

Tareas y Proyectos - Animación Otoño 2012

Para cada proyecto/Tarea se debe entregar en una carpeta separada:

- una pequeña reseña (de una a tres cuartillas) con la explicación del proyecto/tarea
- un archivo de texto plano, word 2007, LibreOffice o PDF; con las explicaciones básicas de operación, compilación, cargado y ejecución.
- código fuente
- archivos auxiliares utilizados
- mini película en formato AVI comprimido (pe. CinePack o DivX)

No se debe entregar:

- ejecutables
- archivos que no correspondan a la tarea o proyecto

Con GLScene

1. Móvil sobre una trayectoria.

- Rectangular, que tenga algo llamado frente. Puede ser simple o complejo
- Que se mueva sobre una trayectoria plana definida por una función polar (3)
- El móvil se orienta tangente a la ruta.
- Poner un piso de algún material
- Una o dos lámparas
- Opciones básicas: iniciar, detener, reanudar.
- Crear video

2. Máquina - Mecanismo sencilla(o)

- Mínimo tres partes móviles interconectadas. pe. Dos ruedas o engranes y una barra.
- Que una rueda gira a velocidad angular y el resto de piezas la siguen.
- Colocar el mecanismo en un ambiente adecuado.
- Crear video

Con Art of illusion

3. Bipedo o cuadrupedo simple

- Moverlo en una trayectoria lineal
- Que regrese al punto inicial volteando
- Ambientarlo de forma adecuado. Piso, otros objetos estáticos y dos lámparas

4. Medio cuerpo con MoCap

- Capturar el movimiento de las piernas de una persona caminando
- Animar un bipedo de medio cuerpo con esos datos
- Usar una trayectoria lineal
- Ambientarlo. Piso, luces y sombras

5. Animación libre juego

- Juego mecánico, trompo, yoyo, balero
- Usar canales de rotación y posición al menos
- Usar curvas definidas por el usuario o funciones

6. Animación libre con mallas

- Crear un objeto como: mano, brazo, animal, sintético
- Definir de 6 partes móviles (al menos), asociar un esqueleto a las articulaciones
- Crear de 2 a 3 rutinas de movimiento razonables según sea el objeto.
- Ambientarlo con objetos de decoración y un piso.

7. Animación con elementos especiales

- i. Crear un ambiente con varios elementos y una lógica de escena
- ii. Usar efectos como: pose, deformación, bending, texturas, colores

8. Libre

- i. A propuesta del equipo.