



## PROGRAMA ANALÍTICO

### 1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

**ASIGNATURA:** 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 hs
- Duración del dictado: Cuatrimestral
- Turnos: Tarde
- Tipo de promoción: Directa

### UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

---

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG): Materia electiva de 3º año (Área de Técnicas Audiovisuales)

El estudiante debe tener aprobado (con nota final) todas las asignaturas de 2º Año. Tener los finales aprobados de: PAV2 Tec. AV.

### 2. OBJETIVOS

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

#### 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.

## 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

9- 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 / Componedor digital. Editor.

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

11- 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 tempo sugiriendo esfuerzo.

12- 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.

13- 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.

### **Modalidad 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 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
- El trabajo continuo del estudiante durante el curso y la aplicación teórico práctica de los contenidos dados.

Aprobación de cursado y Aprobación final:

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

## **Bibliografía:**

### **BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA**

Sáenz Valiente, R.,(2006). Arte y Técnica de la animación Editorial La Flor, Bs As.  
Williams, R.,(2002) The Animator's Survival Kit, Ed. Faber & Faber.

### **BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA**

Catmull, Edwin. "Creatividad S.A" Editorial Conecta, Barcelona, 2008 .  
CAR Rosario, "Haciendo dibujitos en el fin del mundo" Editorial Centro Audiovisual Rosario, 2011.  
Perisic, Zoran, Los Dibujos Animados - Una guía para aficionados. Ediciones Omega, Barcelona 1979  
Wells Paul, "Drawing for animation" Editorial Academia, 2008.  
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 ANIMATOR'S 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, TÉCNICA 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.  
John 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 cinematográfica, La Crujía Ediciones, Colección Aperturas, Buenos Aires, 2007  
**FILMOGRAFÍA SUGERIDA**  
Introducción a la animación, Historia  
Humorous Phases of Funny Faces, Blackton, Stuart, 1905  
Fantasmagorie, Cohl, Emile, 1908  
The User's Delirium, Cohl, Emile, 1910  
Little Nemo, McCay, 1911



**UBA, FADU.**

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura  
Diseño y Urbanismo

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 De Formación – 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  
Fantasia 2000, Varios, Disney, 1999  
La danza de los cubos, Bras, Luis, 1976  
El submarino amarillo, Dunning George, 1968  
Documentales McLaren  
Sincro Labial  
Hasta los huesos, René 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, Aleksandr Petrov, 1999  
La vaca, Aleksandr Petrov, 1989  
El sueño del hombre ridículo, Aleksandr Petrov, 1992  
La sirenita, Aleksandr Petrov, 1997  
Fragmentos del material de Caroline Leaf  
Experiencia realizada por la cátedra Feller, 2008  
Largometrajes  
Las trillizas de Belleville, Sylvain Chomet., 2003  
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



# UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura  
Diseño y Urbanismo

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  
Monster 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: Evasión de la granja, Nick Park, Peter Lord, 2000  
Joseph: El Rey de los Sueños, Varios, 2000  
La ruta hacia el Dorado, Eric Bibb 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  
Shrek 2, Andrew Adamson, Kelly Asbury, Conrad Vernon, 2004  
El espantatiburones, Rob Letterman, Vicky Jenson, Bibb 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 llevó, 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 entrenar 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 André 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



# UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura  
Diseño y Urbanismo

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 McLaren  
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  
Pinky Dinky Doo – Discovery Kids  
Backyardigans – Discovery Kids  
Dora la exploradora - Nickelodeon  
Padre de Familia – Fox  
Pocoyo – Discovery Kids  
El mundo de Luna – 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/>  
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](http://www.2dlab.com.br)  
Revista Moushon <http://www.revistamoushon.com/>  
Hermanos Favre <http://www.faivreghnos.com.ar/>  
Can Can Club <http://www.cancanclub.com.ar/>  
Zaramella [http://www.zaramella.com.ar/jpz\\_online/main.php?lang=esp](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](http://www.expotoons.com)  
Animalatina.com  
Bitbangfest.com  
Festival Carton <http://fmlatribu.com/festival/>

**Normativa para las Entregas de los Trabajos y Ejercicios Prácticos**



Las entregas se harán en un pendrive identificado con el nombre del estudiante (o estudiantes). El pendrive será devuelto, el día de la entrega, una vez que los archivos sean copiados.

