

La animación y visualización tridimensional



Camilo Hermida



Camilo Hermida Benítez
chermida@poligran.edu.co

El recurso de la animación tridimensional actualmente es usado en muchos campos para la comunicación de la información: páginas web, videojuegos, aplicaciones, televisión, cine, simuladores industriales, mercadeo, desarrollos científicos, aplicaciones deportivas, elementos médicos, diseño gráfico, diseño industrial, construcciones arquitectónicas, proyectos artísticos y medios audiovisuales, se destacan como las creaciones que tienen en común el aprovechamiento y la utilización del recurso de la creación 3D.

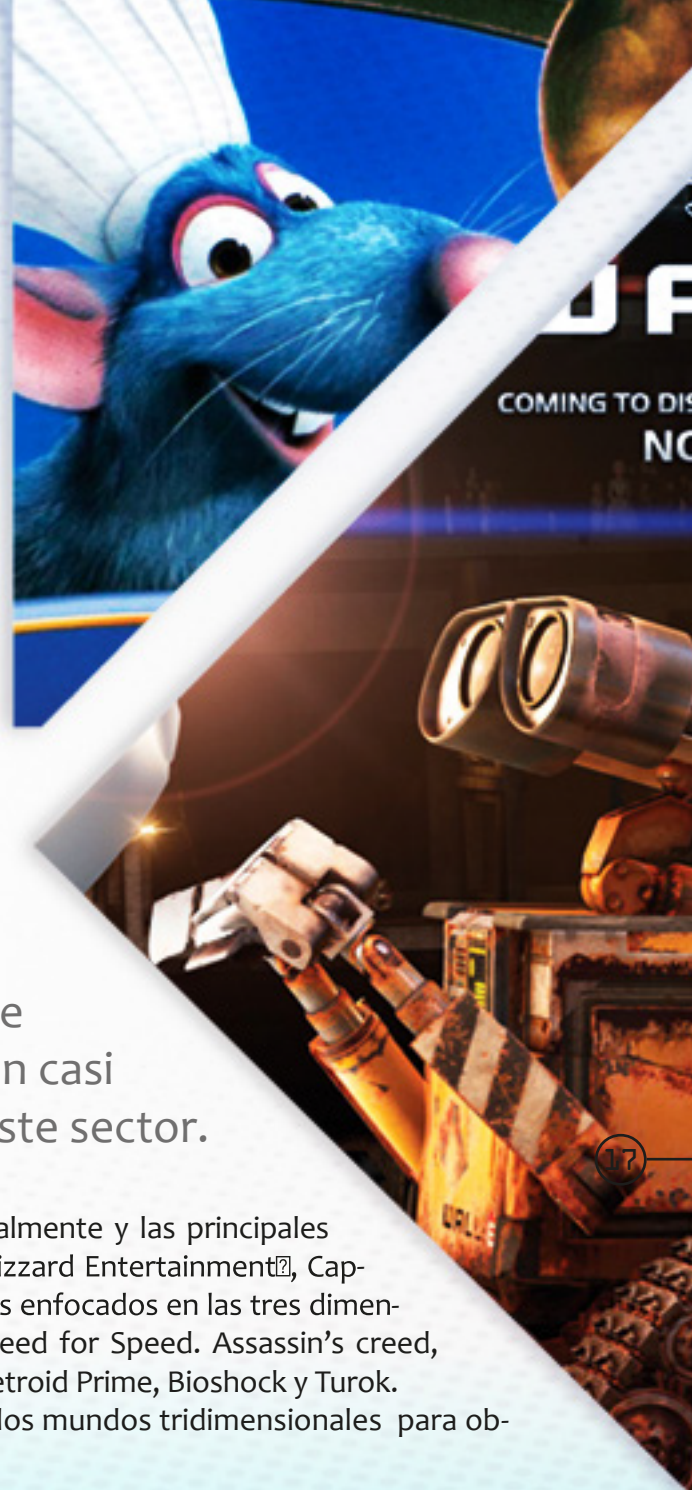
Desde 1938 la animación en la industria cinematográfica ha tomado protagonismo e interés en el público y los creadores del entretenimiento. Ejemplos de ello son los premios de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas otorgados a Blancanieves y los Siete Enanitos (Walt Disney, 1937, premio especial por la innovación en el cine); Toy Story 1, que es la primera cinta generada totalmente en animación digital tridimensional (Pixar Animation Studios, 1996, reconocimiento especial al mérito); Frozen (2013), dirigida por Chris Buck y Jennifer Lee, que recibió el último premio Óscar para largometraje animado (marzo de 2014). Su éxito es representativo del posicionamiento de la animación como uno de los medios más importantes de producción para los creadores audiovisuales.

