

Interactive Art+ 3D Animation

Study Abroad Maymester 2014 - 6 Cr.
Medellin, Colombia (South America)

Computer Graphics Technology Purdue
Facultad de Arte Universidad de Antioquia

This interdisciplinary course invites Purdue students to reflect on **global culture, location and society**, while simultaneously learning practical knowledge in **interactive visualization, locative media and 3D modeling and animation**. The class integrates field trips, brainstorming sessions, technical training to create context-based interactive applications.

MAY 8-26

sign-up & info:
garcia0@purdue.edu

Course number: SA 10923

Includes:

- Hotel room
- All ground transportation (airport, trips, classroom)
- 3 daily meals
- Trips to the city and natural parks

Important dates:

- March 1st: Deadline to pay \$300 deposit
- April 25: Buy ticket before this date (prices range between \$600-\$900)
- May 8: Trip to Colombia
- May 10: Classes Start
- May 23: Public exhibit of projects
- May 26: Return to US

Program leader at Purdue:

Eligible for Study Abroad \$1000 incentive

Available to all students

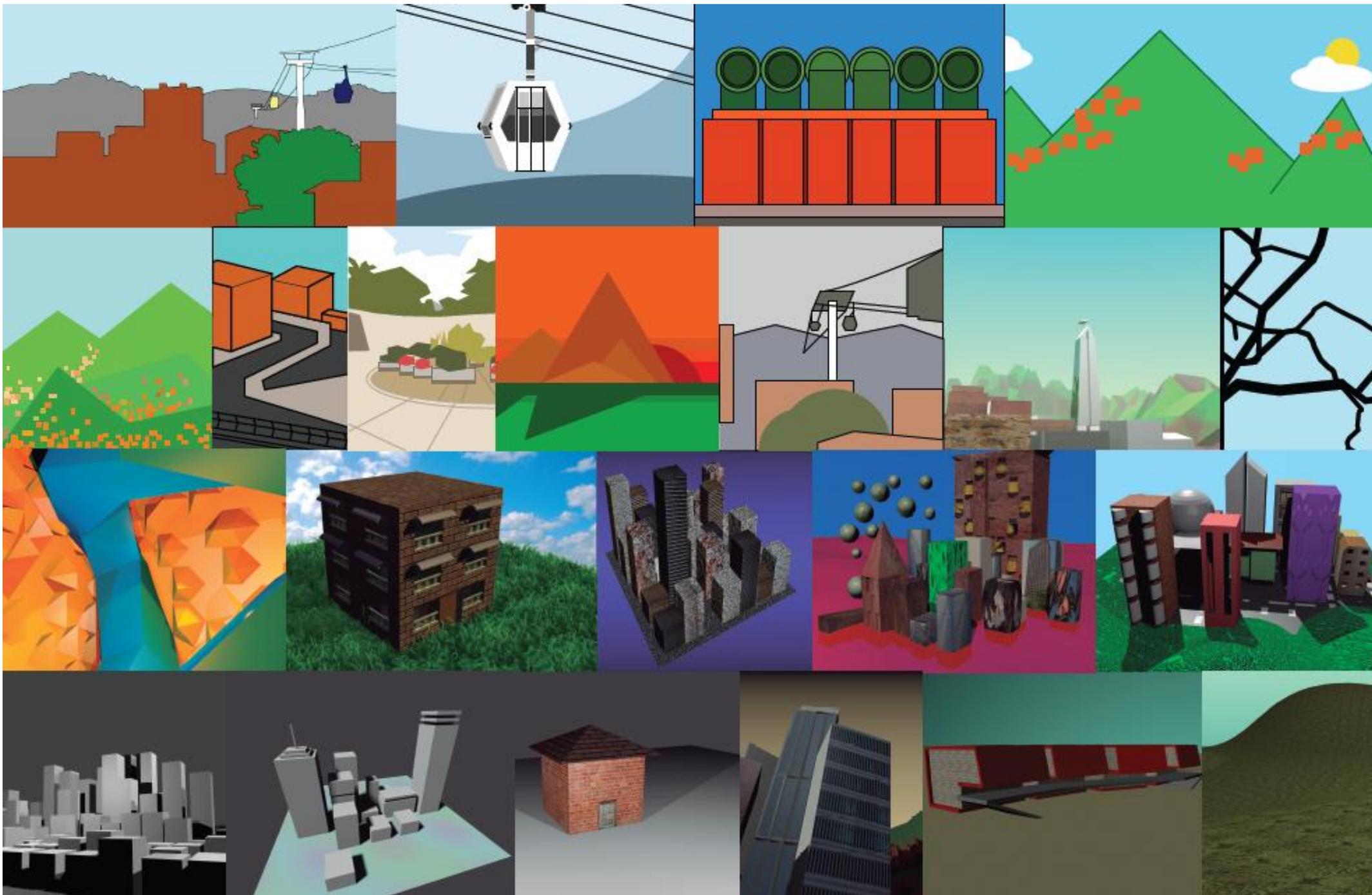
Course taught in English by
Purdue and Universidad de Antioquia Professors

