

## STOP MOTION: DEL CARBÓN AL PIXEL

Prof: Concha García

### EJERCICIOS TÉCNICOS

#### MONTAJE DEL STORYBOARD EN STORYBOARD PRO

#### 1.- DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

- Fases de creación del story
- Uso del software Storyboard Pro para realizar la animática.
- Exportado de la película.

#### 2.- DESARROLLO

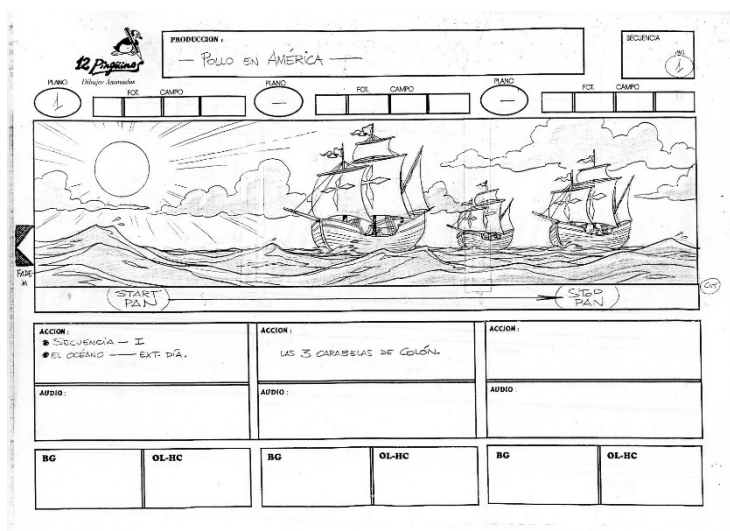
##### a) Fases de creación del story



- Una vez realizado el guión, se realiza el **story preliminar** en forma de thumbnails o pequeños dibujos donde se analiza la composición, el tipo de encuadre, raccort entre planos, iluminación general (bloques de sombra o de luz).

No es necesario ni siquiera utilizar la hoja de story. El objetivo es empezar a visualizar y comprobar la fluidez de la narración, raccord, relación entre lo que se cuenta y cómo se cuenta, es decir, el lenguaje visual.

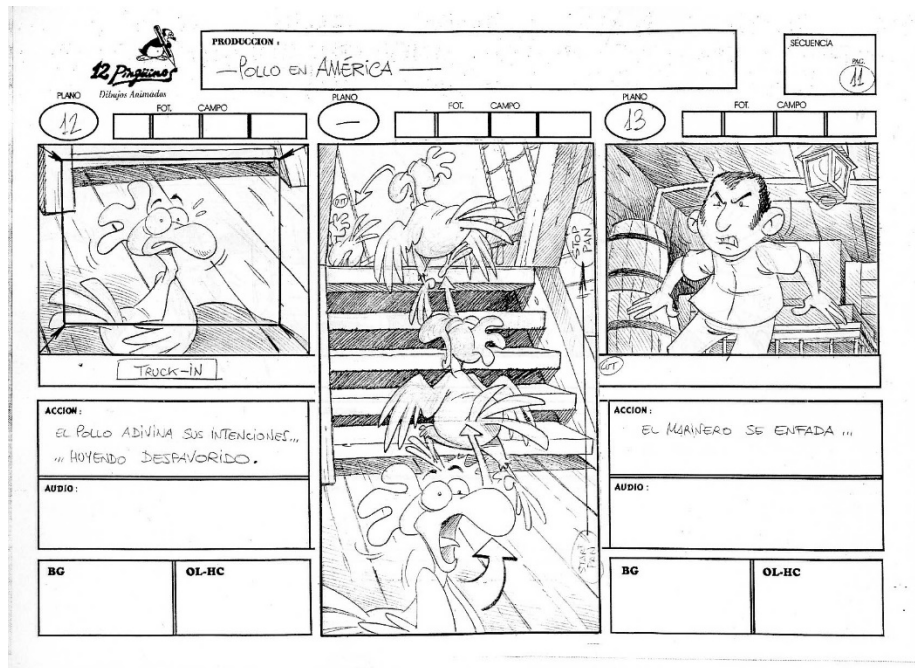
- Una vez corregida esta versión, se dibuja el story utilizando alguna de las plantillas que se adjuntan para ello. A la hora de dibujar el story, tener en cuenta ciertas convenciones:



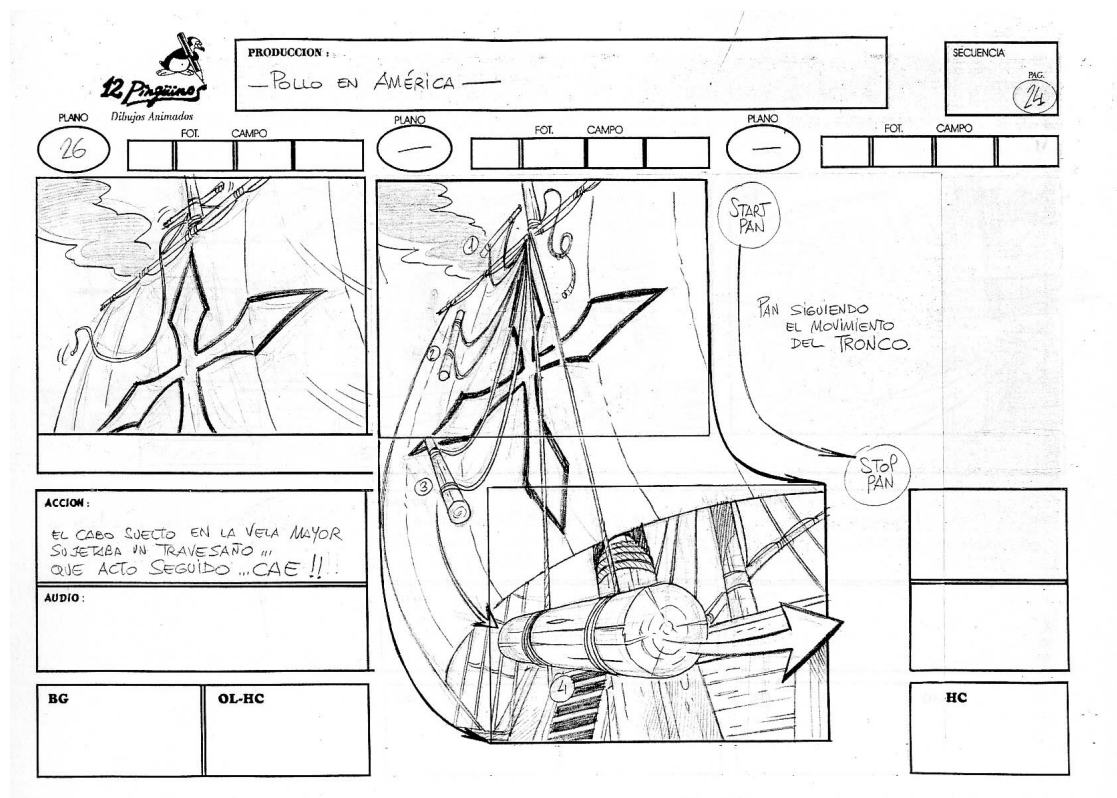
- las panorámicas ocupan varias viñetas del story y después se animan

