**HISTORIA DE LA ANIMACION DIGITAL**

Cuando hablamos de animación nos pueden venir diferentes tipos de ideas, ya sea a mano, o a computadora en este caso hablaremos referente a la historia de la animación por computadora o animación digital.

Retomaremos distintas fechas importantes que marcaron pauta en la animación en sí.

Aunque las primeras películas animadas por computadora fueron muy básicas, por decir lo menos, cambiaron la forma en que se hacía la animación.

La animación cuadro por cuadro de los personajes 2D ahora se podía hacer completamente en computadoras. No solo hizo que el proceso fuera menos arduo, sino que les dio a los artistas gráficos un mayor control y pudieron producir contenido sin el uso de actores, piezas costosas o accesorios. Una de las primeras películas animadas en 2D en la historia de la animación en 2D fue Sword in The Stone, producida por Disney. Otras películas populares de Disney de la época incluyen Jungle Book, Mary Poppins y Aristocrats.

**Imagen que contiene oscuro, jugador, pelota, sostener

Descripción generada automáticamentePrimera animación digital -** *Rendering of a planned highway (1960)*

En 1960, se creó una animación vectorial de 49 segundos de un automóvil que viajaba por una autopista planificada a 110 km / h en el Real Instituto de Tecnología de Suecia en la computadora BESK. La breve animación fue transmitida el 9 de noviembre de 1961 en la televisión nacional.

**Primera película generada por computadora  *–*** *Hummingbird (1967)*

Fue la primera película animada generada por computadora, realizada con 30,000 imágenes y 25 secuencias de movimiento generadas por una computadora.

***Imagen que contiene monitor, tatuaje

Descripción generada automáticamente***

**Fundación de las técnicas de simulación físicas *–*** *Kitty*

Un grupo de matemáticos y físicos soviéticos encabezados por N. Konstantinov creó un modelo matemáticamente computable de la física de un gato en movimiento. Los algoritmos fueron programados en la computadora BESM-4. La computadora luego imprimió cientos de cuadros para luego convertirlos en película. Un artículo científico adjunto describe los fundamentos de las técnicas de simulación física empleadas que hoy en día se aplican comúnmente a películas de animación y juegos de computadora.

***Imagen que contiene foto, viejo, parado, calle

Descripción generada automáticamente***

**Primer uso de la animación digital 2D en el entretenimiento masivo*–*** *Westworld (1973)*

Primer uso de animación por computadora en 2D en una película de entretenimiento significativa. El punto de vista del pistolero de Yul Brynner se logró con una imagen de mapa de bits.

Imagen que contiene edificio, exterior, foto, borroso

Descripción generada automáticamente

**Primer uso de gráficos animados en 3D *–*** *Futureworld (1976)*

Primer uso de gráficos 3D por computadora para manos y caras animadas. Se usó la composición digital 2D para materializar personajes sobre un fondo.

Un horno de microondas

Descripción generada automáticamente

**Primer personaje humano generado por computadora *–*** *Looker (1981)*

Primer personaje humano CGI, Cindy. Además, primer uso de CGI sombreado en 3DImagen que contiene hombre, oscuro, tabla, sostener

Descripción generada automáticamente

**Primer film generado en 3d *–*** *Dream Flight (1983)*

Primera película generada en 3D que cuenta una historia, mostrada en Electronic Theatre en SIGGRAPH ‘83

Imagen que contiene oscuro, negro, hombre, sostener

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene vuelo, estrella, noche, hombre

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene estrella, azul, oscuro, amarillo

Descripción generada automáticamente

**Primer animal realista CGI. *–*** *Labyrinth (1986)*

Imagen que contiene animal, interior, oscuro, hombre

Descripción generada automáticamente

**Primera película animada en ganar un Oscar *–*** *TinToy (1988)*

Primer cortometraje animado por computadora en ganar un Oscar. Agregado al Registro Nacional de Cine de los Estados Unidos en 2003.

Imagen que contiene interior, tabla, persona, pequeño

Descripción generada automáticamente

**Primer uso masivo de sets virtuales** ***–*** *Babylon 5 (1993)*

Primera serie de televisión en utilizar CGI como método principal para sus efectos visuales. Primer uso televisivo de sets virtuales.

Imagen que contiene interior, luz, oscuro, tabla

Descripción generada automáticamente

**Primera recreación de un actor fallecido *–*** *The Crow (1994)*

Primer actor fallecido (Brandon Lee) en ser recreado a través de CGI.

Imagen que contiene persona, interior, oscuro, viendo

Descripción generada automáticamente

**Primera animación de largometraje CGI** ***–*** *Toy Story (1995)*

Agregado al Registro Nacional de Cine de los Estados Unidos en 2005.

Imagen que contiene interior, tabla, escritorio, juguete

Descripción generada automáticamente

**Primer uso de IA para actores digitales** ***–*** *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001)*

Utilizando el software Massive desarrollado por Weta Digital.

Imagen que contiene interior, viendo, cara, frente

Descripción generada automáticamente

**Primera película en presentar un mundo fotorrealista CG. *–*** *Avatar (2009)*

Primera película de larga duración realizada con captura de rendimiento para crear personajes 3D fotorrealistas y para presentar un mundo fotorrealista 3D completamente CG. El primer departamento de arte virtual y la línea completa de producción virtual fue desarrollado por el director James Cameron y su equipo para crear la película en tiempo real.

Imagen que contiene luz, agua, cuarto, oscuro

Descripción generada automáticamente