Esteban Garcia, Ph.D
Visiting Assistant Professor
Department of Computer
Graphics Technology
Purdue University
garcia0@purdue.edu

Proyecto Caras 1 y 2: Afiche promocional en Purdue University del Taller Complementario Open Studio.



Open Studio – Estudio Abierto. Proyecto académico e investigativo Universidad de Antioquia y Purdue University. .



Open Studio – Estudio Abierto. Ejemplos de trabajos realizados en Blender y Processing.



Open Studio – Estudio Abierto. Metáforas conceptuales del curso: el viaje y la cartografía. .



Equalizing the City

by Jonathan Simonson and Aaron Doenges

During my time in Medellin, Colombia, I've had many new experiences, from the food to the culture. But one thing that's surprised me is that some people here listen to the same music as us. Our transporter, Oscar Bran, would play electronic music whenever he drove us from Point A to Point B, and we loved it. One night, he taught us how to salsa at a local salsa bar. It was one of the best nights of the trip. So in honor of Oscar, his music, and the beautiful city of Medellin (even the poorer parts), we decided to turn the buildings of the city into an equalizer. The moving bars react to the different frequencies of the music.

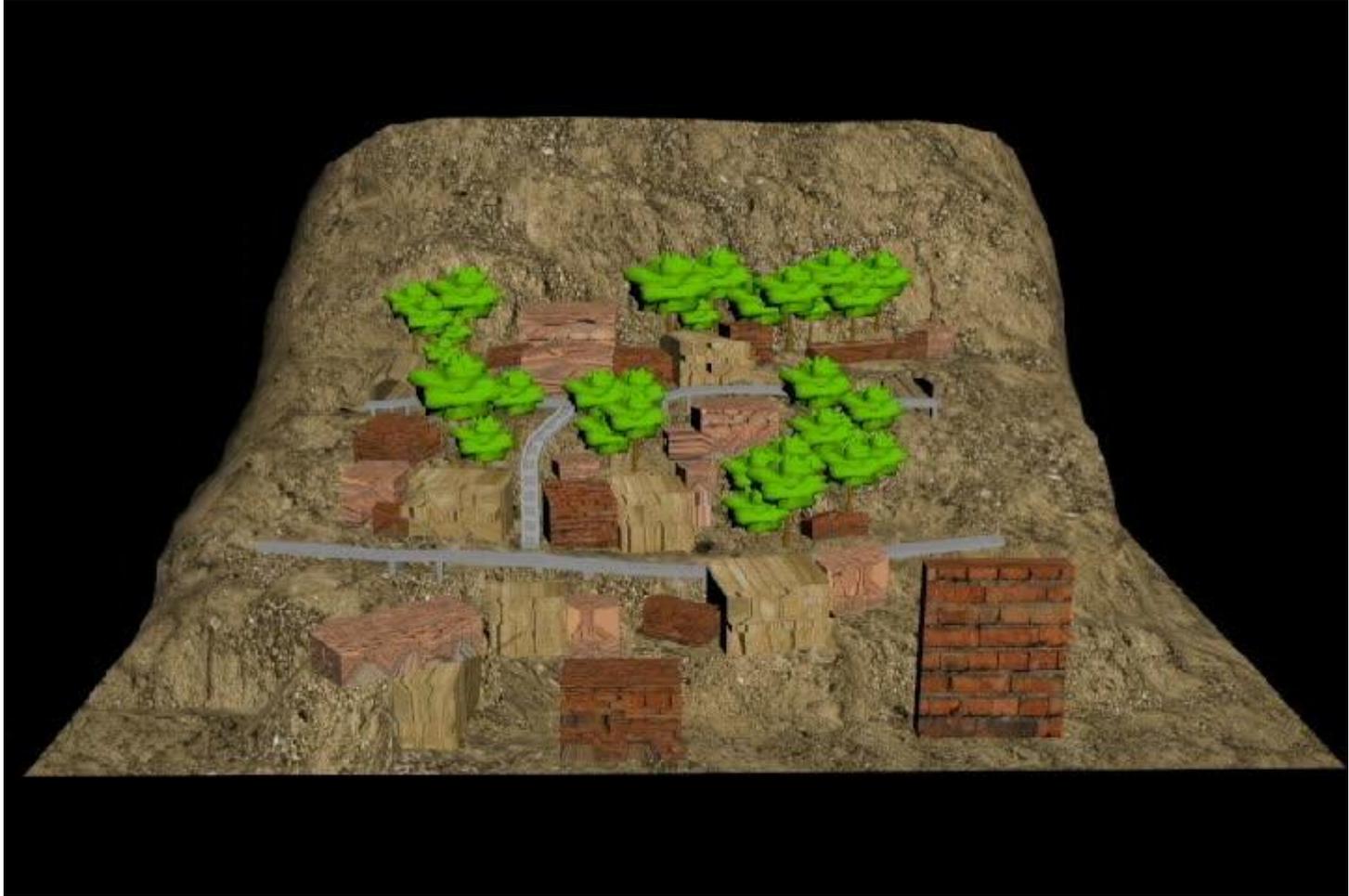
Being driven through Medellin has been an adventure. Traffic is crazy here and we aimed to capture that feeling in our piece. Everything is flowing to the rhythm of the city and every car, motorcycle, and pedestrian is a choreographed part of the dance. Oscar's van has been the centerpiece of our daily travels and it has really started to feel like it has a life of its own. It only seemed fitting to capture that in our animation. Hopefully this piece can share a little bit of our experience travelling here in Medellin.

