



PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: (n° 36) Principios y Bases de la Animación. (Área de Técnicas Audiovisuales.)

CATEDRA: NASCIMENTO

-
- Plan de estudios: **Res (CS) 6181/2016**
 - Carga horaria total: 60 hs
 - Carga horaria semanal: 4
 - Duración del dictado: Cuatrimestral
 - Turnos: Tarde
 - Tipo de promoción: directa

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

Ciclo Superior de Grado (CSG): Materia electiva de 3° año (Área de Técnicas Audiovisuales)

Materia electiva: Estudiante debe tener aprobado (con nota final) todas las asignaturas de 2o Año.

Tener los finales aprobados de: PAV2 y TecAV.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO

CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Principios y Bases de la Animación. (Área de Técnicas Audiovisuales.)
Cátedra: **NASCIMENTO**

Año Académico: **2019**

Promoción: Directa

Carga horaria: 60hs.

Curso: Cuatrimestral



2. OBJETIVOS y PROPUESTA DE LA CÁTEDRA

Capacitar para la realización tanto técnica como artística de ANIMACIONES. Permitir que los estudiantes incorporen y descubran a la animación, en sus diferentes técnicas, como una rica alternativa del lenguaje audiovisual, incorporando sus recursos expresivos desde lo poético, lo gráfico, lo artístico o lo didáctico.

Complementar la formación de los estudiantes enfrentados al desafío de la elaboración de discurso audiovisual en la técnica de animación, con especial hincapié en el diseño, el dibujo, el ajustado sincronismo sonoro, las posibilidades que la animación ofrece frente al montaje, la gestión de la producción y la administración de recursos. Generar por intermedio del conocimiento de la animación una apertura hacia la inserción en el mercado laboral del futuro realizador de imagen y sonido.

Ser una opción para la realización del proyecto final utilizando la técnica de ANIMACIÓN.

Fomentar la relación del futuro profesional con instancias académicas y de mercado específica de la ANIMACIÓN, por intermedio de cooperaciones establecidas con cátedras, productora, industrias, instituciones y festivales.

Fomentar la investigación, producción y transferencia de conocimiento en el ámbito de la FADU y en cooperación con otras universidades e instituciones.



3. CONTENIDOS GENERALES

Que el estudiante: obtenga los conocimientos de los principios de la animación, tipos de movimiento, aceleración, desaceleración, nulos, deformación, anticipación, interacción, acciones secundarias, timing, poses intercaladas y poses secuenciadas. Introducir al estudiante en el manejo de la filmación cuadro a cuadro. Que el estudiante aprenda a comunicar emociones a través del movimiento. Coordine las distintas animaciones en una misma puesta en escena en base a una correcta planificación. Incorpore los recursos del lenguaje inherente y específicos de la animación. Incorporar el aspecto narrativo anclado en la puesta en escena que en animación se define por las poses claves. se apropie del poder de la silueta que el estudiante incorpore la importancia de la integración de una buena silueta que defina la claridad de lectura de cada uno de esos dibujos. Apropiación del concepto de inercia, aceleración y desaceleración, peso, masa, fuerzas aplicadas al movimiento.

Que el estudiante adquiera: la capacidad de comunicar por medios de herramientas específicas del proceso de diseño y producción de la animación toda la información que se debe de dar a conocer en la escena para que funcione en continuidad e intencionalidad comunicacional hacia el observador. Conceptos de continuidad aplicados a la dirección de los ojos. Creación del eje visual entre dos personajes en la escena. Vigilar el “raccord” de las miradas en los planos y contraplanos.

Aprenda a aplicar los conceptos de actuación a la animación. Entender el personaje desde su morfología, su historia, su voz y su carácter y dotarlo de personalidad gracias a la forma en que se mueve. Fluidez el movimiento.

Aprender a confeccionar la Hoja del personaje completa. “Model sheet” Morfología, Caracter, historia. Poses y expresiones características del personaje, expresiones faciales, manos, color, vestimenta. Giro 360 grados, poses claves, poses faciales, menú de bocas para sincro labial. Aprender a confeccionar y utilizar (la bar-sheet) una planilla de pre sincro. Animar una pieza en base al pre sincro establecido. Realizar grabación de diálogos.

Que el estudiante incorpore el concepto fundamental en animación de Estudio del Movimiento. Trabajar sobre un movimiento específico, descomponiéndose en acciones simples. Estudiar la línea de acción, las modificaciones del balance, el peso, el ritmo, y la incorporación de acciones secundarias solapadas.

Introducción a la historia de la animación, los dispositivos ópticos precursores de la animación, los pioneros, la experiencia del NFB Canadá y las principales referencias internacionales y latinoamericanas de la animación en la actualidad.



Que el estudiante registre el crecimiento del volumen de contenidos de animación en las distintas plataformas de exhibición de contenidos. La gran industria del cine de animación y las fronteras desdibujadas entre la animación y la acción en vivo. La estereoscopia 3D y los FX.

Que el estudiante conozca los géneros discursivos que utilizan el lenguaje de animación para su realización. Animación no es un género

Que el estudiante conozca las diferentes técnicas de animación en la que puede expresar sus inquietudes comunicacionales en sus proyectos audiovisuales.

Así como la red de festivales mundiales que promueven el desarrollo autoral, estético, multiplataforma e industrial de la animación por intermedio de competencias oficiales, muestras temáticas, muestras de proyectos académicos y desarrollo de mercado.

Fomentar la experimentación y la creatividad en sí misma con materiales y técnicas no convencionales.

4. CONTENIDOS ESPECÍFICOS

1- Aplicación utilizando la técnica de animación, de los conceptos del manejo del lenguaje audiovisual, la construcción de tiempo espacio narrativo y las elecciones de diseño.

2- Introducción al campo de registro cuadro a cuadro, experimentar diferentes tipos de movimientos. La prehistoria de la animación. Los pioneros. Las posibilidades y restricciones de la animación como género. Las posibilidades mágicas del medio.

La animación didáctica, la de autor, la experimental y la de entretenimiento. Los diferentes tipos de historias que se pueden realizar empleando la animación.

3- Estudio del movimiento. Sus diferentes tipos y cómo combinarlos. Como la herramienta del animador. La ilusión de movimiento, generada con un espaciado sobre una trayectoria.

Deformación de los cuerpos, anticipación, interacción y flameo en la animación.

Interacción entre personajes, combinando acciones vinculadas. Utilización de Hoja de Cámara, Storyboard, Leica Reel.

4- Creación del personaje con cuerpo físico adaptable a la animación, sus movimientos, su voz y manera de hablar, dirección de actores de voz, diferentes posiciones de la boca, utilización de la planilla de pre-sincro. El diseño físico (gráfico) del personaje: Los distintos estilos: estilizados o real, gráfico, cartoon o clásico. La relación entre su diseño, la manera de moverse y la forma de animarlo. Diseño del movimiento. Diseño de su expresión verbal: sus gestos, la actitud corporal, su voz (timbre, potencia, tono) y su tempo al hablar. Las hojas guía del



personaje: carácter, construcción, diálogo, tamaños relativos, color y expresiones.