Este pendrive se entregará dentro del sobre de la cátedra (Ver modelo de sobres al final de este instructivo) El sobre deberá tener su rótulo debidamente completado en tinta, con letra clara y legible.

Dentro del pendrive se entregarán los trabajos prácticos en video. En formato MP4 con códec h264. Resolución máxima 1920 x 1080.

Estos archivos de video serán nombrados respetando el siguiente formato:

2020-1-TP#-APELLIDO1-APELLIDO2.mp4

Este formato se considera parte de la presentación de cada entrega. No respetarlo afectará la misma.

Cada archivo de video de entrega consistirá en:

- Las placas de la Facultad y Cátedra
- El trabajo realizado repetido 3 veces
- Los archivos que acompañen al video deberán estar en una carpeta con el apellido de los estudiantes. Dentro de esta los archivos respetarán un formato de nombre similar.

Durante el periodo de Aislamiento social preventivo y obligatorio las entregas se subirán por Google Drive a la carpeta compartida indicada por la cátedra via mail.

## GUIA TP 1 // Tipos de Movimiento

Fecha de entrega:

INSTANCIA: ENTREGA

OBJETIVOS: Introducir al estudiante en el manejo de la animación cuadro a cuadro. Trabajar y experimentar con los diferentes tipos de movimiento.

CONSIGNA: Los estudiantes formarán grupos de 3 o 4 integrantes.

Cada grupo realizará una animación en una toma única.

Cada integrante animará un objeto rígido que recorrerá una trayectoria definida previamente.

Cada objeto debe experimentar cada uno de los 4 tipos de movimiento.

MATERIALES: 3 o 4 objetos rígidos, uno para cada integrante.

(Recomendamos que sean tapitas de botella de plástico ya que al ser redondos y simétricos facilitarán la animación)

1 cartulina.

Cámara DSLR o Teléfono celular

Trípode.

Elementos para iluminar.

REALIZACIÓN:

Cada uno de los estudiantes diseñará una trayectoria curvilínea para que la recorra su tapita.

Esta trayectoria estará diseñada para que el objeto experimente cada uno de los 4 tipos de movimiento: Acelerado, Desacelerado, Constante y Nulo.

Este diseño de movimientos queda determinado por la escala, que indica la posición del objeto en cada fotograma. Esta planificación queda plasmada en la planilla de cámara.

Estos movimientos estarán dispuestos bajo la lógica de que el objeto está siendo afectado por la gravedad. Es decir, baja acelerando con mayor velocidad de la que sube.

Ya que el trabajo se va a realizar sobre una sola cartulina, las trayectorias también deben diseñarse para evitar choques entre objetos.

Una vez que las trayectorias estén diseñadas, se van a pasar a la cartulina con lápiz suave. El color de los objetos y la cartulina se debe elegir para facilitar la lectura en cámara. La escala de la trayectoria estará numerada cada 5 marcas para evitar saltar posiciones a la hora del rodaje.

El trabajo será capturado en un solo plano con angulación cenital. El encuadre debe componerse considerando los márgenes de acción. No habrá escenografía, ni sonido.

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

Recuerde que al trabajar cuadro a cuadro, es muy importante la inmovilidad de todos los elementos que intervienen durante el desarrollo del rodaje.





# UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura  
Diseño y Urbanismo

El trabajo tendrá 300 cuadros de extensión mínima. En los primeros 25 cuadros se capturan los objetos en su posición inicial. Los siguientes cuadros corresponden al recorrido de la trayectoria según el diseño planteado previamente. Los últimos 25 fotogramas capturan a los objetos en su posición final.

ENTREGA: Cada grupo deberá entregar la cartulina con la trayectoria dibujada.