Igualando la Ciudad

por Jonathan Simonson y Aarón Doenges

Durante mi estadía en Medellín, Colombia, he tenido muchas experiencias nuevas, desde la comida hasta la cultura. Pero una cosa que me ha sorprendido es que algunas personas de aquí escuchan la misma música que nosotros. Nuestro conductor, Oscar Bran, ponía música electrónica cada vez que nos llevaba desde el punto A al punto B, y nos encantó. Una noche, él nos enseñó a bailar salsa en un bar de salsa local. Fue una de las mejores noches del viaje. Así que en honor de Oscar, su música, y la hermosa ciudad de Medellín (incluso las partes más pobres), decidimos convertir los edificios de la ciudad en un ecualizador. Las barras en movimiento reaccionan a las diferentes frecuencias de la música.

Ser conducido a través de Medellín ha sido una aventura. El tráfico es una locura aquí y nos propusimos capturar esa sensación en nuestra pieza. Todo fluye al ritmo de la ciudad y todos los coches, motocicletas y peatones son parte de la coreografía. La van de Óscar ha sido la pieza central de nuestros viajes diarios y realmente hemos comenzado a sentir que tiene una vida propia. Nos pareció adecuado capturarla en nuestra animación. Esperemos que esta pieza se pueda compartir como parte de nuestra experiencia de viajar por Medellín.



OPEN STUDIO

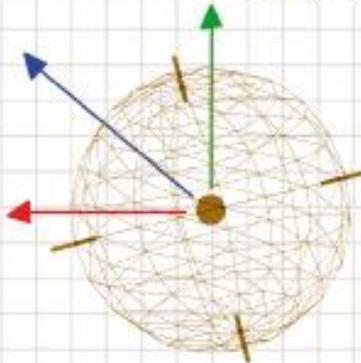
//Arte digital & animación en 3D

ESTUDIO ABIERTO

//Interactive art & 3D animation

//2467 miles / 3979 kilómetros

//www.2467-3979.org/



//Opening reception / Inauguración:

