

INTRODUCCION A LA ANIMACION ASISTIDA POR ORDENADOR

El objetivo de la materia es introducir a los alumnos en la problemática del diseño y la producción de secuencias utilizando como herramienta la animación asistida por ordenador.

El curso es teórico-práctico. Se describen conceptos y metodologías de base y se ejemplifican los mismos usando diversos programas de computación.

Los trabajos prácticos son grupales y proponen un acercamiento conceptual y estético a esta nueva herramienta y una familiarización con las potencialidades y los límites de la misma.

Los módulos en que se divide la materia son:

- 1 - Introducción a la animación y a la animación por computadora: Se describen y se presentan ejemplos de distintos tipos de animación y se precisa la especificidad de la animación por computadora. Animación 2D y 3D. Distintas plataformas y opciones de software.
- 2 - Construcción de objetos: Interfaz del programa. Modelado. Construcción y modificación de primitivas. Selecciones. Construcción a partir de curvas. Operaciones booleanas.
- 3 - Luces y cámara: Distintos tipos de iluminación. Definición y modificación de cámaras.
- 4 - Animación: Movimiento de objetos, luces y cámaras. Procesos sobre keyframes. Jerarquías.
- 5 - Materiales y rendering: Modelos para la creación de materiales. Distintos tipos de materiales. Características de una imagen digital. Formato y resolución. Rendering de una imagen y de una secuencia.



Alejandro Aisenso



Martín Malamud



Ariel Domínguez
CATEDRÁTICO