Se entregará un archivo de video que incluirá las placas de la cátedra y los nombres de los estudiantes. Después de esto se repetirá 3 veces el trabajo realizado.

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

También se evalúa la prolijidad de realización, encuadre, iluminación y entrega.

Esto incluye el cumplimiento de los requisitos respecto al formato y nombre de los archivos.

El trabajo es en grupo pero la nota será individual.

En caso de que algún integrante del grupo no apruebe el trabajo deberá repetirlo formando un grupo nuevo con otros estudiantes en su misma condición.

SUGERENCIAS:

Si bien el ejercicio puede realizarse tomando fotos solo con la cámara o celular, recomendamos el uso de un software de ayuda para la captura.

Una opción gratuita es Monkey Jam ([monkeyjam.org](http://monkeyjam.org))

El standard de la industria es Dragonframe. Al tratarse de un soft profesional, no es gratuito.

Stop Motion studio es una opción para celulares Android o Apple.

## GUIA TP 2 // Anticipación

Fecha de Pre Entrega:

Fecha de Entrega:

OBJETIVOS: Afianzar el manejo de la captura cuadro a cuadro incorporando carácter a un objeto determinado a través de la anticipación y deformación.

CONSIGNA: Al igual que el TP anterior, los grupos serán de 3 o 4 integrantes. El trabajo consistirá en una toma única.

Cada estudiante animará un objeto que recorrerá una trayectoria definida previamente. Este objeto se deforma como consecuencia de los movimientos que experimenta.

A su vez, cada objeto debe transformarse una vez antes de terminar su recorrido.

Tanto los desplazamientos como las transformaciones debe estar anticipadas.

MATERIALES: Plastilina de colores (Recomendamos la marca Jovi, por su resistencia al calor)

1 cartulina

Cámara DSLR o Teléfono celular

Tripode.

Elementos para iluminar.

REALIZACIÓN:

Cada estudiante animará un objeto sencillo hecho de plastilina (Una pelota, un cubo, un cilindro, un cono, etc).

Las trayectorias serán diseñadas previamente como en el TP anterior, pero esta vez teniendo en cuenta que el ángulo de cámara no será cenital. El ángulo de cámara será picado, a unos 45 grados aprox, para poder apreciar las deformaciones y transformaciones de los objetos.

Este ángulo de cámara presenta un desafío ya que los estudiantes deberán diseñar las trayectorias de los objetos cuidando la puesta en escena. Es decir, prestando atención a que dos objetos no se transformen en un mismo momento, y a que ningún objeto oculte a otro mientras se transforma.

Para esto los estudiantes realizarán un storyboard en el que planificarán estos aspectos de la puesta en escena. Además, deberán elaborar un Leica Reel (animatic) para poder visualizar los tiempos aproximados que tendrá el trabajo. Estas herramientas facilitarán la detección de problemas antes del rodaje

Al animar los estudiantes deben incorporar la deformación del objeto como consecuencia de sus movimientos. Esta deformación también se usa para expresar el comportamiento del objeto. Ya que el objeto es sencillo, el estudiante utilizará el movimiento y deformación para dotar de carácter al objeto (débil, contento, fuerte, miedoso, soberbio, apurado, angustiado, etc.). Al tener un carácter, nuestro objeto representa a un personaje.



Las precauciones respecto al cuidado de la prolijidad en la iluminación, puesta en escena y presentación se repiten para este trabajo. Ya que el ángulo de cámara no es cenital deben encuadrar considerando el fondo detrás de los personajes. También tener en cuenta que las alturas de los mismos no se salgan del encuadre. Las plastilinas son aceitosas y con el calor de la iluminación puede ser que se manchen las manos y la cartulina.

El trabajo tendrá 300 cuadros de extensión mínima. En los primeros 25 cuadros se capturan los objetos en su posición inicial. Los siguientes cuadros corresponden al recorrido de la trayectoria según el diseño planteado previamente. Los últimos 25 fotogramas capturan a los objetos en su posición final.

PRE ENTREGA: Consiste en:

La cartulina con la trayectoria dibujada.

La planilla de cámara con las deformaciones marcadas.