5- Animando el personaje, adaptando el movimiento real a la animación, estudio del movimiento, línea de acción, cruce, doble contacto, peso, inercia, ritmo, estirar y comprimir, anticipar, actuación, puesta en escena, confección de fondos.

6- Elaboración del sonido, efectos, grabación de voces y música, post producción, mezcla final, edición, copia sonora.

7- Registro, realización de escaneado correcto para las animaciones o los fondos, realización de pintura o composición digital, desglose de las bandas sonoras, realización de edición digital, preparación de sobreimpresiones, retoque de la imagen, etc. Comprende el manejo de los programas más comunes, y su empleo de forma optimizada. Esto no resulta en un curso de operación de los distintos programas, sino más bien en cómo emplear algunos programas muy conocidos para resolver tareas específicas en la producción de animación.

8- Composición, fundamentos de la composición en el cine de animación. Realizando el diseño visual y sonoro del film de animación. Las instrucciones de fabricación: El Layout. Sus componentes. Encuadres. El área de seguridad de los monitores. Movimiento de cámara. Descomposición de planos y puesta en escena. Actuación y tempos. Las hojas de cámara. Transiciones. Componiendo el proyecto. Las angulaciones. El fuera de cuadro. Las direcciones de pantalla. El aporte del sonido. El guión visual, sonorización y filmado: el Leica Reel

19- Los diferentes roles dentro de un estudio de animación dibujada. Productor, Director, Realizadores del Guión Visual. Realizadores del Layout. Diseñador de personajes. Diseñador artístico. Planificador, Animador. Intermediador. Limpiador. Trazador. Colorista. Controlador. Asistente de animación. Camarógrafo / Compondor digital. Editor.

11- El timing. El ritmo y el impulso como elemento del tiempo narrativo. El tiempo de los sostenidos. El cuadro congelado. Capturando en: unos, dos, tres y cuatros cuadros. La relación entre tamaño y el tiempo. Cómo calcular los tempos de lectura que necesita un texto. El tiempo en una acción, expresando una emoción.

10-Cómo animar. Aprendiendo a ver el movimiento. La habilidad del dibujante o del escultor. El gesto. La línea de acción. La Biomecánica de los movimientos. La acción y la reacción. La anticipación. El flameo. La deformación: Estirar y comprimir. El peso. Las colisiones. Las detenciones. La cantidad de movimiento. El balance dinámico. El momento de inercia. La simultaneidad o la concatenación de las acciones. El tiempo sugiriendo esfuerzo.

11- Stop Motion. Rodando una animación corpórea, los requerimientos básicos para: la cámara, el set, la iluminación. La animación de plastilina Los objetos. La masilla epoxi. Los muñecos con estructura. Los personajes, sus estructuras y cómo fabricarlas. Técnicas y materiales. El decorado, su diseño y fabricación. La utilería



formal y la funcional. Los efectos especiales. El plan de rodaje.

12- Breve introducción al empleo de otros materiales o de técnicas alternativas. Recortes: sueltos o vinculados. Como hacer las articulaciones. Recortes planos y recortes con plastilina. Sustitución o modificación. Uso de masilla epoxi. Registro con acetatos. Uso de After Effects. Trabajando por capas digitales. Recortes fotográficos. Pinturas sobre vidrios: tintas, óleos o anilinas. Dibujando sobre película de cine: respetando los fotogramas o sin respetarlos. Animando personas reales: Pixilation Animación de partículas: arena sobre vidrio, mostacilla, semillas, arroz (teñido). Pintura o plastilina sobre vidrio iluminado por detrás. Pantalla de alfileres de Alexeieff & Parker. Alambre. Etc.

Modalidad de Enseñanza.

La labor en las clases se organizará en torno al trabajo individual y grupal a través de la realización de los Trabajos Prácticos propuestos por la cátedra, exposiciones teóricas, del análisis de audiovisuales, intercambio de experiencias y prácticas. Puesto que estos Trabajos Prácticos tienen etapas de realización fuera del ámbito del taller han sido diseñadas estrategias de acompañamiento de los mismos. O sea correcciones sucesivas y excluyentes.

Priorizar la transferencia de conocimiento técnico y teórico por intermedio de la dinámica Taller en una actividad constante de corrección con devoluciones puntuales sobre cada etapa del proceso de diseño y realización.

Secciones expositivas estarán enmarcadas en la dinámica didáctica, previstas para impartir contenidos de: (1) historia de la animación, (2) conocimiento de las herramientas específicas del proceso de diseño de la animación, (3) contextualizar la actividad específica de la animación en la industria audiovisual local y mundial y (4) dar soporte técnico y o teórico al proceso de desarrollo de los trabajos prácticos que están diseñados para bordar los principios de la animación en una didáctica de experimentación y para la incorporación de la teoría, los métodos y reglas de la disciplina.

Fomentar la dinámicas didácticas de desarrollo de la creatividad.

Pautas de evaluación

Durante el cuatrimestre se realizarán seis trabajos prácticos, los que involucran procesos técnicos elementales de la animación, para que el estudiante incorpore



las herramientas específicas utilizadas en el diseño y la producción de la animación. La evaluación de los TPs se hace el mismo día de la entrega, proyectando los videos con los ejercicios frente a la clase.

Los estudiantes son evaluados individualmente. En el caso de los TPs que son realizados en grupo, se evalúa por separado el desempeño de cada integrante del mismo.

Las calificaciones posibles para los primeros siete TPs son cuatro: REHACER, APROBADO, BIEN y MUY BIEN.

Quien no realice la entrega final de cada TP en tiempo y forma puede hacerlo en la fecha de entrega final prevista para el siguiente TP, pero su calificación máxima será: Bien. Si esta demora se prolonga por dos o más entregas, la calificación máxima será: Aprobado.

Todas las entregas finales de los trabajos prácticos (los DVDS) se pueden rehacer y volver a presentar para una nueva evaluación en la fecha de entrega final del siguiente trabajo práctico. En estos casos la nueva calificación nunca será inferior a la primera.

Para calificar se tendrá en cuenta: primordialmente el cumplimiento de la consigna, luego la factura final de la pieza y su condiciones tanto artísticas como técnicas.

La calificación podrá ser protestada sólo el día de la entrega y al finalizar ésta.

Las entregas parciales, tanto en el primer cuatrimestre como en el segundo, suman puntaje para evaluar otro parámetro, la Presentación del Proyecto. Aquí el estudiante para no perder su condición de regular deberá obtener como mínimo la mitad de los puntos disponibles. Estas entregas no se pueden recuperar. El estudiante en caso de no acumular el puntaje exigido, para recuperar su condición de regular deberá realizar la presentación de un proyecto recuperatorio de los puntos de presentación a ser definido por la cátedra así como también la fecha de entrega.

La calificación final de la materia se realiza teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

- La asistencia a las clases y la participación en las mismas.
- El desempeño en los seis trabajos prácticos del cuatrimestre.



- Los puntos acumulados en el rubro: Presentación de proyecto (puntos de Presentación)
- El trabajo continuo del estudiante durante el curso y la aplicación teórico - práctica de los contenidos dados.