StopMotion: del carbon al Pixel.  
Ejercicios técnicos

- Lo mismo para un movimiento de cámara vertical. Para representar un zoom-in se dibuja el encuadre inicial y aquel en el que termina, unidos por flechas. Lo mismo para el zoom out.



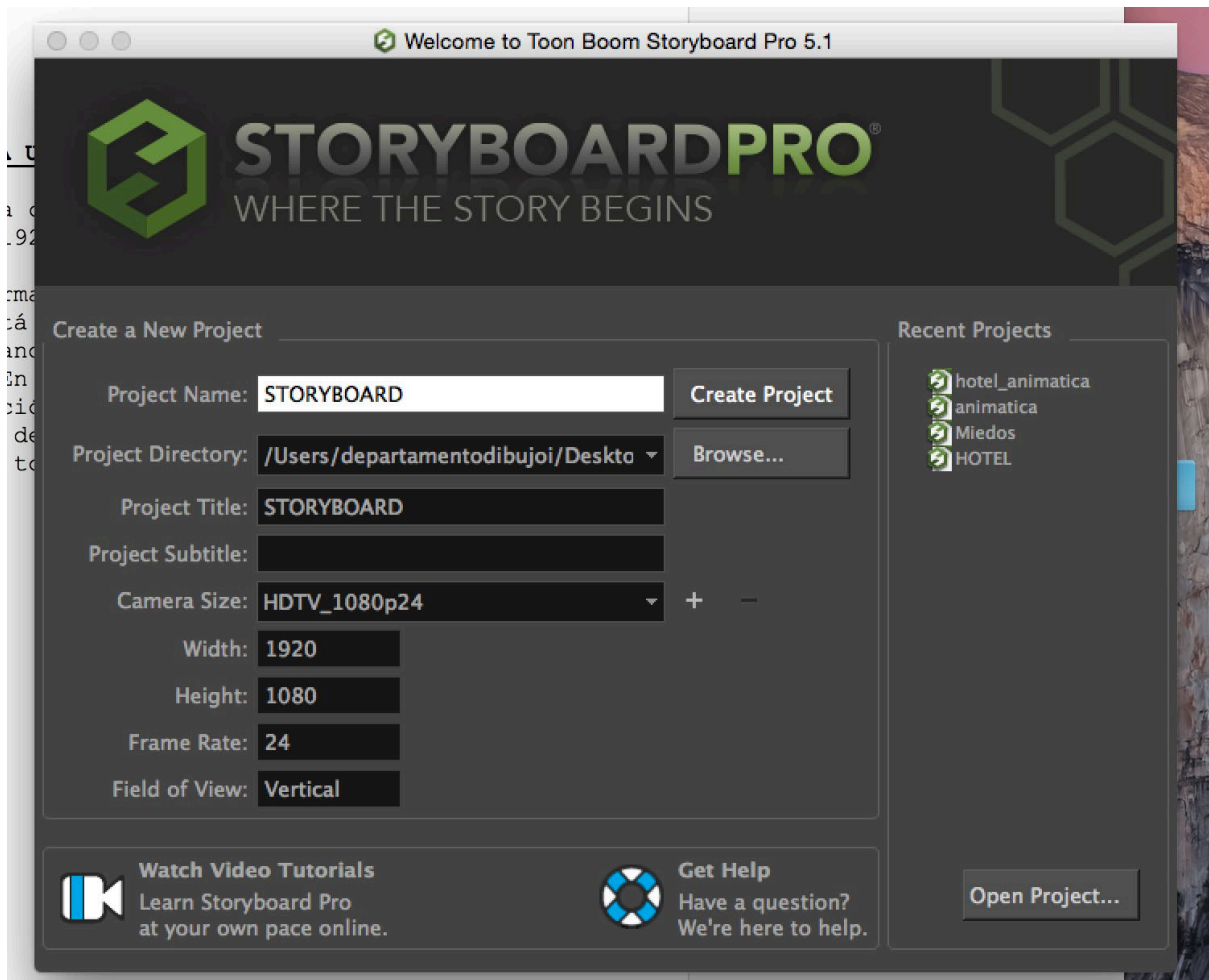
- Pon flechas que indiquen la dirección del movimiento.