Storyboard del trabajo.

Muestras del modelado del objeto a animar. (Antes y después de la transformación y cualquier forma intermedia que consideremos necesaria)

Leica Reel realizado con los dibujos del storyboard (respetando las especificaciones de entrega de la cátedra)

ENTREGA: Se entregará un archivo de video que incluirá las placas de la cátedra y los nombres de los estudiantes.

Después de esto se repetirá 3 veces el trabajo realizado.

EVALUACIÓN:

Se tendrá en cuenta el cumplimiento de la consigna junto con la fluidez del movimiento animado y el criterio formal utilizado en las distintas deformaciones y anticipaciones.

También se evalúa la prolijidad de realización, encuadre, iluminación y entrega.

Esto incluye el cumplimiento de los requisitos respecto al formato y nombre de los archivos.

El trabajo es en grupo pero la nota será individual.

En caso de que algún integrante del grupo no apruebe el trabajo deberá repetirlo formando un grupo nuevo con otros estudiantes en su misma condición.

### **GUIA TP 3 // Estudio del movimiento - Caminata.**

Fecha de Pre Entrega:

Fecha de Entrega:

OBJETIVOS: Realizar el estudio de un movimiento específico: una caminata bípeda. Descomponerla en acciones simples, analizando su ritmo y como estas se superponen. Incorporar acciones secundarias.

Empezar el diseño de nuestro personaje.

CONSIGNA: Realizar un ciclo de caminata de nuestro personaje. En este trabajo trabajaremos animando de pose a pose, intermediando entre fotogramas clave.

REALIZACIÓN: Este es un trabajo individual, realizado en animación tradicional cuadro a cuadro.

La finalidad de un ciclo de animación es realizar una animación que pueda ser reutilizada. Es por esto que el primer y último dibujo de nuestro ciclo serán iguales. (En este caso, el dibujo 30 será un intermedio entre el dibujo 29 y 1).

Para poder re utilizarlo, el ciclo tendrá fondo blanco, y el personaje permanecerá centrado en el encuadre.

Para ejercitar el análisis de movimiento de la caminata, los estudiantes realizarán un ciclo de caminata de un personaje genérico, sin características particulares. Este ejercicio permite entender las peculiaridades de una caminata y el uso de las 8 poses claves explicadas en la teórica.

Una vez realizado este ejercicio los estudiantes comienzan la animación de sus personajes teniendo en cuenta la forma de moverse del personaje basándose en su morfología y en su estado de ánimo. La caminata debe ser bípeda y además nuestro personaje debe tener un accesorio (prenda, pelo, etc) que se mueve por consecuencia de la caminata.

PRE ENTREGA: Consiste en un ciclo de animación de un personaje genérico. Realizado dibujando primero las 8 poses claves para después dibujar los intermedios. Este ciclo debe repetirse 10 veces en el video.

ENTREGA: Consiste en:

1-El ciclo de caminata del personaje diseñado por el estudiante. Teniendo en cuenta el estado de ánimo del personaje. Este ciclo debe entregarse repetido 10 veces después de las placas.

2-Además se agrega en otro archivo de video el mismo ciclo pero repitiendo cada fotograma 5 veces. Este ciclo ciclo en cámara lenta debe repetirse 3 veces.

3-Model sheet del personaje (a modo de pre entrega) en pdf.

EVALUACIÓN:



Se tendrá en cuenta el cumplimiento de la consigna junto con la fluidez del movimiento animado. .  
También se evalúa la prolijidad de realización, y entrega.  
Esto incluye el cumplimiento de los requisitos respecto al formato y nombre de los archivos.

## GUIA TP 4 // SINCRO LABIAL

Fecha de Pre Entrega 1:

Fecha de Pre Entrega 2:

Fecha de Entrega:

**OBJETIVO:** Trabajar con la creación de un personaje, 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.

**CONSIGNA:** Realizar la animación del personaje diciendo una frase. Debe hablar de frente y de 3/4 para completar la frase, con intención y resultar creíble. El personaje debe existir en un entorno.