Reglamento de Cátedra

Se requiere una asistencia superior al 70 % de las clases y no tener más de cuatro inasistencias seguidas.

NORMATIVA PARA LAS ENTREGAS DE LOS TRABAJOS Y EJERCICIOS PRÁCTICOS

Entregas en DVD

En sobres de papel (VER MODELO AL FINAL DE ESTE INSTRUCTIVO), “no en caja” Tanto el sobre como los discos entregados tendrán que estar correctamente identificados con marcador en letra imprenta, clara y legible, con los siguientes datos:

- 1) Cátedra y año de la cursada
- 2) Apellido y nombre del estudiante/s
- 3) Número y/o nombre del TP o EP

·Listado de docentes

Titular Interina dedicación Parcial: Marlene Nascimento da Silva. (Legajo 135474)

Docentes: Dino Duville

Docente Julia Cristiano

Modalidad de evaluación y aprobación de la Cursada.

Durante el cuatrimestre se realizarán seis trabajos prácticos, los que involucran procesos técnicos elementales de la animación, para que el estudiante incorpore las herramientas específicas utilizadas en el diseño y la producción de la animación. La evaluación de los TPs se hace el mismo día de la entrega, proyectando los videos con los ejercicios frente a la clase.

Los estudiantes son evaluados individualmente. En el caso de los TPs que son realizados en grupo, se evalúa por separado el desempeño de cada integrante del mismo.

Las calificaciones posibles para los primeros siete TPs son cuatro: REHACER, APROBADO, BIEN y MUY BIEN.



Quien no realice la entrega final de cada TP en tiempo y forma puede hacerlo en la fecha de entrega final prevista para el siguiente TP, pero su calificación máxima será: Bien. Si esta demora se prolonga por dos o más entregas, la calificación máxima será: Aprobado.

Todas las entregas finales de los trabajos prácticos (los DVDS) se pueden rehacer y volver a presentar para una nueva evaluación en la fecha de entrega final del siguiente trabajo práctico. En estos casos la nueva calificación nunca será inferior a la primera.

Para calificar se tendrá en cuenta: primordialmente el cumplimiento de la consigna, luego la factura final de la pieza y su condiciones tanto artísticas como técnicas.

La calificación podrá ser protestada sólo el día de la entrega y al finalizar ésta.

Las entregas parciales, tanto en el primer cuatrimestre como en el segundo, suman puntaje para evaluar otro parámetro, la Presentación del Proyecto. Aquí el estudiante para no perder su condición de regular deberá obtener como mínimo la mitad de los puntos disponibles. Estas entregas no se pueden recuperar. El estudiante en caso de no acumular el puntaje exigido, para recuperar su condición de regular deberá realizar la presentación de un proyecto recuperatorio de los puntos de presentación a ser definido por la cátedra así como también la fecha de entrega.

La calificación final de la materia se realiza teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

- La asistencia a las clases y la participación en las mismas.
- El desempeño en los seis trabajos prácticos del cuatrimestre.
- Los puntos acumulados en el rubro: Presentación de proyecto (puntos de Presentación)
- El trabajo continuo del estudiante durante el curso y la aplicación teórico - práctica de los contenidos dados.

Reglamento de Cátedra

Se requiere una asistencia superior al 70 % de las clases y no tener más de cuatro inasistencias seguidas.

Aprobación de cursado y Aprobación final:

Se da con el cumplimiento de los trabajos prácticos por promoción directa.



Los trabajos Prácticos del # 1 al 6:

Al ser realizados en el transcurso del primer cuatrimestre, la aprobación de los mismos es excluyente para el seguimiento de la cursada en el segundo cuatrimestre.

Formato de las entregas Todas las entregas deberán ser realizadas en DVD con la siguiente carátula:

UBA- FADU- DiyS- DAV3 ANIMACIÓN, Cátedra Nascimento, Titular: Marlene Nascimento, (con una duración de 10 segundos) El ejercicio deberá ser grabado tres veces. La cátedra requiere en el caso de algunos trabajos prácticos planillas de cámara, bar sheets, originales de dibujos para ser apreciados, enriqueciendo la misma. El material impreso no será retenido.

> Se deberán también entregar los Trabajos Prácticos en archivos de video: (Mpeg2) Video HD 720p (preset de AVS Converter).

Trabajo práctico I1

Tipos de Movimiento Se debe desplazar a lo largo de una trayectoria dibujada, en la que se establece previamente una escala, un objeto rígido. Las distintas divisiones de la escala producirán aceleraciones, desaceleraciones y movimientos uniformes. Este ejercicio pretende además introducir al estudiante a la mecánica de la filmación cuadro a cuadro y al trabajo en equipo.

Trabajo práctico I2

Anticipación y Deformación Utilizando los mismos conceptos anteriores, se les agrega el de la deformación. Se realiza de manera semejante, pero introduciendo el cambio que se produce en las formas producto de las aceleraciones y desaceleraciones en el objeto que se desplaza. El objeto que se anima, en este caso se realiza en plastilina, para hacer posible su deformación



Trabajo práctico I3

Una historia Trivial Una interacción entre los diferentes objetos que deben animar los distintos componentes del grupo. Esta circunstancia obliga a planificar cuidadosamente las acciones y sus extensiones, además de respetar exactamente durante el rodaje lo que se ha previsto. Para lograrlo va a ser preciso confeccionar una planilla de filmación.

Trabajo práctico I4

Sincronismo Labial En este ejercicio empieza con la construcción de la banda. Pero en este caso el sonido es una línea de diálogo. La línea es descompuesta sílaba por sílaba y volcada en una planilla especial. Esto determina la mímica de las bocas del personaje. Incluye la creación de la guía completa del personaje que se va a animar expresando la línea de diálogo, la forma de sus bocas y también el uso de la expresión corporal apoyando lo que dice. Se trabaja la dirección de actores de voz.

Trabajo práctico I 5

Análisis del Movimiento

Aquí el estudiante analiza descomponiendo los distintos desplazamientos que componen una caminata. Estudia el solapado. El balance dinámico. Las modificaciones del movimiento en las distintas partes del cuerpo. Determina sus extremos. Realiza la intercalación y dibuja la línea de acción.

Trabajo práctico I 6

Animación Experimental Técnica libre. El estudiante trabaja sobre cualquier material anteriormente experimentado o algo de su propia elección y creación. Pinturas sobre vidrios: tintas, óleos o anilinas. Dibujando sobre película de cine: respetando los fotogramas o sin respetarlos.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

Sáenz Valiente, R (2006). "ARTE Y TÉCNICA DE LA ANIMACIÓN" Editorial La Flor, Buenos Aires

Catmull, E. (2008) "Creatividad S.A" Editorial Conecta, Barcelona, 2008



(ISBN: 9788493914523).

- CAR Rosario, (2001)“Haciendo dibujitos en el fin del mundo” Editorial Centro Audiovisual Rosario (CAR)

Wells, P (2008),”Drawing for animation” Editorial Academia.