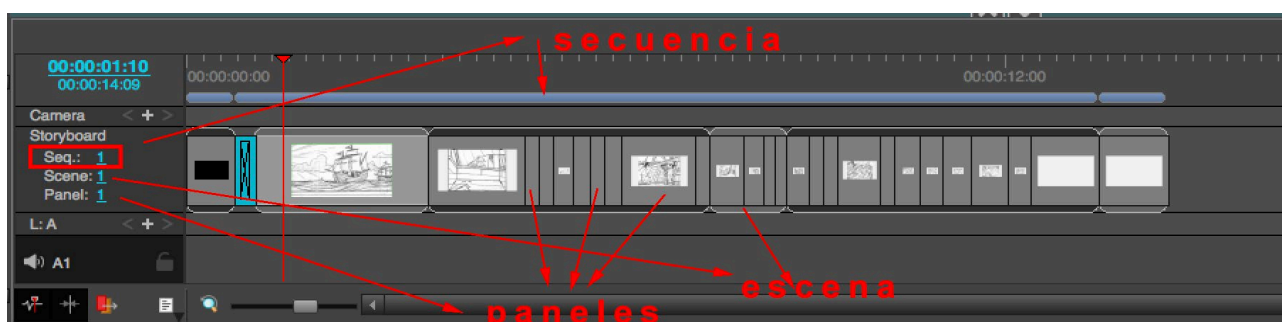
- Una vez que tenemos el storyboard escaneado y dividido en planos, lo tenemos listo para el montaje de la animática.
- NOTA: GUARDA TODAS TUS IMÁGENES NUMERADAS EN UNA MISMA CARPETA.

### b.- Creación de la animática en Story Board Pro (instalado en los portátiles).

- Story Board Pro trabaja con proyectos, así que creamos un proyecto con tamaño HDTV: 1920 x 1080.

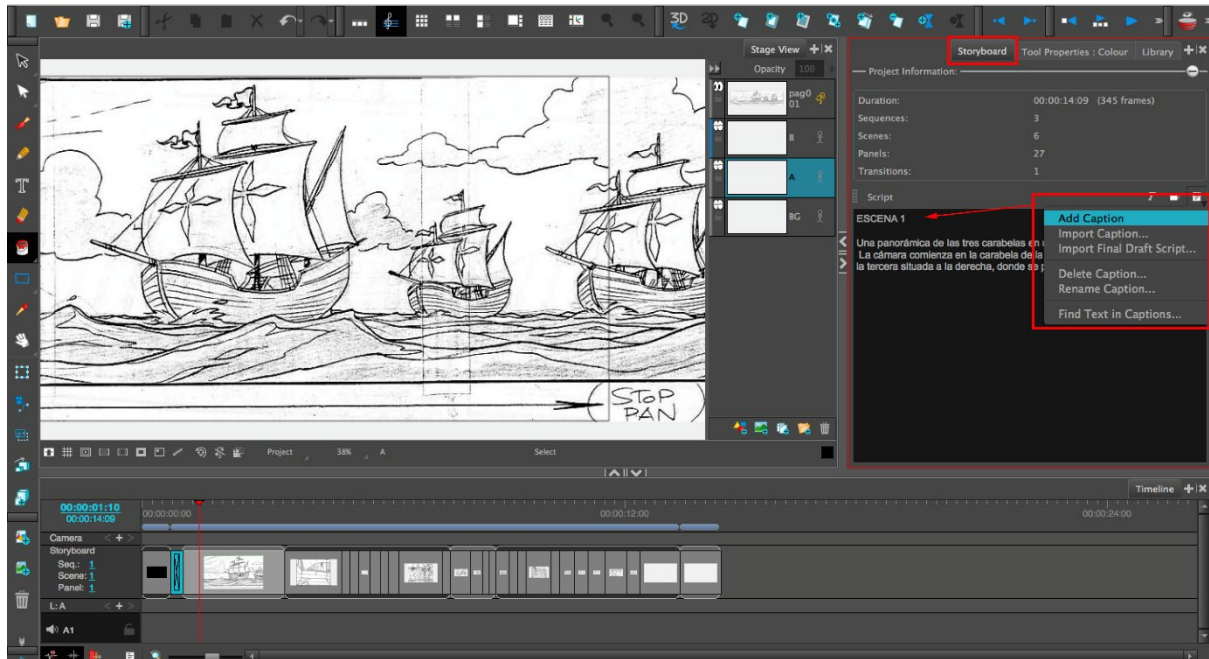


- Un storyboard está formado por paneles, escenas y secuencias. Una escena está compuesta por varios paneles. En animación, cuando cambia el ángulo de la cámara se crea una nueva escena. En imagen real, se llama plano. Un rectángulo gris conecta a todos los paneles de una escena.
- Cuando se crean escenas, por defecto, no forman parte de una secuencia. Una secuencia está formada por una serie de escenas que deben agruparse, normalmente por localización: normalmente, las escenas que tienen lugar en la misma localización forman una secuencia, y si cambia el escenario, cambia la secuencia. Una línea azul conecta las escenas de una secuencia juntas.