**REALIZACION:** Este es un trabajo individual, realizado en animación tradicional cuadro a cuadro.

Trabajando con su personaje, cada estudiante creará una situación en la que el personaje dirá una frase y realizará una pequeña acción. Debe tenerse en cuenta como es su voz y su personalidad. Pensar en la acción y actitud al hablar.

Se elaborará un storyboard que descompone la situación en la cantidad de tomas que se considere conveniente, teniendo como mínimo 3 planos. Un plano de establecimiento, uno en el que el personaje hable de frente y uno en el que hable de 3/4 perfil. La duración mínima es de 10 segundos.

Continuando el trabajo de diseño de personajes, los estudiantes dibujarán como la boca del personaje cambia para producir cada sonido.

La frase debe ser grabada por un actor de voz al que los estudiantes dirigirán para obtener el resultado buscado cuidando la interpretación.

Esta grabación debe ser descompuesta en los sonidos que la conforman y analizada para empezar a planificar la animación. Una de las herramientas que recomendamos es el uso de la Bar-Sheet para poder determinar la posición de cada sonido en la duración del audio. Este trabajo incluye también el diseño de la banda sonora. Los efectos de sonido que se agreguen deben estar detallados en la Bar Sheet.

El siguiente paso consiste en la elaboración de un Leica Reel (animatic) colocando las bocas diseñadas sobre los dibujos del storyboard en el momento determinado en la Bar Sheet. Este Leica Reel debe ser corregido para mejorar la sincronización entre la animación y el audio.

Importante: Este Leica Reel debe ser enviado a la cátedra vía mail antes de la clase de pre entrega, para que pueda ser corregido con tiempo. La devolución será en clase, no via mail.

Una vez que el resultado se considera adecuado, comienza la tarea de animación apoyándose en el leica realizado.

**PRE ENTREGA 1:** Consiste en:

El audio de la frase grabada.

La planilla de Bar-sheet

El diseño de bocas del personaje.

Storyboard.

**PRE ENTREGA 2:**

Leica reel con las boquitas sincronizadas.

Poses.

Fondos.

**ENTREGA:**

El trabajo realizado en video.

Las hojas de personaje en PDF.

**EVALUACIÓN:**



# UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura  
Diseño y Urbanismo

Se tendrá en cuenta el cumplimiento de la consigna junto con la fluidez del movimiento animado. .  
También se evalúa la prolijidad de realización, y entrega.  
Esto incluye el cumplimiento de los requisitos respecto al formato y nombre de los archivos.

## **GUIA TP 5 // Experimental.**

Fecha de Pre Entrega:

Fecha de Entrega:

OBJETIVO: 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 no convencionales.

CONSIGNA: El trabajo es individual. Realizar una animación de 5 10 o 15 segundos buscando experimentar con diferentes técnicas y materiales. Diseñar la banda sonora.

PRE ENTREGA: Consiste en:

Storyboard

Pruebas realizadas con la técnica y materiales elegidos ó referencias de trabajos realizadas anteriormente por otros animadores.

Si la técnica es totalmente original presentar una muestra realizada.

ENTREGA:

El trabajo realizado en video.

EVALUACIÓN:

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

También se evalúa la prolijidad de realización, y entrega.

Esto incluye el cumplimiento de los requisitos respecto al formato y nombre de los archivos.

## **GUIA TP 6 // Interacción - Historial Trivial**

Fecha de Pre Entrega:

Fecha de Entrega:

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: El trabajo es grupal, de 2 o 3 integrantes. Narrar una situación simple en la que los personajes realizan acciones que se influyen unas a otras.

Debe haber comunicación gestual entre los personajes que demuestran emociones básicas a través de sus actitudes corporales.

El trabajo tendrá una duración de 15 segundos y un máximo 6 planos. Se debe diseñar la banda sonora.

REALIZACIÓN: Los estudiantes determinarán la situación narrativa utilizando a sus personajes. Las acciones deben ser simples pero deben estar motivadas entre sí. Realizar el storyboard y con él la puesta en escena y el diseño sonoro.