Perisic, Z (1979). LOS DIBUJOS ANIMADOS - Una guía para aficionados.
Ediciones OMEGA, Barcelona

BIBLIOGRAFIA NO OBLIGATORIA

- Perisic, Zoran, THE FOCAL GUIDE TO SHOOTING ANIMATION. FOCAL PRESS Ltd, London.
- Perisic, Zoran. Título: THE ANIMATION STAND. FOCAL PRESS Ltd, London 1976.
- Tietjens Ed, ASÍ SE HACEN PELÍCULAS DE DIBUJOS. PARRAMÓN, Barcelona 1977.
- Culhane Shamus, ANIMATION, from script to screen. St. MARTIN´S Press, Nueva York 1990.
- White Tony, THE ANIMATORS WORKBOOK. WATSON-GUPTILL Pubns.
- Hayward Stan, SCRIPTWRITING FOR ANIMATION. FOCAL Press Ltd, London 1977.
- Muybridge Eadward, THE HUMAN FIGURE IN MOTION. DOVER Publications, New York 1955.
- Muybridge Eadward, ANIMALS IN MOTION- Editorial: DOVER Publications, New York 1957.
- da Silva Raúl, THE WORLD OF ANIMATION, KODAK Publication N1/4 S-35, 1979.
- Whitaker Harold & Halas John: TIMING FOR ANIMATION, BUTTERWORTH-HEINEMANN Ltd, London 1981.
- Laybourne Kit, THE ANIMATION BOOK, CROWN Publishers Inc, New York, 1979.
- Halas John y Manvell Roger, TECNICA DEL CINE ANIMADO. Editorial: Ediciones TAURO, Madrid 1963.
- Edward Betty, APRENDER A DIBUJAR CON EL LADO IZQUIERDO DEL CEREBRO. Urano, Barcelona, 1989.
- García Raúl, LA MAGIA DEL DIBUJO ANIMADO. Mario Ayuso Editor. Madrid 1995
- Maestra. George Creación Digital del Personaje animado. Anaya Multimedia.
- Blair. Preston HOW TO ANIMATE FILM CARTOONS.
- Jhon Halas & Roger Manvell ion. THE TECHNIQUE OF FILM ANIMAT. British film Academy.
- Bernard Mendiburu. 3D Movie Making, Stereoscopic Digital Camera from Script to Screen. Elsevier Inc., 2009
- Gentile, Mónica; Díaz, Rogelio y Ferrari, Pablo, Escenografía cinematografica,



La Crujia Ediciones, Colección Aperturas, Buenos Aires, 2007

- Williams, Richard; THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT, Ed. Faber & Faber, 2002.

· FILMOGRAFÍA SUGERIDA

Introducción a la animación, Historia

Humourous Phases of Funny Faces, Blackton, Stuart, 1905
Fantasmagorie, Cohl, Emile, 1908
The Husher's Delirium, Cohl, Emile, 1910
Little Nemo, McCay, 1911
How a Mosquito Operates, McCay, 1912
Gertie the dinosaur, McCay, 1914
El Apóstol, Quirino Cristiani, Fragmento de la reconstrucción, 1917
The Centaurs, McCay, 1921
El mono relojero, Quirino Cristiani, 1938
Documentales Quirino Cristiani.

Anticipación y Deformación – Técnica Plastilina

Hasta los huesos, René Castillo, 2001

Línea de Acción

Triangle, Erica Russell, 1994

Interacción – Y técnica Recorte

Las aventuras del príncipe Achmed, Reiniger, Lotte, 1926
Documental Lotte Reiniger, NFB
Hungu, [Nicolas Brault](#) NFB, 2008
Documental Hungu, NFB

Sincro Musical

Fantasia, Disney, James Algar, [Samuel Armstrong](#), [Ford Beebe](#), [Norman Ferguson](#),
[Jim Handley](#), [T. Hee](#), [Wilfred Jackson](#), [Hamilton Luske](#), [Bill Roberts](#), 1940
Fantasía 2000, Varios, Disney, 1999
La danza de los cubos, Bras, Luis, 1976
El submarino amarillo, Dunning George, 1968
Documentales Mc Laren

Sincro Labial

Hasta los huesos, Rene Castillo, 2001
El extraño mundo de Jack, (Material extra), Henry Selick, Prod. Tim Burton, 1993.
El cadáver de la novia, Tim Burton, 2005
Los peques, (Material extra), Christian Olmos, 2002
Patoruzito, (Material extra), José Luis Massa, 2004

Estudio de Movimiento

Walking, Larkin, Ryan, 1968
Presentación animada de [The Animator's Survival Kit](#), Richard Williams, 2000

Experimental

El viejo y el mar, Aleksadr Petrov, 1999
La vaca, Aleksadr Petrov, 1989
El sueño del hombre ridículo, Aleksadr Petrov, 1992



La sirenita, Aleksadr Petrov, 1997
Fragmentos del material de Caroline Leaf
Experiencia realizada por la cátedra Feller, 2008

Largometrajes

Las trillizas de Belleville, [Sylvain Chomet.](#), 2003
Padre de Familia
Mercano el marciano, Juan Antín, 2002
Aladdin, John Musker, [Ron Clements](#), 1992
El libro de la selva, Wolfgang Reitherman, 1967
Peter Pan, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske., 1953
La dama y el vagabundo, Clyde Geronimi, [Wilfred Jackson](#), [Hamilton Luske](#), 1955
Blancanieves y los siete enanitos, David Hand, [William Cottrell](#), [Larry Morey](#), [Perce Pearce](#), [Ben Sharpsteen](#), 1937
Mundo Cool, Ralph Bakshi, 1992
Quién engaña a Roger Rabbit, Robert Zemeckis, [Richard Williams](#), 1988
Waltz With Bashir, Ari Folman, 2009
Waking Life, Richard Linklater, 2001
Persépolis (2007, Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi)
Akira, [Katsuhiro Otomo](#), 1988
Ghost in the Shell 2: Innocence, Mamoru Oshii, 2004.
El Viaje de Chihiro, [Hayao Miyazaki](#), 2001
El castillo vagabundo, [Hayao Miyazaki](#), 2004
Ponyo, [Hayao Miyazaki](#), 2008
Paprika, [Satoshi Kon](#), 2006
Tokyo Godfathers [Satoshi Kon](#), 2003
Toy Story, John Lasseter, 1995
Bichos, una aventura en miniatura, John Lasseter & Andrew Stanton, 1998
Toy Story 2, John Lasseter, Lee Unkrich, Ash Brannon, 1999
Monter Inc, Pete Docter, Lee Unkrich, David Silverman, 2001
Buscando a Nemo, Andrew Stanton, Lee Unkrich, 2003
Los increíbles, Brad Bird, 2004
Cars, John Lasseter, Joe Ranft, 2006
Ratatouille, Brad Bird, Jan Pinkava, 2007
Wall-e, Andrew Stanton, 2008
Up, Pete Docter, Bob Peterson, 2009
Toy Story 3, Lee Unkrich, 2010
Antz, Eric Darnell, 1998
El príncipe de Egipto, Varios, 1998
Chicken Run: Evasion de la granja, Nick Park, [Peter Lord](#), 2000
Joseph: El Rey de los Sueños, Varios, 2000
La ruta hacia el Dorado, Eric Bibo Bergeron, [Don Paul](#), 2000
Shrek, [Andrew Adamson](#), 2001
Spirit: El corcel indomable, Kelly Asbury, [Lorna Cook](#), 2002
Simbad: La leyenda de los siete mares, Patrick Gilmore, [Tim Johnson](#), 2003
Sherk 2, Andrew Adamson, [Kelly Asbury](#), [Conrad Vernon](#), 2004
El espantatiburones, Rob Letterman, [Vicky Jensen](#), [Bibo Bergeron](#) 2004
Madagascar, Eric Darnell, [Tom McGrath](#) 2005
Wallace y Gromit: La maldición de las verduras, Nick Park, [Steve Box](#) 2005
Vecinos invasores, Tim Johnson, [Karey Kirkpatrick](#) 2006
Lo que el agua se llevo, David Bowers, [Sam Fell](#) 2006
Shrek tercero, Chris Miller, [Raman Hui](#) 2007
Bee Movie: La historia de una abeja, Simon J. Smith, [Steve Hickner](#) 2007
Madagascar 2, Eric Darnell, [Tom McGrath](#) 2008