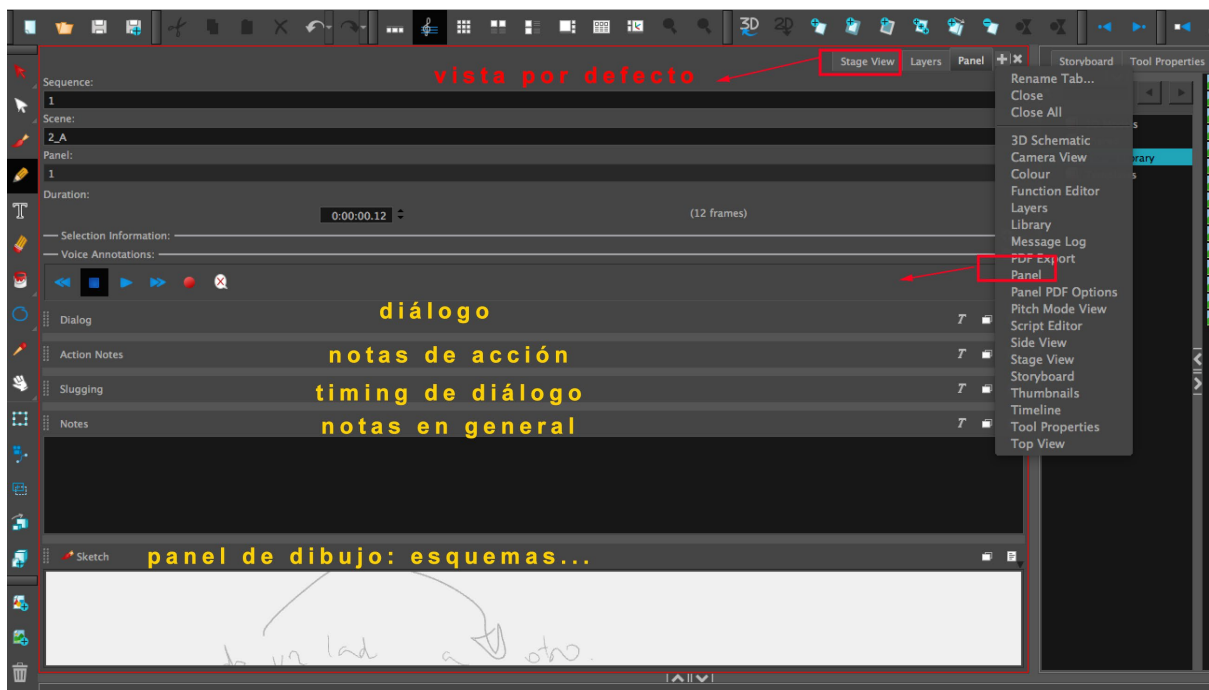


## StopMotion: del carbon al Pixel. Ejercicios técnicos

- Un storyboard está formado por imágenes y también texto: el correspondiente al guión. A cada panel le corresponde una parte del guion, que puede verse en la ventana de StoryBoard y ser añadido desde un documento de texto (doc, txt, pdf...) por medio del menú Add Caption. En cada panel, pueden añadirse 4 tipos de fichero de información: diálogo, notas de acción, slugging (el timing de las líneas de diálogo), notas en general. También se puede añadir un fichero de información de dibujo.



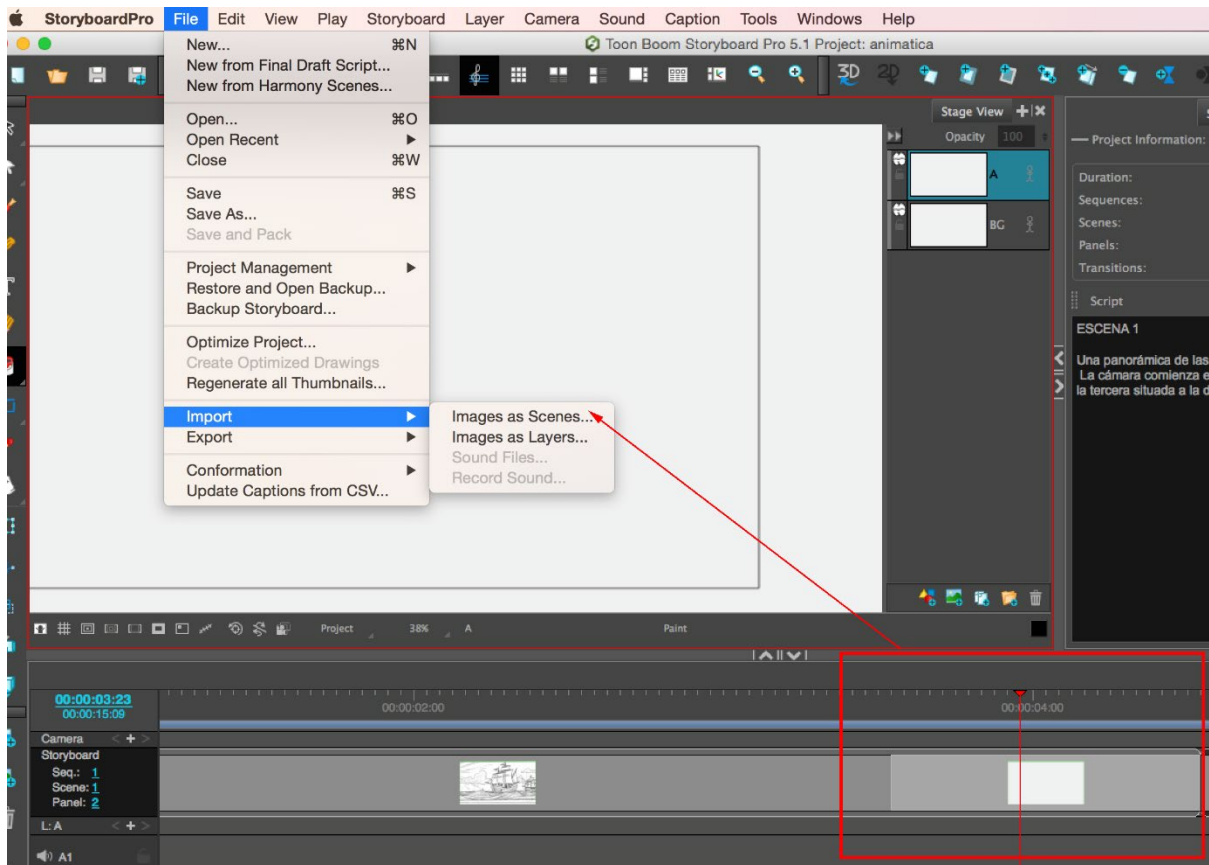
- Podemos ver esos paneles añadiendo la ventana de **Panel**, que muestra la información de cada panel. La que aparece por defecto es **Stage View**.



- Para crear un nuevo panel, podemos utilizar **la tecla P**. Esto crea un panel vacío en el que podemos importar nuestra imagen del story, en **File /Import/Images as**

## StopMotion: del carbon al Pixel. Ejercicios técnicos

**Layers.** Recuerda que las imágenes pueden tener varias capas y que debes haber preparado la imagen como psd con capas si quieres animar algún elemento por separado.