Cabe anotar que Los premios otorgados por la Academia para largometraje animado, desde la aparición de tal categoría, son: Shrek (2001), El viaje de Chihiro (2002), Buscando a Nemo (2003), Los Increíbles (2004), Wallace y Gromit: la batalla de los vegetales (2005), Happy Feet (2006), Ratatouille (2007), WALL•E (2008), Up (2009), Toy Story 3 (2010), Rango (2011), Valiente (2012), Frozen (2013).



De estas producciones una es en 2D, una en stop motion y 10 las restantes en 3D, lo cual demuestra la supremacía de la técnica y el interés de los productores. Cabe mencionar los premios a los efectos especiales, que en los últimos años son digitales y en 3D, o el premio a mejor cortometraje animado que también ha visto cómo el 3D ha incrementado la cantidad de producciones; por ejemplo Mr. Hublot, animación en 3D dirigida por Laurent Witz y Alexandre Espigares, último ganador de dicha categoría en los premios Oscar.






Si revisamos la industria de los videojuegos, la animación tridimensional es la principal forma de expresión, realización e interacción en casi todas las empresas productoras de este sector.

Los juegos bidimensionales se extinguieron casi totalmente y las principales empresas (Rockstar Games[®], Electronic Arts[®], Atari[®], Blizzard Entertainment[®], Capcom[®], Activision[®]) se dedicaron a desarrollar videojuegos enfocados en las tres dimensiones, tales como Gran Turismo, Forza Motorsport, Need for Speed, Assassin's creed, Quake, Doom, Call of Duty, Max Payne, Gears of War, Metroid Prime, Bioshock y Turok.

Estos desarrollos ayudan al usuario a sumergirse en los mundos tridimensionales para obtener una experiencia más real y profunda.



La animación tridimensional ha inundado múltiples espacios de creación y comunicación en todos los campos.

El público espera una experiencia superior en las actividades cotidianas de la vida, espacios de diversión, profesionales, artísticos y comerciales exigiendo una representación digital sobresaliente que por el momento el diseño tridimensional digital lo está ejecutando.

Un caso interesante que involucra en un alto porcentaje el uso de la animación 3D y contiene elementos transmedia, es el que nace a partir de la saga de videojuegos del género “*survival horror*” llamado Resident Evil. Esta serie es recreada en un mundo de ficción tridimensional, donde un virus se extiende por la ciudad (Raccoon, USA) infectando la población y convirtiéndolos en zombies.