Kung Fu Panda, Mark Osborne, [John Stevenson](#) 2008
Como entregar a tu dragón, Chris Sanders, [Dean DeBlois](#) 2010
Shrek para siempre, Mike Mitchell 2010
Megamente, Tom McGrath 2010

Cortometrajes

Logorama, François Alaux, Hervé de Crecy y Ludovic Houplain, 2009
Viaje a Marte, Juan Pablo Zaramella , 2005
Lapsus, Juan Pablo Zaramella, 2007
El guante– Juan Pablo Zaramella, 2005
El vuelo de Ati, Emilce Avalos, 200
Shrek 3D, Simon J. Smith, 2003
Caloi en su tinta 1, Caloi
Caloi en su tinta 2, Caloi
Caloi en su tinta 3, Caloi
Kiriku y la bruja, Michel Ocelot, 1998
Wallace and Gromit
Transformers-Jazz with a General problem, Patrick Boivin, 2010
Pixels, Patrick Jean, 2010
Western Spaghetti, Eat Pes, 2009
Howard, Celeste Potter, 2010
Abuela Grillo, Denis Chapon, 2009
La pantera Rosa, La pulga rosa, Gerry Chiniquy.
Las Aventuras de Andre y Wally B, [John Lasseter](#) , 1984
Luxo Jr. , John Lasseter 1986
Red's dream, John Lasseter 1987
Tin Toy, [John Lasseter](#) , [William Reeves](#) 1988
Knick Knack, John Lasseter 1989
Geri's Game, John Lasseter 1997
For the Birds, [Ralph Eggleston](#), 2000
Boundin' , [Bud Luckey](#), [Roger Gould](#) 2003
One Man Band, [Mark Andrews](#) y [Andrew Jimenez](#). 2005
Lifted, 2006
Presto, Doug Sweetland 2008
Burn-e, Angus MacLane 2008
Partly Cloudy, Peter Sohn 2009
Dia y Noche, Teddy Newton ,2010
El Empleo, Santiago Bou Grasso, 2008
Gobelins
Cal Arts
Hermanos Favre
Pablo Rodríguez Jáuregui
Norman Mc Laren
Luis Brass
Emile Cohl

Otros

(Animé)
Last Exile, Koichi Chigira, 2003
Full Metal Alchemist Shintetsu, Siji Muzushima, 2003
Vision of Escaflowne, [Kazuki Akane](#), 1996
Gankutsuou , Mahiro Maeda, 2005

Series

Amigazazo, – Discovery Kids - Andrés Lieban



UBA, FADU.

Universidad
de Buenos Aires

Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

Pinky Dinky Doo – Discovery Kids
Backyardigans – Discovery Kids
Dora la exploradora - Nickelodeon
Padre de Familia – Fox
Pocoyo – Discovery Kids

Páginas de Internet

Aardman <http://www.aardman.com/>

Discovery Kids <http://www.tudiscoverykids.com/>

NFB <http://www.nfb.ca/>

Gobelins

[http://www.gobelins.fr/galerie#/?](http://www.gobelins.fr/galerie#/?project=null&display=wall&year=null&filere=null)

[project=null&display=wall&year=null&filere=null](http://www.gobelins.fr/galerie#/?project=null&display=wall&year=null&filere=null)

Calarts <http://filmvideo.calarts.edu/>

Disney Channel <http://home.disneylatino.com/tv/>

Dreamworks <http://www.dreamworksanimation.com/>

Escuela de animación de Rosario <http://www.escuelaanimadores.com.ar/>

Pablo Rodríguez Jáuregui <http://asterisco.org/prj/>

Crear www.2dlab.com.br

Revista Moushon <http://www.revistamoushon.com/>

Hermanos Favre <http://www.faivreunos.com.ar/>

Can Can Club <http://www.cancanclub.com.ar/>

Zaramella http://www.zaramella.com.ar/jpz_online/main.php?lang=esp

Eat Pes <http://www.eatpes.com/>

Jeff Scher <http://fezfilms.net/index.html>

Paka Paka <http://www.pakapaka.gov.ar/>

Anima Cordoba <http://www.animafestival.com.ar/>

Expotoons www.expotoons.com

Anexos disponibles en la cátedra: Planilla de Cámara, Bar Sheet, Planilla de story board, Planilla de Lau out, sobre para entrega deTPs

GUIA COMPLETA DE LOS TPs.

GUIA TP1

ESTUDIO DEL MOVIMIENTO

TRASLACIÓNIDESPLAZAMIENTO



INSTANCIA: ENTREGA

Introducir el estudiante en el manejo de la filmación cuadro a cuadro. Trabajar y experimentar con los diferentes tipos de movimiento.

Se tendrá en cuenta el cumplimiento de la consigna junto con la fluidez del movimiento animado.

El resultado final de la pieza en cuanto a prolijidad de realización, encuadre e iluminación.

La trayectoria dibujada sobre cartulina, con la escala dibujada, que contenga los cuatro tipos de movimiento, constante, acelerado, desacelerado y nulo. La orientación cardinal de la cartulina y la composición del cuadro teniendo en cuenta una cámara cenital. El objeto a mover será pequeño (no más de 5x5x5 cm). Capaz de mantenerse en equilibrio estable y con forma geométrica.

Se entregará una pieza de 300 cuadros de extensión mínima (un punto cero de 25 cuadros de inicio y un punto cero de 25 cuadros de final) y la cartulina con la trayectoria.

DVD – Norma NTSC

Un DVD con la entrega en (Mpeg2) Video HD 720p (preset de AVS Converter)

Se realizará toda la animación dentro de una toma única, cada integrante del grupo realizara su trayectoria en simultáneo sobre la misma cartulina. Se practicará la cortesía evitando los choques entre trayectorias. Las escalas estarán marcadas en lápiz suave.

No habrá escenografía, ni sonido.

En caso de que algún integrante del grupo no apruebe el trabajo lo repetirá con otros integrantes de otros grupos en su misma condición.

Se formarán grupos de dos o tres estudiantes.

Cada integrante del grupo animará, simultáneamente con los restantes, un objeto que realizará un movimiento irregular a través de una trayectoria curva.

