

Lista de Tareas y Proyectos. Animación por Computadora

1. Usando el ejemplo de movimiento parabólico. Dejar caer de 3 a 5 pelotas desde diferentes alturas usando un solo valor para la aceleración de la gravedad. Y animar la escena con choques en el suelo. Las pelotas desaparecen en un extremo y salen del otro. En 2D.
2. Usando el ejemplo de traslación en una trayectoria y rotación de un objeto plano alrededor de su centro o una esquina. Animar de 2 a 3 objetos en trayectorias circulares/ elípticas no adyacentes figuras simples: triángulo, trapezoide, polígono definidas por puntos. Permitir cambios de velocidad de traslación y rotación. Así como el color de los objetos. Animar limpiando y sin limpiar.
3. Terminar el proyecto de ping-pong. Crear los efectos de cambio de dirección en la pelota según la posición de golpe en la raqueta. Implementar Jugador-Jugador y Jugador-IA. En el segundo caso no dar ventaja a la IA completa (reducir los tiempos de reacción de la IA en dos niveles: normal/difícil). Juego termin a 5 puntos.

Usando SyngFig

4. Crear un guión sencillo que anuncie o presente algo o a alguien. Considerar al menos dos personajes. Utilizar elementos tales como: fondo como imagen, traslaciones, rotaciones, textos. Utilice otros a su conveniencia. Crear la animación como película. Tiempo entre un min y tres min.
5. Crear o cargar un personaje y animar algunas partes de él: ojos, brazos, manos, pies, tronco, pe. Crear un guión para un tiempo entre uno y dos minutos que cuente el personaje una historia breve (texto y audio). La parte de animación y ambientación es libre.

Usando Blender

6. Desarrollar un ambiente donde un carrito siga una trayectoria: circular u ovalada en 2D. O bien una arbitraria cerrada (path). Caso 1 el carro no rota en su eje. Caso 2 el carro gira para seguir la trayectoria. Ambientar con cielo y horizonte, algunas estrellas y algunos objetos estáticos en el rededor (usar modelos). Poner un piso texturizado.
7. Desarrollar un ejemplo simple de Rigging y Skining usando Armaduras (Esqueleto), ya sea con objetos geométricos o personajes no necesariamente humanoides.
8. Libre. Mostrar sus habilidades usando Blender en animaciones de nivel medio. Comentar las modificaciones o adaptaciones realizadas.
9. Crear un escenario con objetos interesantes que formen un idea (parque, habitación, complejo de viviendas, etc). Usando TAGS en la secuencia temporal de frames hacer cambios de cámara. Como complemento mover las lámparas (2 a 4). Crear un segmento final donde se mueva la cámara.

Rendear a 320x240 / 400x300