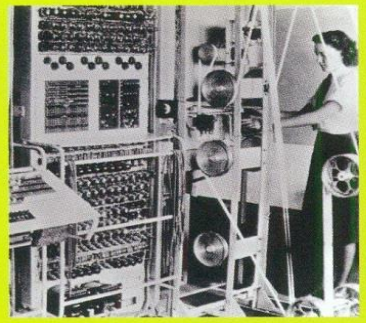
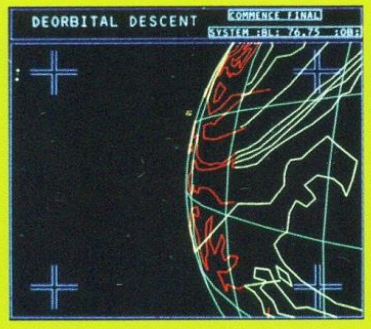
Contenido

6 Introducción

12 Cómo sacar el mayor provecho de este libro





14 Orígenes
< 1960

16 Los primeros adelantos mecánicos

20 Las primeras películas de animación

28 La base de la informática moderna

30 Pioneros
1960-1980

32 Animadores experimentales

36 Primeros efectos especiales

38 Primeros juegos de ordenador

42 Las primeras imágenes generadas por ordenador (CGI) en el cine

44 Los GUI y los SIM

52 Desarrollos
1980-1990

54 Los primeros juegos digitales

56 El papel del animador

62 La estética de las CGI

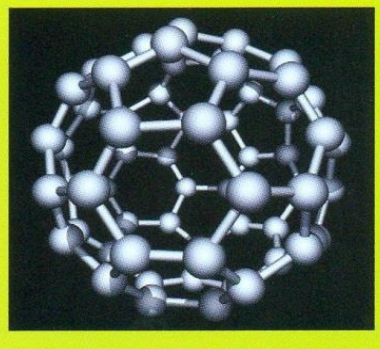
66 La animación de personajes

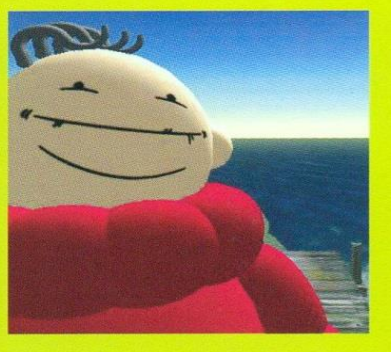
70 Ordenadores para todos

72 Cortos de animación digital

74 La animación digital en las artes

76 El fotorrealismo





78 Madurez
1990-2000

80 Internet y la animación

84 La animación digital en el cine

90 La animación digital en la televisión

94 Las técnicas tradicionales en las CGI

100 Mundos y actores digitales

104 Integración
2000-2007

106 Herramientas digitales para todos

110 Las películas digitales

112 La autoría digital

118 Cruce de nuevas tecnologías

122 La confianza estética

134 Más allá del cine y la televisión

146 Predicciones
2007 >

148 Machinima

152 Los valores fundamentales

156 Revisión de la autoría digital

160 Glosario

164 Cronología de la animación digital

168 Conclusión

170 Referencias y bibliografía

172 Otras fuentes

175 Agradecimientos

176 Créditos de las fotografías