El trabajo es en grupo pero la nota será individual. Se definirá previamente el movimiento.

Se diseñará la escala correspondiente teniendo en cuenta

- La trayectoria
- La duración
- El tempo
- La cantidad de cuadros por posición.

Este diseño será trasladado a una cartulina que se utilizará de fondo para la toma.

Se iluminará el espacio de trabajo, poniendo especial cuidado en la ubicación de los trípodes, para no tropezar con ellos mientras se trabaja.

Ubique la cámara asegurándose que encuadre toda la trayectoria de la animación y los márgenes de seguridad. Recuerde que es una toma única, es muy importante la inmovilidad de todos los elementos que intervienen durante el desarrollo completo de la toma.

Recuerde que las trayectorias son curvas.

Ubicamos el objetivo en la primera marca y disparamos sucesivamente en cada una de las marcas de la escala.

Tenga cuidado en no dejar elementos dentro del campo al realizar el disparo (lápices, goma,



encendedores, anteojos. etc.)

En el caso de realizar el ejercicio en forma simultánea, todos los integrantes del grupo moverán su objeto en cada disparo. Concéntrese.

Use un ángulo de cámara cenital para mostrar todos los elementos, sin que se tapen unos a otros. Numere los desplazamientos cada cinco divisiones para no repetir ni saltar cuadros.

Programa de ayuda de captura para STOP MOTION "MONKEY JAM"

El programa que se puede descargar gratuitamente de la página oficial MONKEY JAM. En caso de dificultades para grabar el DVD, se recomienda el software ConvertXtoDVD.

Programa más utilizado en la industria Dragon Frame.

GUIA TP2 ANTICIPACION Y DEFORMACION

Fecha de Pre Entrega:

Fecha de Entrega:

INSTANCIAS: PRE ENTREGA ENTREGA

OBJETIVO

Afianzar el manejo de la captura cuadro a cuadro incorporando carácter a un objeto

Determinado

Trabajar y experimentar no solo con los diferentes tipos de movimiento sino también

con la deformación que se produce en los cuerpos como consecuencia de la dinámica

propia de cada movimiento. La incorporación de este concepto le dará un carácter mu-

cho más orgánico a nuestra animación, si a esto además le agregamos la anticipación

del movimiento, lograremos acciones muy naturales y creíbles.

CONSIGNA

Utilizar un cono de plastilina (no posee rostro ni extremidades) utilizando el movimien-

to para expresar el carácter del personaje cono: débil, contento,



fuerte, miedoso, so-
berbio, apurado, angustiado, etc.

Utilizar los distintos Tipos de Movimientos e incorporar la deformación como consecuencia de la dinámica propia. Estas deformaciones deben estar anticipadas.

De esta forma el cono de plastilina gana carácter y lo expresa en su comportamiento:

apurado, miedoso, perezoso, etc.

Finalmente su cono de plastilina pasa a llamarse personaje.

EVALUACIÓN

Cada integrante de la dupla será evaluado individualmente. Se tendrá en cuenta el co

recto cumplimiento de la consigna, la fluidez del movimiento animado, y el criterio

formal utilizado en las distintas deformaciones y anticipaciones, además del resultado

final de la pieza en cuanto a prolijidad de realización, encuadre e iluminación.

FORMA DE PRE ENTREGA 1. La trayectoria dibujada sobre cartulina, con la escala dibujada, que contenga los movimientos, constante, acelerado, desacelerado y nulos.

2. Tener en cuenta la deformación que anticipe el movimiento marcar claramente en la planilla de cámara las deformaciones. La orientación cardinal en la cartulina y la composición del cuadro considerando una cámara picada y que el personaje ocupe un 30% del cuadro.

3. Dibujo del personaje y las transformaciones.

4. Muestras de la plastilina modelada "JOVI" y sus intermedios.

Nota: Las plastilinas son aceitosas y con el calor de las luces son peores, tener en cuenta que dejan marcas en la superficie.

FORMA DE ENTREGA El grupo de dos estudiantes entregara una pieza de 300 cuadros de extensión mínima (25 fijos de inicio + 250 desarrollo del ejercicio + 25 fijos finales) En un DVD NTSC con la carátula correspondiente. El ejercicio se repetirá tres veces para su correcto análisis y evaluación. Repetir tres veces la copia.



REALIZACIÓN

La técnica es fija: Stop-motion de objetos modelados en plastilina, por lo tanto deformables. En el TP anterior vimos como crear la ilusión de objetos en movimiento desplazando objetos rígidos mediante escalas y trayectorias. Ahora intentaremos crear algo más natural, más orgánico, con más realismo incorporando la deformación y la anticipación.

Los cuerpos sujetos a movimientos, sufren deformación mientras este progresa. Por ejemplo: una caña de pescar al ser arrojada la plomada, se curva, o las cuerdas de la guitarra al ser rasgadas, vibran.

GUIA TP3 INTERACCIÓN HISTORIA TRIVIAL

Fecha de Pre Entrega:

FECHA DE ENTREGA:

1| Pre-Entrega: Diseño Personaje, Story Board y Leica-Reel:

2| Entrega: Ejercicio realizado

OBJETIVO Comunicar emociones a través del movimiento. Coordinar las distintas animaciones en una misma puesta en escena en base a una correcta planificación.

Incorporar el aspecto narrativo a la animación.

CONSIGNA Narrar una situación simple con un máximo de seis planos, donde los personajes realizan acciones que se influyen unas a otras recíprocamente con comunicación gestual entre los objetos/personajes que muestran emociones básicas.

> Técnica recorte (SILUETA, recorte simple, articulado, por sustitución)

> Duración 15 segundos.

> Sin escenografía con sonido

> Realización grupal.

EVALUACIÓN Se tendrá en cuenta el correcto cumplimiento de la consigna, la fluidez del movimiento animado, además del criterio y la complejidad de las interacciones. También se considerará el resultado final de la pieza en cuanto a la prolijidad de realización, encuadre e iluminación.

Cada integrante será evaluado individualmente.