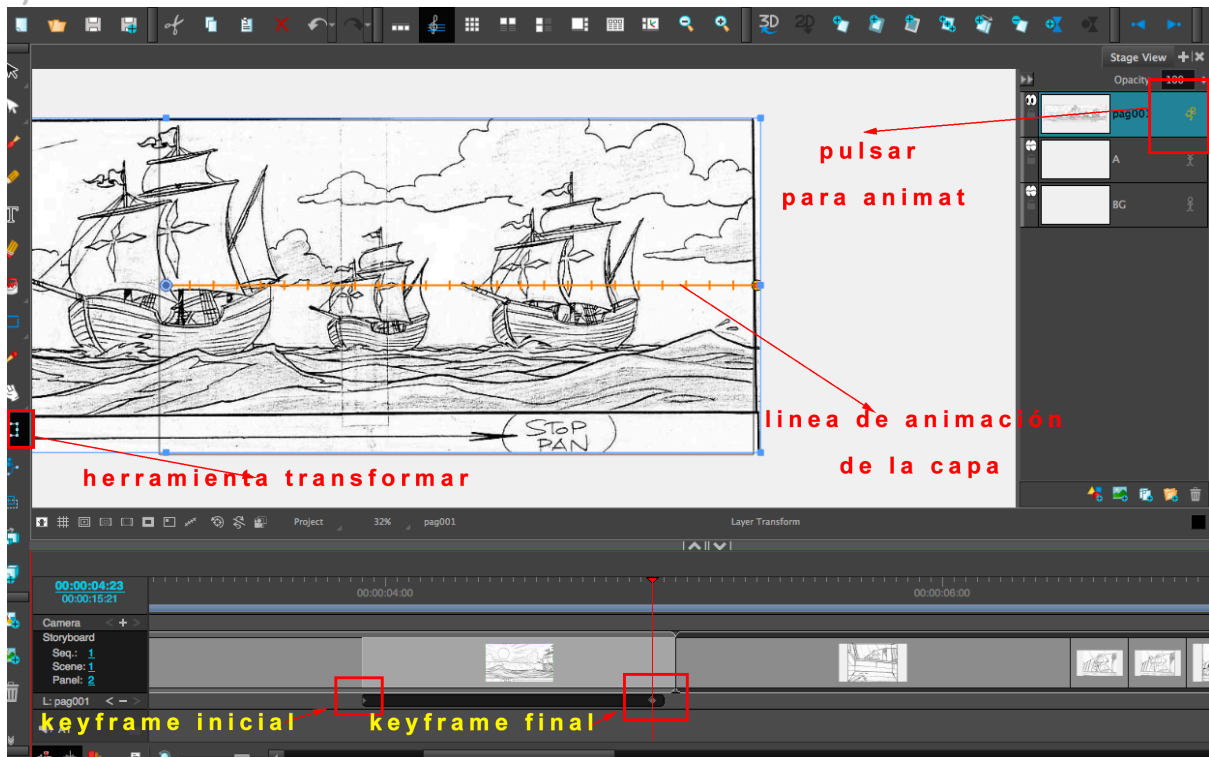


También podemos añadir imágenes como secuencias, en vez de añadirlas a paneles. La barra para añadir elementos se encentra arriba: panel, escena, secuencia o transición.

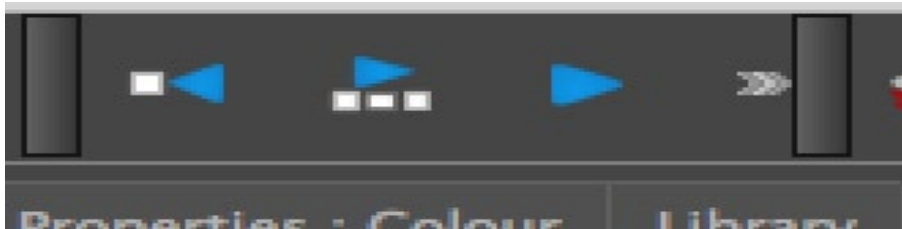


- Para aumentar la duración de un panel, simplemente estira de la parte derecha.
- Si queremos animar una capa de un panel, seleccionamos la herramienta de animar en la ventana de panel, en la capa correspondiente. Colocamos la primera posición como queremos con la herramienta transformación de capa y nos movemos en la barra del tiempo al fotograma deseado, moviendo en ese momento la capa donde queremos que sea el fotograma final.