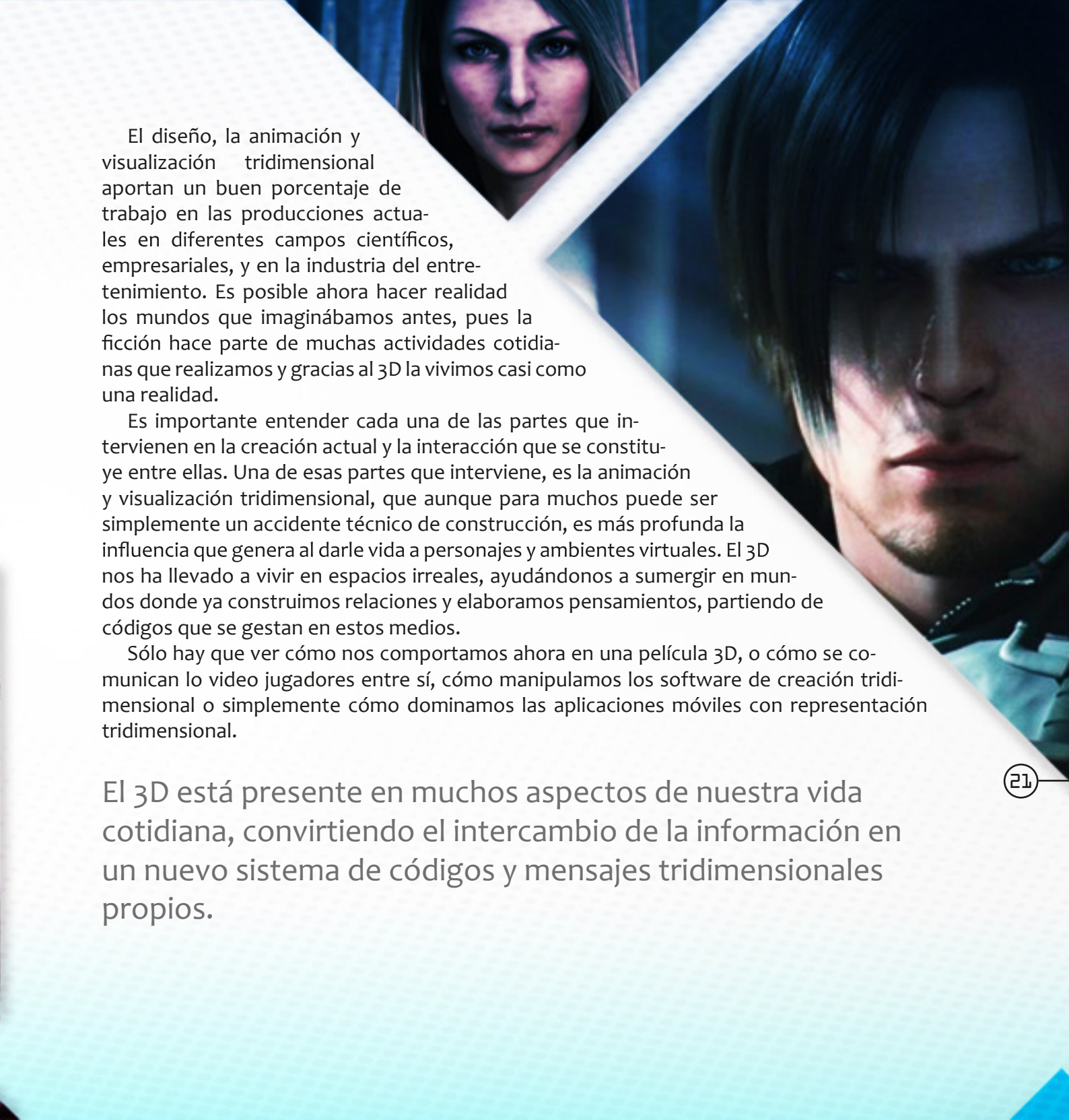
Resident Evil incluye una serie de videojuegos, lanzando su primer video juego en 1996, hasta su última producción en el 2012. Éstos fueron creados para plataformas PS1, PS2, PS3 X360, Wii, PC, PSP, DS, 3DS, N64; un desarrollo de videojuegos exclusivo para dispositivos móviles, una colección de hasta el momento 5 cintas cinematográficas live-action protagonizadas por Milla Jovovich, con una alta carga de efectos visuales digitales; tres películas japonesas creadas en CGI (Computer-generated imagery), creadas en el 2000, 2008 y 2012; siete obras lite-

varias escritas por la novelista de ciencia ficción estadounidense Stephani Perry, quien también ha escrito series para Aliens y Star Trek; una serie de comics con historias paralelas al videojuego y las películas; y hasta un juego de cartas llamado Resident Evil: Deck Building Game.



En esta colección de productos, medios y plataformas, se ha destacado el éxito que ha tenido entre las series de videojuegos y ha ganado premios como el mejor videojuego del año y está en la lista de los mejores videojuegos de todos los tiempos. Resident Evil demuestra como el uso de múltiples medios y plataformas le han dado un valor extra a la visualización, interacción, distribución y comercialización de un producto que invadió diferentes medios, apoyado en buena parte del diseño tridimensional para la construcción del mundo digital.





El diseño, la animación y visualización tridimensional aportan un buen porcentaje de trabajo en las producciones actuales en diferentes campos científicos, empresariales, y en la industria del entretenimiento. Es posible ahora hacer realidad los mundos que imaginábamos antes, pues la ficción hace parte de muchas actividades cotidianas que realizamos y gracias al 3D la vivimos casi como una realidad.

Es importante entender cada una de las partes que intervienen en la creación actual y la interacción que se constituye entre ellas. Una de esas partes que interviene, es la animación y visualización tridimensional, que aunque para muchos puede ser simplemente un accidente técnico de construcción, es más profunda la influencia que genera al darle vida a personajes y ambientes virtuales. El 3D nos ha llevado a vivir en espacios irreales, ayudándonos a sumergir en mundos donde ya construimos relaciones y elaboramos pensamientos, partiendo de códigos que se gestan en estos medios.

Sólo hay que ver cómo nos comportamos ahora en una película 3D, o cómo se comunican los video jugadores entre sí, cómo manipulamos los software de creación tridimensional o simplemente cómo dominamos las aplicaciones móviles con representación tridimensional.

El 3D está presente en muchos aspectos de nuestra vida cotidiana, convirtiendo el intercambio de la información en un nuevo sistema de códigos y mensajes tridimensionales propios.