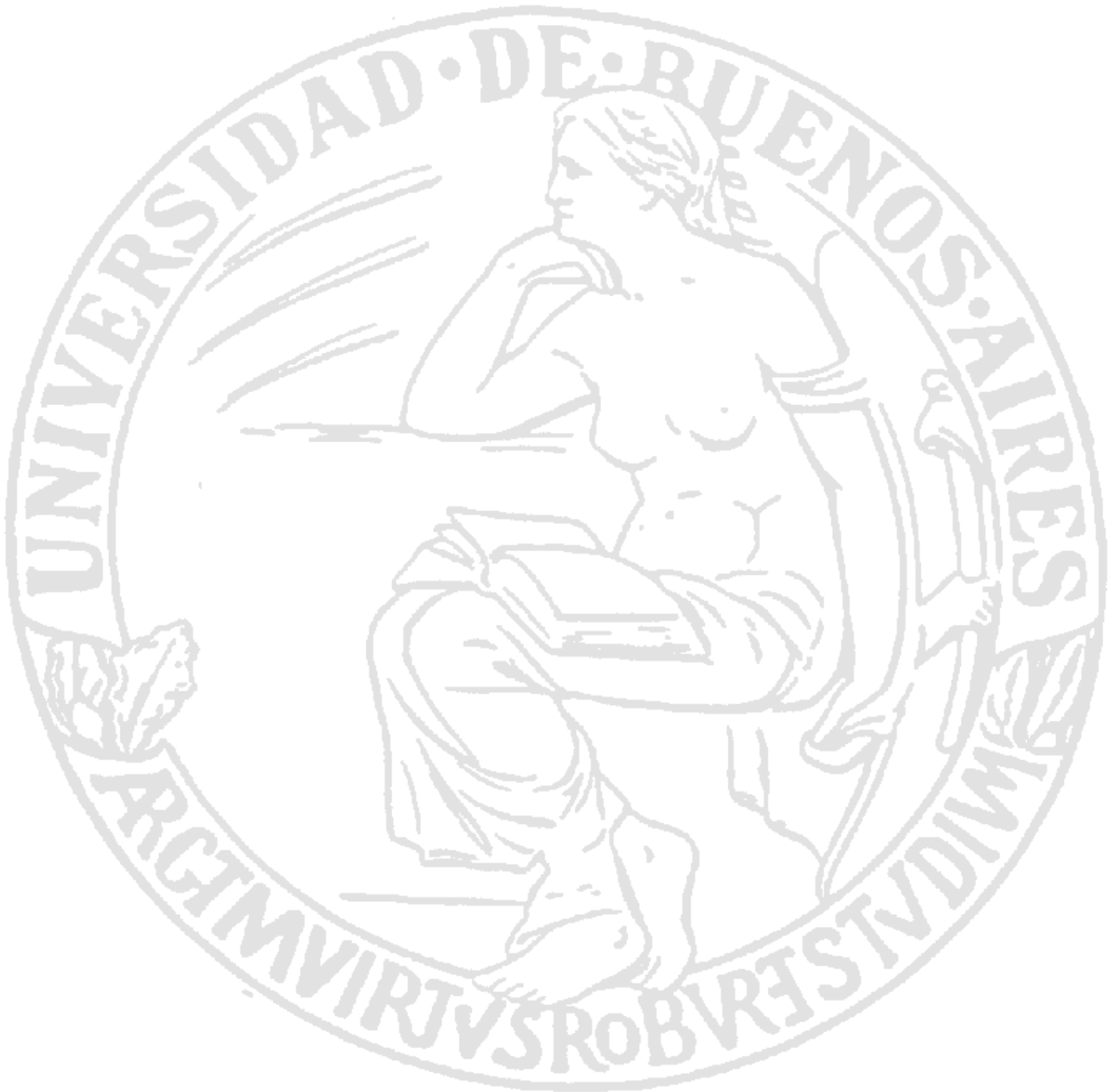
UBA, FADU.

Universidad
de Buenos Aires

Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

**FORMA
DE
ENTREGA**

1| Storyboard: mediante sencillos dibujos describe las acciones e interacciones que





PREENTREGA

realizan cada uno de los personajes, estableciendo tamaño de plano y composición en

el plano.

2| Diseño del personaje: Morfología, efectividad de la silueta, mecánica del movimiento.

to. Caracterización del personaje.

3| Leica-Reel: DVD NTSC con la carátula correspondiente, con los planos del storyboard

original y/o encuadres con los recortes de los personajes con una duración de 15 segundos

(repetir tres veces)

4| Planillas de cámara.

5| Bar Sheet

ENTREGA

6| Ejercicio de animación: DVD NTSC con carátula correspondiente. Duración 15 segundos

(tres veces)

7| DVD de entrega en (Mpeg2) Video HD 720p (preset de AVS Converter).

REALIZACIÓN

- Determinar la situación narrativa
- Establecer la puesta en escena
- Diseñar la narrativa gráfica
- Actuar las acciones, Cronometrar los tiempos.
- Sincronizar las acciones
- Hacer Leica Reel.
- Confeccionar la Bar Sheet
- Confeccionar la planilla de cámara
- Confeccionar las piezas a animar.
- Hacer pruebas de movimiento.
- Animar teniendo en cuenta: timing, anticipación, deformación, inercia, centro de gravedad, recuperación, línea de acción, sostenido.

Consideraciones • Planear un incidente o una acción simple donde intervienen todos los objetos/ personajes, que necesita una ajustada coordinación en su acción.

- Mostrar emociones utilizando solo sus actitudes corporales.
- Deben mostrar distintas actitudes, empeño y concentración en la tarea.



- Al animar no se está copiando la realidad, se la está recreando.
- Encontrar que parte del movimiento comunica las emociones y que parte es solo mecánica operativa.
- Organizar los movimientos creando una suerte de coreografía.
- Los objetos/personajes no pueden actuar todos al mismo tiempo. Mientras uno actúa los restantes reaccionan.
- No es tan importante cuánto se mueve algo al animarlo, sino cómo se mueve, la forma en que se mueve, lo que ello comunica.
- El objeto/personaje carecerá de facciones, presentará un rostro completamente liso. Puede contar con un elemento que nos ayude a indicar la dirección de su mirada. (gorra, jopo, perfil de nariz)
- Para establecer el timing actúe usted mismo las acciones mientras calcula el tiempo empleando un cronómetro. Repítalo varias veces, mejorando o variando la actuación y estableciendo finalmente el timing más correcto. Haga lo mismo con las reacciones de los otros personajes, Mire el tiempo que necesita para la interacción y ajústelo al del protagonista. Cuando esté seguro de todos los tiempos comience a volcarlos en la planilla. Note que algunas acciones, se superponen, otras van a continuación de la otra, mientras algunas necesitan de espacios que las separen, donde todo permanece inmóvil. Cuando logre establecer todos estos patrones de movimiento por separado, sume sus tiempos expresando en segundos y multiplíquelos por 30, esto le dará la cantidad de cuadros que necesitan los personajes para realizar las acciones que imaginan. Con todos estos números confeccione la

planilla, la que entonces le permitirá ajustar la sincronización de los distintos movimientos. Seguramente se deberá corregir la extensión de las actuaciones en función de estos cálculos. En un proceso que se ajusta mediante la prueba y el error, pero en pre-producción y utilizando una planilla, no durante la filmación.

GUIA TP4 SINCRO LABIAL

INSTANCIAS: PRE ENTREGA /
ENTREGA

CONSIGNA Realizar la animación de un personaje diciendo una frase. Debe hablar de frente y de perfil para completar la frase, con intención y resultar creíble.

Trabajo individual, cada estudiante debe presentar el ejercicio. Se creará



un personaje, su voz y un ambiente escenográfico.

La técnica para realizarlo es dibujo animado. Se puede descomponer el ejercicio en la cantidad de tomas que se estime conveniente. Se pueden agregar efectos de sonido. La duración mínima es de 10 segundos.

OBJETIVO Trabajar con la creación de un personaje, su hoja completa, com poses, expresiones faciales, giro 360, descripción de su carácter y historia, su manera de hablar y su voz. Realizar la Dirección durante la grabación de la voz, sabiendo que requerir de la persona que la intérprete. Aprender a confeccionar y utilizar (la bar-sheet) una planilla de pre sincro. Animar la pieza en base al pre sincro establecido.

