de este medio en cualquier proyecto audiovisual que lleven adelante en su actividad profesional. También servirá, para aquellos que quieran dedicarse a esta especialidad, como una introducción sólida a la temática.

3. CONTENIDOS

Unidad I: Introducción general

La animación y su especificidad dentro de las técnicas audiovisuales.

Distintos tipos de animación clásica: dibujos animados, animación de objetos, etc.

La computadora como herramienta general de simulación.

La animación 3d como simulación de la animación de objetos. Otros usos de la animación 3d.

Las etapas de la animación 3d y su paralelismo con las etapas de la animación de objetos: Modelado, Texturas y materiales, Luces, Cámara, Animación, Render.

Unidad II: Construcción de modelos

Espacio bi y tridimensional. Sistemas de coordenadas. Distintas representaciones para los objetos en el espacio: primitivas paramétricas, curvas y mallados



poligonales. Métodos de construcción de los objetos en los distintos casos. Manipulación y modificación de objetos. Ejemplos prácticos de modelado.

Unidad III: Luces, cámaras, materiales y texturas

Métodos de simulación de luces y cámaras virtuales. Creación de materiales y mapeos. Definición de brillo, opacidad, reflejos, texturas y otras características de las superficies. Relación entre iluminación y materiales. Ejemplos prácticos de uso de materiales.

Unidad IV: Animación

Principios básicos de animación. Animación de los distintos elementos de una escena. Distintos modos de animación: Animación procedural y por keyframes. Animación de sistemas de partículas. Ejemplo práctico de animación.

Modalidad de Enseñanza:

Durante el desarrollo de la materia se realizan una serie de actividades complementarias que permiten un panorama razonablemente amplio y profundo de los temas en cuestión. Estas actividades son:

- 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. Un punteo con el contenido de cada clase y algunos apuntes adicionales puede consultarse en el blog de la materia: iaaofadu.blogspot.com
- Práctica: Se plantean ejercicios puntuales asociados directamente con lo tratado en las clases teóricas y cuyo objetivo es básicamente instrumental.
- Trabajos prácticos individuales: Se realizan dos trabajos prácticos individuales que permiten experimentar más profundamente desde un punto de vista técnico y también abordar el aspecto creativo usando esta herramienta.
- Trabajo práctico grupal: Durante la materia se propone la realización de un proyecto troncal, un cortometraje animado, donde se experimentarán e integrarán todos los contenidos.

Este trabajo se realiza en grupos de 4 integrantes y durante la cursada se recorre todo el proceso de realización desde la idea inicial hasta la entrega del corto terminado.

Las etapas en la realización de este trabajo son:

- Definición de la idea general y de la síntesis argumental.
- Propuesta estética
- Definición de personajes y su estructura interna
- Animatic o boceto de animación
- Avance en el modelado, texturado e iluminación de las escenas.
- Avance en la animación y agregado de animación interna.
- Realización de tomas animadas de referencia.
- Ajustes finales.



- Edición.
- Entrega final.

Modalidad de Evaluación:

La evaluación se realizará a partir de:

- Corrección de los trabajos prácticos individuales individuales.
- Corrección del trabajo práctico grupal, el cortometraje animado.
- Evaluación escrita individual.
- En los casos necesarios, recuperatorio individual.

Bibliografía y filmografía:

WORLDBUILDER

<https://www.youtube.com/watch?v=QP3YywgRx5A>

TODO 3D:

Gobelins 2006 - Burning safari

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

MEZCLA CON VIVO / EFECTOS:

Game of thrones

https://www.youtube.com/watch?v=-y2_KYjCDdw

MEZCLA CON 2D:

A partir de 2:00 - Tarzan

https://www.youtube.com/watch?v=o_mMLzZYjd8

PROYECTO INTERACTIVO:

Titanic

<https://youtu.be/16V3ugyFalg>

JUEGOS:

Journey

<https://www.youtube.com/watch?v=5NIVttFRPpU>

PREVISUALIZACION:

The secret number

<https://www.youtube.com/watch?v=iK35p7EXC44>