23-05/2014 at 6:30 pm

Centro Cultural Facultad de Artes

Carrera 64 No 51-64 Barrio Carlos E. Restrepo



Coordinated by // Coordinan

PURDUE
UNIVERSITY

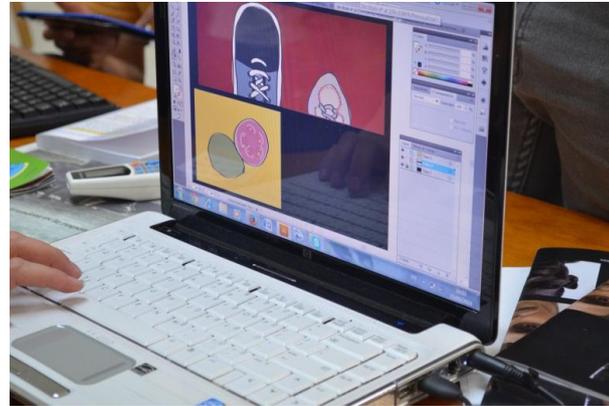
hiperTRÓPICO
convergencia entre arte y tecnología



Open Studio – Estudio Abierto. Afiche promocional para la muestra de resultados .



Open Studio – Estudio Abierto. Montaje en el espacios de los proyectos. .



Open Studio – Estudio Abierto. Montaje en el espacios de los proyectos. .

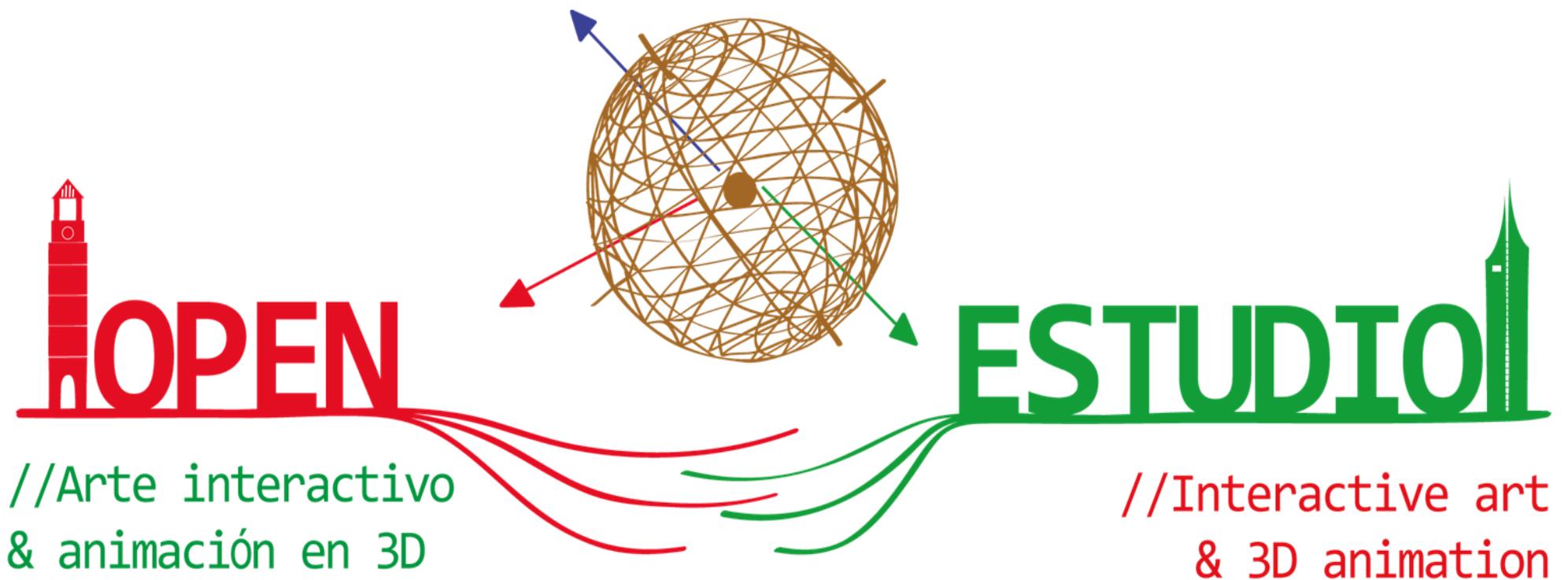




Open Studio – Estudio Abierto. Grupo de trabajo de la experiencia Open Studio: estudiantes, profesores e investigadores..