EVALUACIÓN Se tendrá en cuenta el cumplimiento de la consigna y la fluidez de la animación. El resultado final de la pieza en cuestión, la prolijidad de realización, encuadre e iluminación.

FORMA DE ENTREGA PRE ENTREGA

La entrega consta de dos partes

En esta Pre entrega se presentará:

- Diseño de las bocas del personaje numeradas acorde a indicación de la cátedra.
- Se buscará una frase corta, que entre en el tiempo dado, junto con una pequeña actuación. Se creará un personaje, un entorno y una situación.
- En esta primera entrega se presentará la frase en un archivo wav junto a un boceto del personaje y su entorno escenográfico. Se presentará un Storyboard y Leica Reel en DVD NTSC.
- También se confeccionará la bar-sheet, que detallará los cambios de planos, los efectos de sonido agregados, si los hubiera.

ENTREGA Se entregará una pieza de 300 cuadros de extensión mínima.

En un DVD sistema NTSC con el ejercicio copiado tres veces con la carátula correspondiente, mas toda la documentación correspondiente.

DVD de entrega en (Mpeg2) Video HD 720p (preset de AVS Converter)

GUIA TP5 CAMINATA

Fecha de Pre Entrega 1: Fecha de Pre Entrega 2: Fecha de Entrega:

INSTANCIAS: PRE ENTREGA / ENTREGA



CONSIGNA

Realizar un ciclo con la animación de una caminata del personaje diseñado en el TP anterior con la orientación de izquierda a derecha. Esta debe transmitir el estado de ánimo del caminante, el que será diseñado especialmente, estará vestido (pero se le podrán distinguir las piernas) y tendrá 30 dibujos. (Exposición EN UNOS en NTSC).

Es un trabajo individual por lo que cada estudiante debe presentar su ejercicio. La técnica es dibujo animado. La acción se desarrollará en un plano único lo que permitirá apreciarla correctamente. Se pueden agregar efectos de sonido.

OBJETIVO Trabajar sobre un movimiento específico, descomponiéndolo en acciones simples. Estudiar la línea de acción, las modificaciones del balance, el peso, el ritmo, y la incorporación de acciones secundarias solapadas.

EVALUACIÓN

FORMA DE ENTREGA

PRE-ENTREGA

Se tendrá en cuenta el cumplimiento de la consigna y la fluidez de la animación. El resultado final de la pieza en cuanto a prolijidad de realización, encuadre e iluminación.

La entrega consta de dos partes:

Se definirán los extremos de doble contacto, en función del estado de ánimo que se pretende mostrar, se agregaran los dibujos del cruce, y el paso entre estos y los extremos, constituyendo este conjunto un primer estudio del movimiento creado para nuestro personaje.

Se utilizará el personaje creado para el TP anterior (Sincro Labial). Se adjuntará la guía del personaje. (Proporciones, Giro en 360, poses de actitudes comunes a nuestro personaje).

El DVD NTSC debe contener:

1|LINEA DE ACCIÓN: Se realizará y registrará la animación de la línea de acción del movimiento. Se repetirá 5 veces.

2|EXTREMOS: Solo se registrarán los extremos, dándole a cada uno de ellos las exposiciones (los cuadros) necesarios para alcanzar el extremo siguiente. Se repetirá 5 veces.

ENTREGA



Se entregará una pieza conteniendo los ítems: 1-2-3-4 grabados en un DVD NTSC con el ejercicio y la carátula correspondiente. La animación se registrará de cuatro formas distintas de acuerdo al siguiente esquema, cada ítem lleva ante una placa con el título correspondiente:

El **DVD NTSC** debe contener:

1 LINEA DE ACCIÓN: Se realizará y registrará la animación de la línea de acción del movimiento. Se repetirá 5 veces. (PRE-ENTREGA)

2 EXTREMOS: Solo se registrarán los extremos, dándole a cada uno de ellos las exposiciones (los cuadros) necesarios para alcanzar el extremo siguiente. Se repetirá 5 veces. (PRE-ENTREGA)

3 ANIMACIÓN: En el tiempo real de la misma, repitiendo el ciclo 10 veces. **4 CÁMARA LENTA:** Se editará cada dibujo 4 fotogramas. Esto producirá una especie de cámara lenta, llevando la acción a la mitad de su velocidad. Se repetirá 5 veces.

CD de entrega en (Mpeg2) Video HD 720p (preset de AVS Converter) con los puntos 1, 2, 3, y 4.

TPI06 | EXPERIMENTAL

Fecha de Pre- Entrega:

Fecha de Entrega:

La experimentación buscada es sobre la técnica y los materiales desde el punto de vista formal. El objeto de este Trabajo Práctico es la experimentación en sí misma con materiales y técnicas no convencionales.

Presentar pruebas realizadas con la técnica y materiales elegidos ó imágenes realizadas anteriormente por otros animadores.

Si la técnica es totalmente original presentar una muestra de referencia.

- > Animación de 5, 10 ó 15 segundos con SONIDO, realizada de forma individual.
- > DVD NTSC
- > DVD de entrega en (Mpeg2) Video HD 720p (preset de AVS Converter).

FICHA DEL ESTUDIANTE 2018

Apellido/syNombre:

DNI:Fecha Nacimiento:

eMail:.....



Blog/Web:

Tels de contacto:

Cátedras de Diseño que curso durante su carrera:

DAV1/PAV1

DAV2 / PAV2

- Motivos por los cuales elige cursar ANIMACIÓN

- Posee conocimientos previos en animación? Marque lo que corresponde:

Si **No**

En caso se poseer conocimientos, marque a continuación:

Dibujo **3D** **Stop Motion** **Recorte**

- Conocimientos en Software: Marque lo que corresponde:

AfterEffects **Photoshop** **Illustrator** **ToonBoom** **3Dmax** **Blender**
Maya **Flash** **MonkeyJam** **Premiere** **SoundBooth** **Vegas**

Otros:

Expectativas acerca de la cursada de ANIMACION:

Los trabajos Prácticos del # 1 al 6:



UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

Al ser realizados en el transcurso del cuatrimestre.

Formato de las entregas Todas las entregas deberán ser realizadas en DVD con la siguiente carátula:

pba principios bases animación		Cátedra Nascimento DI.S FADU UBA	PRE ENTREGA <input type="checkbox"/> ENTREGA <input type="checkbox"/>
NUMERO DE TP:	NOMBRE DEL TP:		
FECHA:			
ESTUDIANTE:			
ESTUDIANTE:			
ESTUDIANTE:			
ESTUDIANTE:			
OBSERVACIONES:			

pba
principios | bases
animación



**Cátedra
Nascimento**
DI.S | FADU | UBA



pba
principios | bases
animación



**Cátedra
Nascimento**
DI.S | FADU | UBA

FB: Pba Nascimento
pba.nascimento@gmail.com
<https://pbanascimento.wixsite.com/pbanascimento>

Jueves de 14 a 18 hs
Intendente Güiraldes 2160, pabellon 3
Ciudad Universitaria, C1428BEGA