## StopMotion: del carbon al Pixel. Ejercicios técnicos

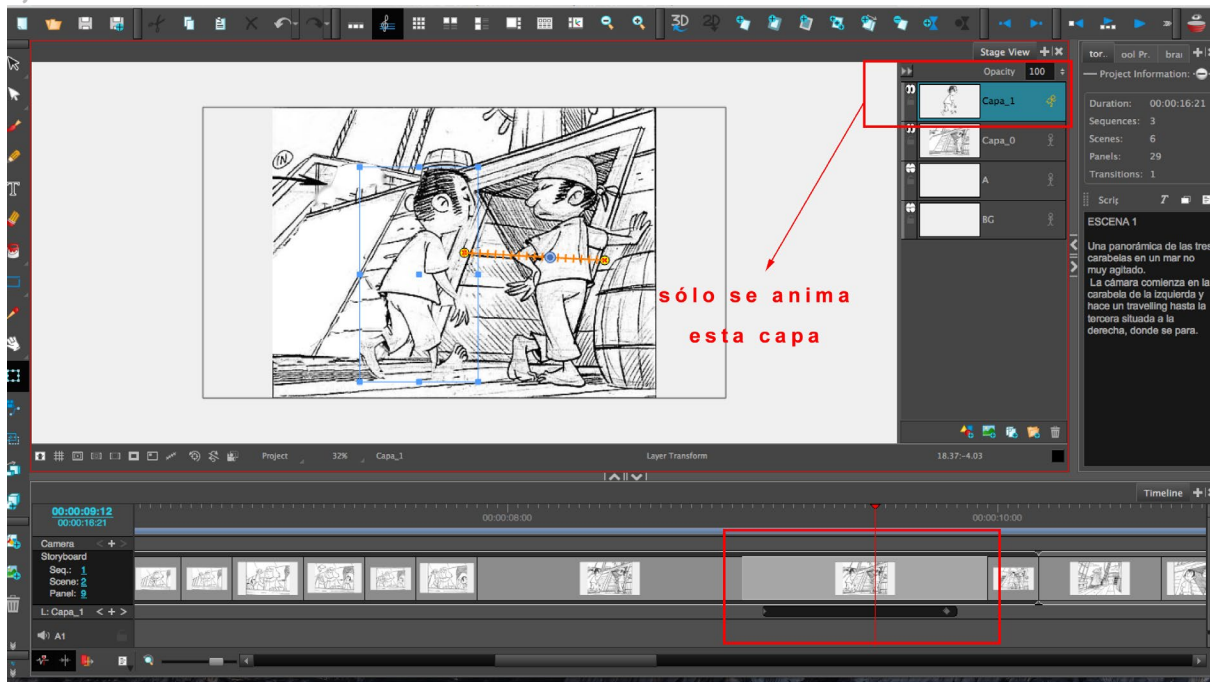


- Aparece una línea naranja que representa el movimiento de la capa durante esos fotogramas.
- Para probar el resultado, utilizamos el panel de reproducción de película.

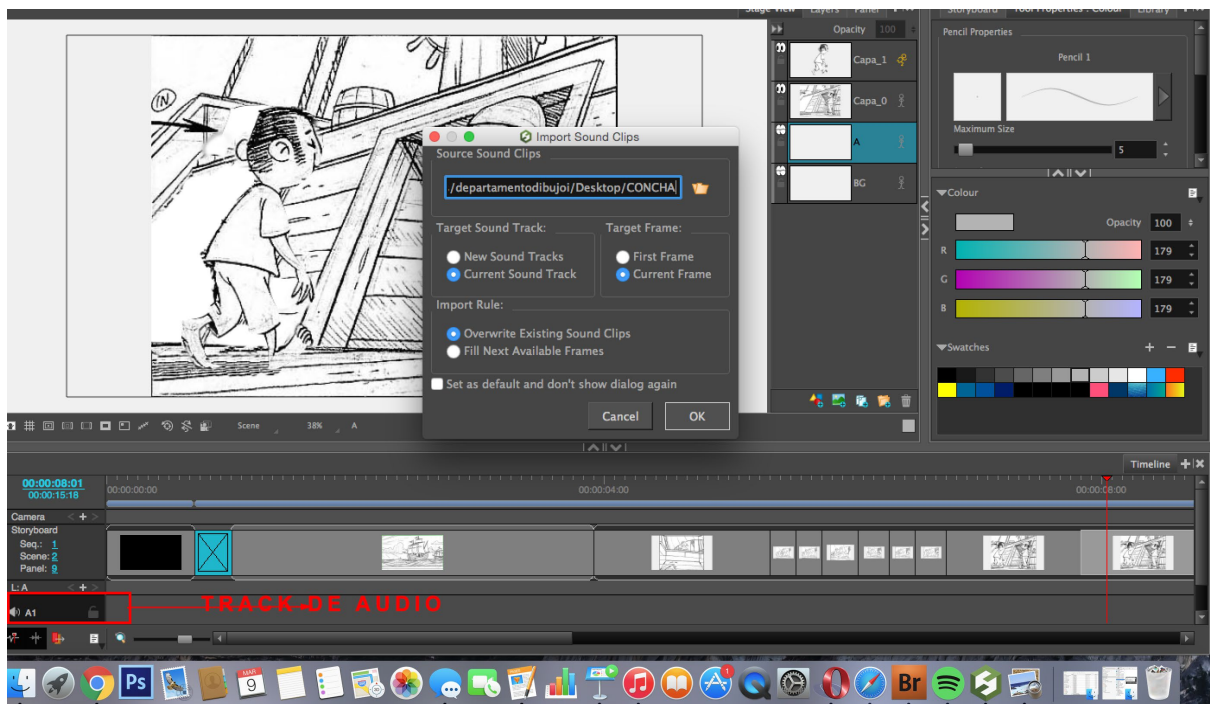


- Lo mismo haríamos si quisiéramos animar sólo una capa de un panel, manteniendo el fondo, como en la imagen siguiente se ve. En este caso, se ha animado sólo el movimiento del personaje hacia el interior del camarote, pero se mantiene el fondo del plano.

## StopMotion: del carbon al Pixel. Ejercicios técnicos



- Así, vamos añadiendo paneles y ajustando tiempos.
- Podemos añadir ficheros de audio, por ejemplo, sonidos ambiente, diálogos, efectos de sonido, etc. Para ello, seleccionamos el Canal de audio que viene por defecto o añadimos uno nuevo: **Sound/New Audio Track**. Con ese track seleccionado, importamos un fichero de sonido.
- **NOTA: Es preferible trabajar con mp3 para que no ocupe demasiado el fichero final de la animática.**

