

Pauta Control 2 Pregunta 3

1)

- **Storyboards:** se refiere a la transformación de un script a acciones e imágenes por medio de dibujar una serie de sketches que cuenten la historia. Estos dibujos son unidos digitalmente para crear una película (story reel).
- **Surfacing:** Luego de modelar personajes, accesorios y ambiente, las animaciones resultantes son grises y planas. Agregar color y texturas a estas animaciones se conoce como surfacing. El artista encargado de surfacing modifica las superficies para que parezcan lisas y brillantes, desiguales y arenosas, borrosas y suaves como lana, etc.
- **Lighting:** consiste de utilizar el computador para agregar luz y brillo a las escenas finales, tras lo cual se generan los colores y apariencias finales de las escenas. Se crea así el estado anímico y atmosférico esperado. Lighting es el ultimo proceso de producción y es donde se logra apreciar el resultado final en su conjunto, desde el script y storyboard hasta surfacing y effects. Elegir la iluminación correcta es esencial para guiar correctamente la atención del espectador en la escena.

0.3 puntos cada definición correcta. Total 0.9 puntos

2)

Premo nace desde la necesidad de aprovechar al máximo las características computacionales del mundo actual, en particular, la tendencia de crear CPUs con mas procesadores (multi-core) que CPUs con procesadores mas potentes. El software existente (Emo) se basaba en la capacidad computacional de un procesador (single-core) para crear rápidamente las animaciones deseadas por los artistas. Las ventajas de Premo sobre Emo son:

- Su arquitectura escalable, la cual da la posibilidad de solicitar “cores” adicionales, conectándose a un servidor externo. Esto es de especial utilidad si el artista trabaja en una escena compleja. Al mismo tiempo, permite extender la infraestructura de hardware fácilmente.
- Su función interactiva, que facilita la creación de animaciones en tiempo real, a diferencia de Emo que requería de un tiempo de espera.
- Su alta capacidad computacional, lo que hace innecesario crear las imágenes en baja resolución u omitir el ambiente para poder observar un movimiento fluido a medida que se construye la animación. Con el multi-core es posible trabajar directamente con el resultado final sin sacrificar fluidez en el proceso.
- Sus características nuevas como “motion path” agilizan el trabajo de los artistas al permitirles observar el movimiento de los personajes por medio de una superposición de frames.

- O la característica de abrir secuencias completas de animaciones y elegir de entre ellas el frame con el que se trabajara. Emo solo podía abrir cada frame por separado, siendo necesario reabrir la aplicación para trabajar con otro frame.

0.2 puntos por explicar la necesidad de crear Premo. 0.2 puntos por cada ventaja, con un máximo de 3 ventajas. La lectura puede presentar otras ventajas no indicadas en esta pauta que son igualmente válidas. Total 0.8 puntos.

3)

Ghosting es una característica de Premo que permite a los artistas visualizar a los personajes en pasado y futuro, superponiendo en la misma escena el mismo modelo pero transparente para instantes de tiempo cercanos. Gracias a esto, se genera la opción de un trabajo “multi-frame” el cual facilita el posicionamiento de los personajes y el cálculo de los instantes correctos en que se deben producir las acciones animadas.

0.3 puntos por describir correctamente. Total 0.3 puntos.