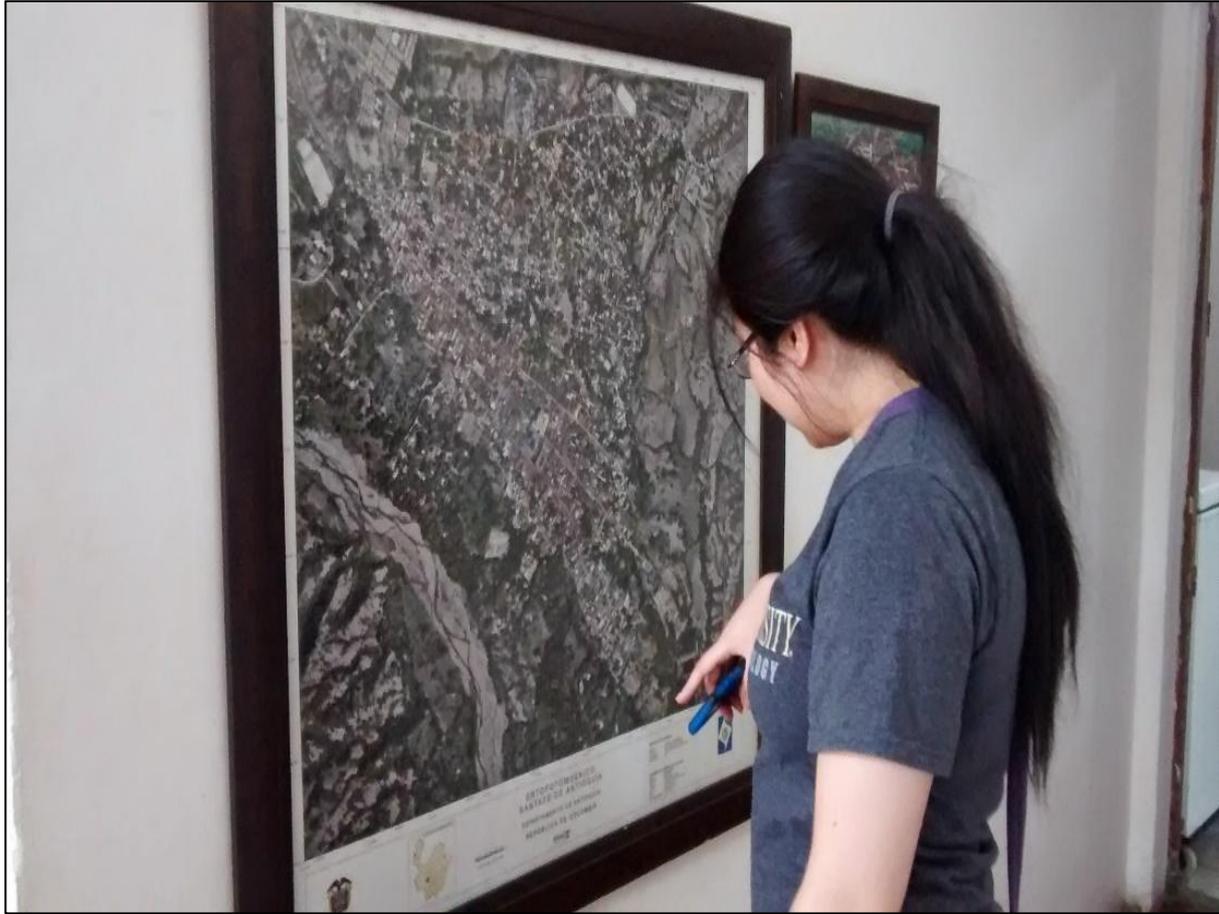
CURSO DE INTERNACIONALIZACIÓN OPEN STUDIO 2015