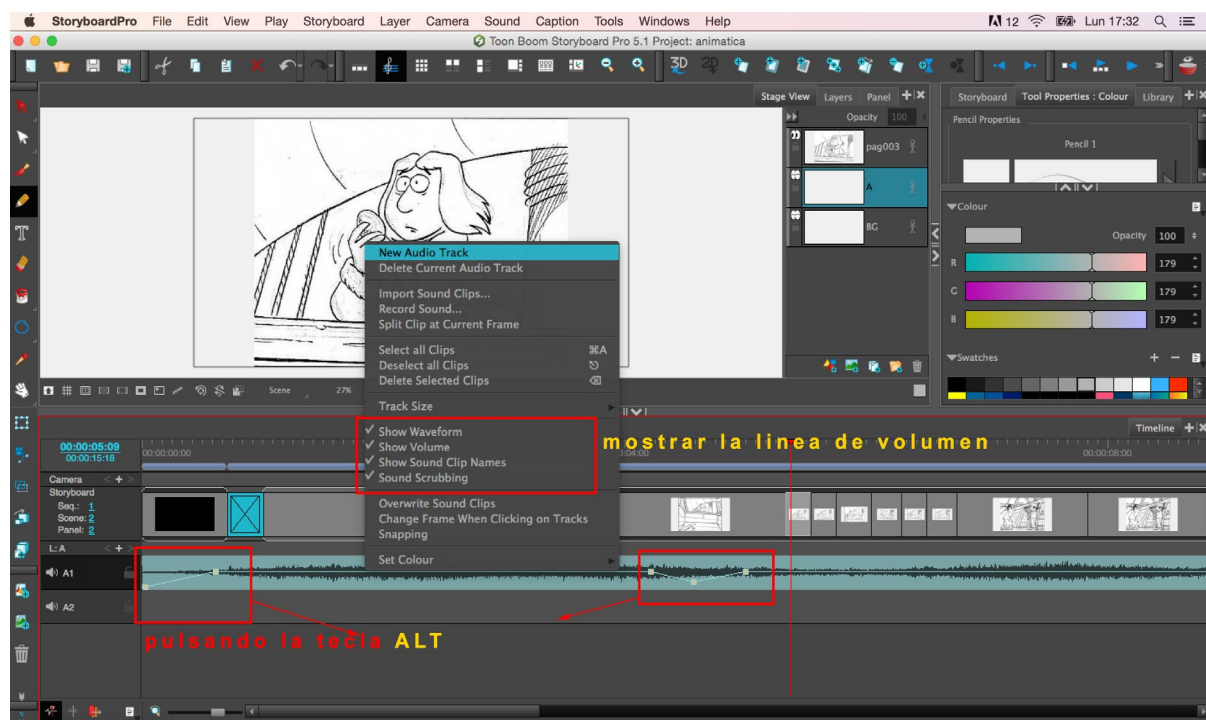


Colocamos el inicio del sonido donde consideremos oportuno.

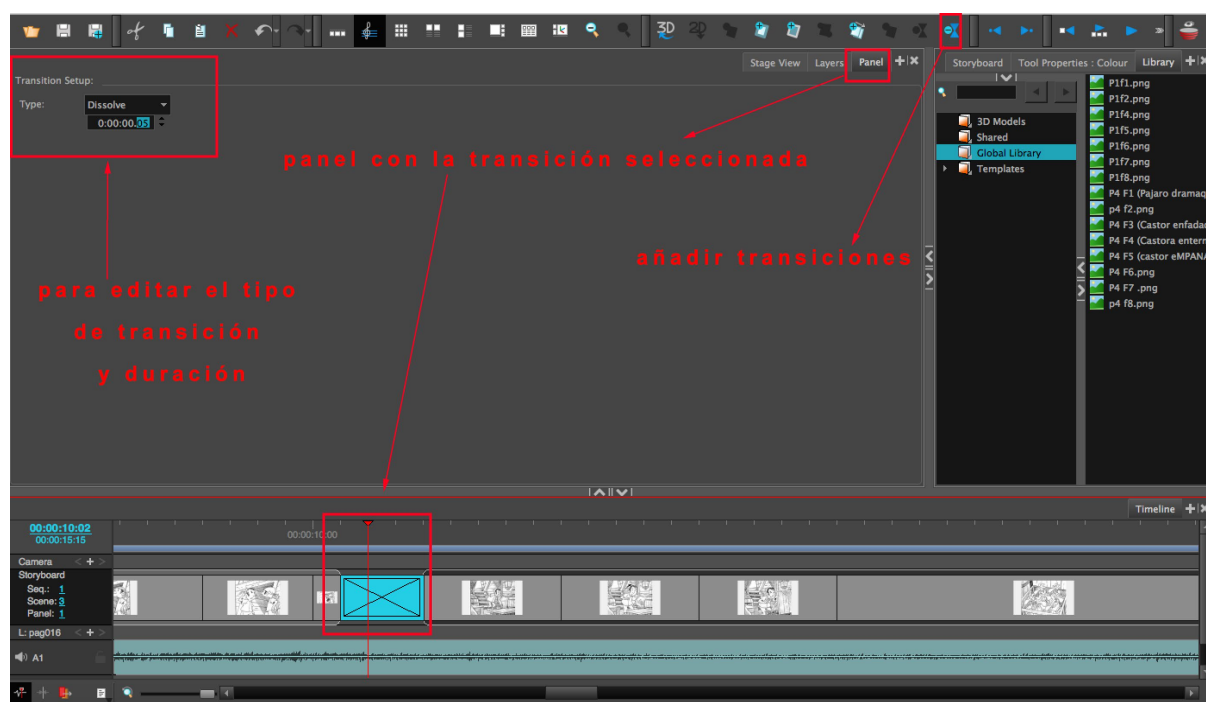
- Podemos retocar la envolvente del sonido, es decir, el volumen inicial o **Fade in** y el volumen final o **Fade out**, así como los volúmenes de determinados momentos,

## StopMotion: del carbon al Pixel. Ejercicios técnicos

añadiendo marcadores con la tecla Alt. Se pueden añadir tantas ficheros de sonido como se quieran, en diferentes capas de sonido o la misma.

