

pantalla, cuya calidad es el resultado de su mutua colaboración. Tanto en Europa como en Estados Unidos, esta pareja está dando paso al profesional único: el animador en 3 D, partiendo de la base de que un artista o un animador tradicional puede ser entrenado en el uso de la computadora, dando por hecho su talento creador. En nuestro medio, tenemos como tarea pendiente el atraer a nuestros artistas, ilustradores, historietistas y en general, dibujantes talentosos, a ejercer el protagonismo en la realización de la animación digital, secundados por la herramienta que, al decir de Shamus Culhane (Animador de los gnomos en B.Nieves) probará ser la más versátil jamás inventada para el artista.

El alcance de la animación 3D en el diseño y la comunicación audiovisual

Ricardo Desplats y Andrés Kesting

La Animación 3D nace a mediados de los '40 en el MIT, por un grupo de investigadores universitarios que debían diseñar un sistema para entrenar nuevos pilotos y testear la aerodinámica en el diseño de aviones de combate. Se decidió entonces que la computación era la mejor herramienta para lograrlo, aunque todavía casi no existía.

Durante más de 20 años el desarrollo de los gráficos por computadora, se veía limitado al estar directamente relacionado al desarrollo del hardware.

A fines de los '60, se logra la visualización de los objetos 3D en volumen, cuando hasta entonces sólo se lo hacía en el modo de estructura de alambre.

En los '70 se comienza el desarrollo de los microprocesadores, lo que produce un gran impulso en el campo de los gráficos por computadora.

En el transcurso de los '80 comienza la producción en serie de las computadoras personales, lo que produce una baja en los costos del hardware y por ende una mayor llegada a la gente. Comienza la aparición de aplicaciones de efectos digitales en los distintos medios visuales.

Ya en los '90 comienza la producción de software para animación 3D al alcance del público general y los estudios Disney vuelven a tener la preeminencia en el mercado de la animación, y con su film, *El Rey León*, logra la integración de animación 3D con la tradicional.

Actualmente la Animación Digital es capaz de generar todo un universo de realidad virtual, lo que no quiere decir que la animación tradicional ya esté en desuso, sino por el contrario, las herramientas de la animación tradicional apuntalan y aportan técnicas a la animación 3D.

Debido al crecimiento vertiginoso de la animación 3D, ésta irrumpió en muchos campos del diseño y la comunicación visual como ser, el Cine, desde los FX para los films de «*The Abyss*» con sus personajes de agua y «*Terminator*» con el metal líquido, pasando por personajes protagónicos como el del T Rex en el film «*Jurassic Park*», hasta films completamente digitales como «*Toy Story I y II*», «*Ants*», «*Dinosaurios*», «*Shrek*», «*Monsters Inc.*», etc.

En el campo de la TV, nos encontramos con la producción de aperturas, separadores, ya sea para programas ó noticieros. Las que combinaban acción en vivo con 3D, como «*Babylon V*» y las enteramente digitales como «*Reboot*», «*Max Steel*», «*Starship Troopers*», etc.

En el campo de la Arquitectura tenemos desarrollos de maquetas virtuales, donde podemos apreciar todas las comodidades de una casa, sin que se halla levantado un solo ladrillo.

En cuanto al diseño de Modas, nos encontramos con modelos que lucen prendas en un desfile virtual o tiendas virtuales donde el usuario puede probarse las prendas sentado cómodamente en su casa.

En el diseño Industrial tenemos las máquinas y herramientas, muebles, automóviles, etc.

En el diseño de Interiores vemos las más variadas decoraciones, ornamentaciones, objetos que hacen a la vestimenta del lugar.

El diseño Gráfico nos trae la creación de logos, packaging, señalética.

La Web, nos sumerge en la realidad virtual por medio los VRML (Virtual Reality Meta Language)

En el campo Multimedial tenemos aplicaciones para CD ROM: presentaciones de productos, libros digitales, enciclopedias, conferencias, etc. y DVD: diseño de aperturas interactivas de películas. Y por último el mundo virtual creado por los juegos: de aventuras, ingenio, estrategia, acción, simulación, etc.