Convenio marco entre Purdue University y Universidad de Antioquia



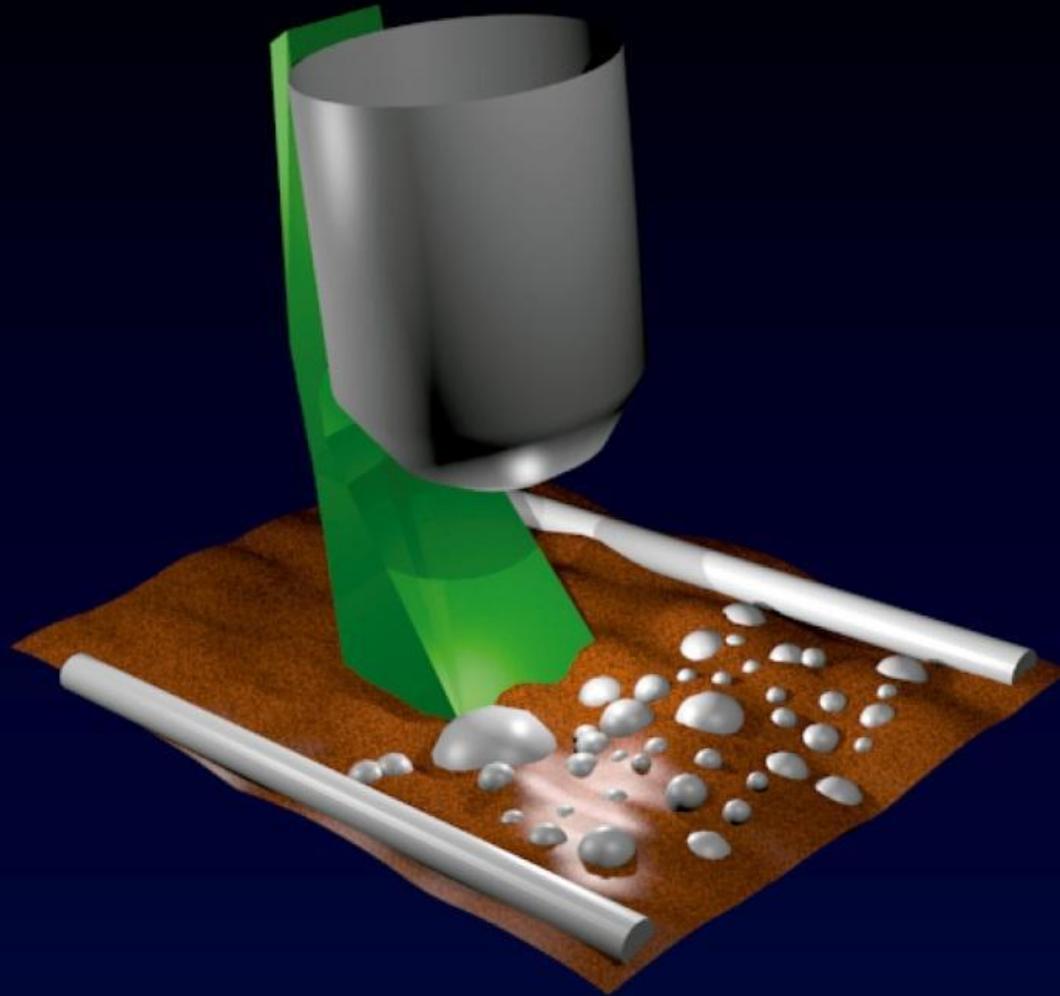
2014 y 2015











... no importa en qué parte del mundo estés, siempre hay un basurero en las calles. Aunque sirve para algo supuestamente "sucio", los basureros se vuelven entes importantes en el diario vivir, mantienen las calles limpias mientras las personas lo utilicen correctamente y se convierten en elementos muy importantes, aunque a veces sean tratados como insignificantes.





Every morning on our short road trip to the classroom to Centro Cultural, I always walk past this chair that always catches my eye. The design is simple yet interesting and with an antique look. In this image I wanted to capture the attributes of this interesting chair so that I can look back to it as a memory of my everyday morning walk to the classroom where the real fun began for the day. Thus, the chair becomes an important significance in my stay in Medellín, Colombia.

Betzie Yasmin Ajsivinac





Blender 2.71 interface showing the F-Curve editor and the 3D viewport.

Top bar: Default, Scene, Blender Render, v2.71 | Verts:790932 | Faces:5551

Left panel: F-Curve editor for (137) Camera. The graph shows three curves (red, blue, green) over a time range from 100 to 200. The red curve starts at 1.0 and drops to 0.0. The blue curve starts at 0.0 and rises to 1.0. The green curve starts at 0.0 and rises to 1.0.

Right panel: 3D viewport showing the camera's view of the bridge. The camera is labeled (137) Camera.

Bottom bar: Key, F-Curve, View, Select, Add, Object, Object Mode, Filters, Nearest Frame.

Frame	Red Curve	Blue Curve	Green Curve
100	1.0	0.0	0.0
150	0.5	0.5	0.5
200	0.0	1.0	1.0





PURDUE
POLYTECHNIC

hiperTRÓPICO
convergencia entre arte y tecnología



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**