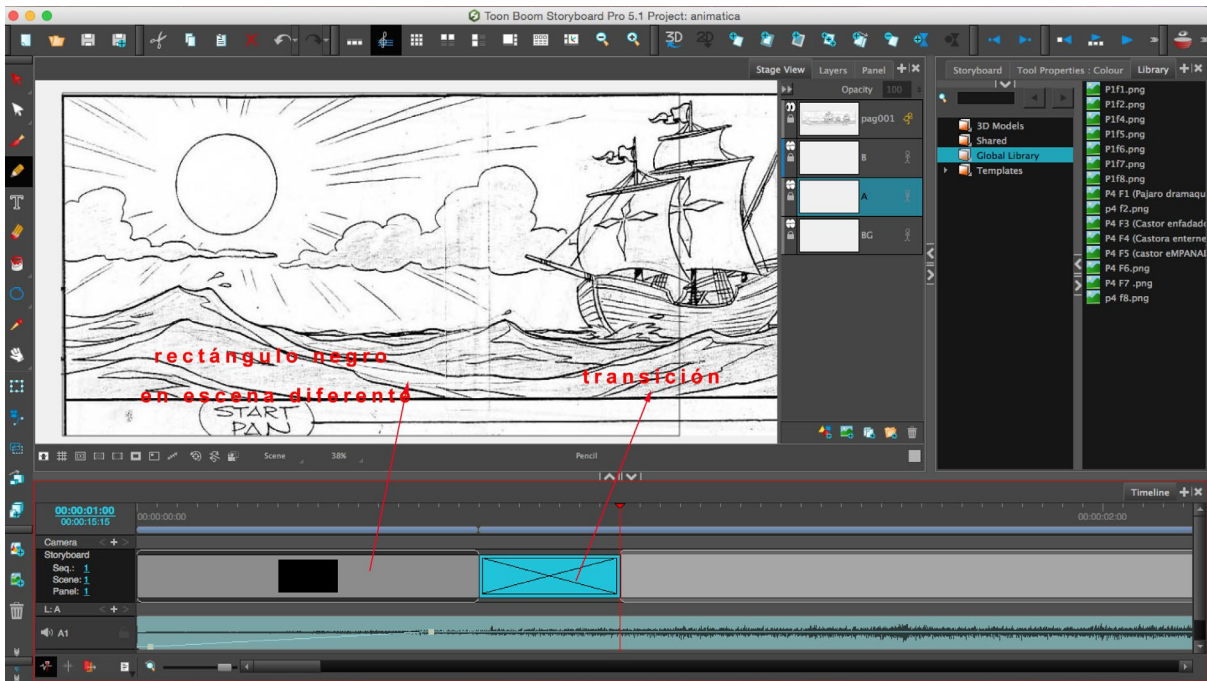


- Recuerda que en animación cada vez que haya un cambio de cámara se considera una escena nueva. Agrupa así los paneles en escenas y en secuencias.
- Puedes añadir transiciones entre escenas o entre secuencias que ya tengas. Para ello, selecciona el panel anterior de la secuencia y pincha en la barra de herramientas superior el icono de transición. Por defecto, las transiciones son de disolución, pero pueden editarse seleccionando la transición y yendo a la ventana de Panel. Aquí también se añade o quita tiempo.

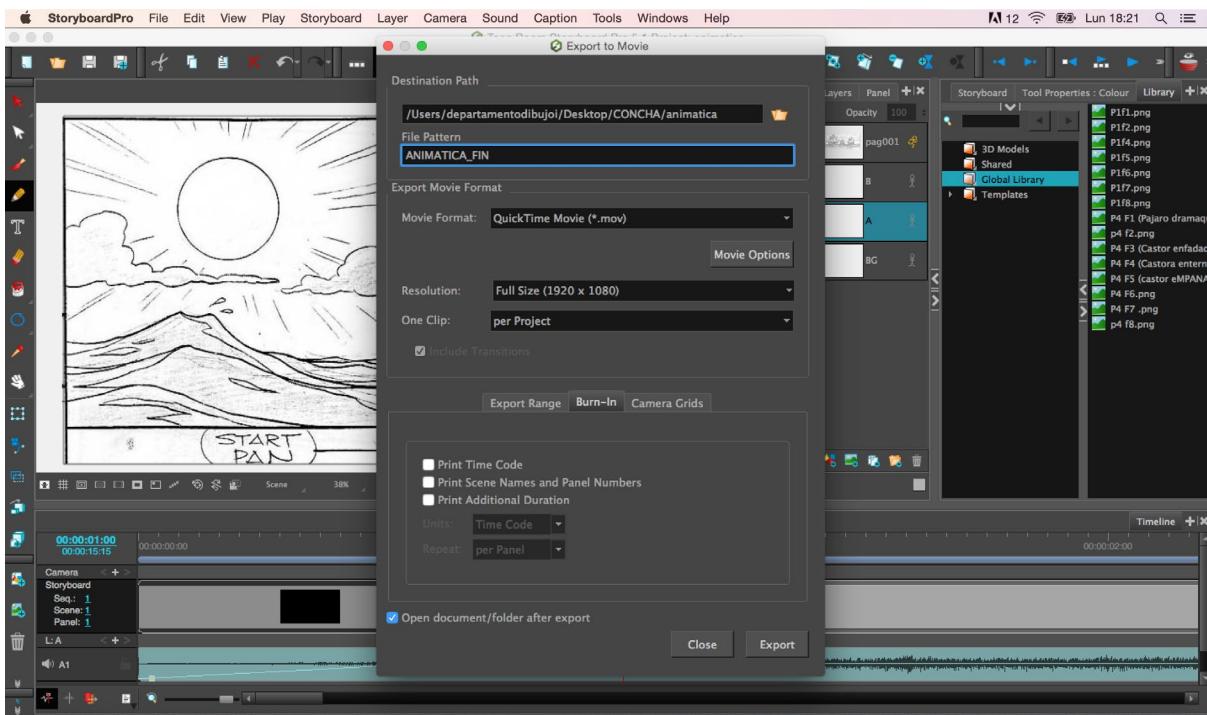


## StopMotion: del carbon al Pixel. Ejercicios técnicos

- También puedes hacer una transición desde o hacia negro, creando un nuevo panel y dibujando un rectángulo negro. RECUERDA QUE TIENE QUE ESTAR EN UNA ESCENA DIFERENTE: NO SE PUEDE HACER TRANSICIONES ENTRE PANELES.



- Para hacer la animática final, File/Export/Movie, la exportamos a tamaño original, 1920 x 1080 y también a 1/4, es decir, 480 x 270 para tenerla en formato más manejable. La exportamos en formato Quick time, mov.



Súbelo al apartado correspondiente con el título del proyecto.