

Animación de imágenes fijas

La **animación** es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

Concebir animación tiende a ser un trabajo muy intensivo y tedioso. Por esto la mayor parte de la producción proviene de compañías de animación que se han encargado de organizar esta labor. Aun así existe la animación de autor (que tiene relación con la *animación independiente*), en general más cercana a las artes plásticas. Ésta surge del trabajo personal de uno o de unos pocos artistas. Algunos se valen de las nuevas tecnologías para simplificar la tarea. Se comienza el proceso de animación al hacer un modelo del personaje o la cosa que se va a animar. Este modelo puede ser un dibujo, o puede ser también en plastilina.

Stop motion

Animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales así como maquetas de modelos a escala. Se utiliza la grabación "fotograma a fotograma" o "cuadro a cuadro".

El stop-motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. En general se denomina animaciones de stop-motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

Hay dos grandes grupos de animaciones stop-motion: La animación de plastilina (o cualquier material maleable), en inglés claymation, y las animaciones de objetos (más rígidos).

La animación con plastilina puede hacerse al "estilo libre", cuando no hay una figura definida, sino que las figuras se van transformando en el progreso de la animación; o puede orientarse a personajes, que mantienen una figura consistente en el transcurso del film.

También está el *go-motion* que es un sistema de control que permite a miniaturas y cámara realizar movimientos mientras se utiliza la animación fotograma a fotograma o stop-motion.

Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/Animación> y <http://es.wikipedia.org/wiki/StopMotion>

Cómo crear un corto de video Stop Motion con su cámara digital (Tutorial de Stop Motion – <http://photojojo.com/content/tutorials/stop-motion-digital-camera/>)

Animación stop-motion es una de las más simples técnicas de animación y una de las más divertidas. Se requiere en partes iguales la cámara digital, ordenador, y la imaginación (que tienes los tres), y estás en camino.

Aunque llamativo, la animación generada por computadora está en boga, y stop-motion tiene un rico patrimonio propio. Tim Burton utiliza stop-motion y marionetas para crear *Pesadilla antes de Navidad*, Y Robot Chicken Comedy Central utiliza stop-motion con figuras de acción y accesorios de juguete.

Usted puede utilizar casi cualquier cosa en la animación stop-motion, y gracias a las cámaras digitales y computadoras, la creación de una es ahora súper fácil.

Hay muchas maneras de capturar, editar y finalizar un stop-motion de corta distancia; estaremos aquí cubriendo el más simple. No se desanime por el número de pasos. Es mucho más fácil de lo que parece.

Lo que usted necesitará

- ✓ Lo primero que necesita es, por supuesto, una idea. Trate de quedarse con algo sencillo para su primer acción y que pueda dividirse en partes más pequeñas que funcionen bien. Si lo desea, puede hacer aparecer un objeto inanimado como si está vivo, por ejemplo, un calcetín; o un trozo de papel que se arruga a sí mismo. Debe tener en cuenta que usted puede llegar a disparar alrededor de 10 fotos por cada segundo.
- ✓ En segundo lugar, usted necesitará una cámara digital. Puesto que no se van a imprimir las fotos, puede configurar su cámara para el menor valor de tamaño de imagen. Esto le permitirá ajustar más

imágenes en la tarjeta de memoria a la vez. Dependiendo de cuánto tiempo desea que su película sea, puede ser necesario para "llenar y descarga" de la cámara (copiar las fotos al ordenador y borrar la tarjeta de memoria) varias veces antes de que esté terminado.

- ✓ Por último, con el fin de convertir sus imágenes en un vídeo de animación, necesitará un software de edición de vídeo como Monkey Jam, que es de distribución libre y gratuita.

Paso 1: Lanzar TU Animación

Digamos, por ejemplo, que le gustaría hacer que un calcetín se mueva por sí mismo por el suelo. Empezar por el principio: ubicar el calcetín en alguna parte y tomar su primera foto. Recuerde, usted debe utilizar la cámara en modo foto (imagen fija), no en modo de película.

Después de haber tomado su primera fotografía, mueva ligeramente la media en la dirección que desee viajar y tomar otra foto. Mover de nuevo por la misma distancia, y adoptar otro movimiento. Continúe hasta que el calcetín llega a donde quiere que se detenga. Se puede manipular el objeto de formas creativas para añadir interés visual a sus películas, sólo asegúrese de que cualquier movimiento que hace el objeto, éste se hace lentamente en varios cuadros.

Por último, si usted comete un error al disparar, solo debe borrar esa foto en su cámara y tomar otra. Esto le ahorrará el tener que editar su película más tarde.

Paso 2: Descargar tus fotos

Ahora que ha capturado las imágenes, tendrá que descargarlas en el equipo. Este proceso varía de cámara a cámara y de un ordenador a otro.

Es bueno que las almacene en una carpeta bien identificada.

Paso 3: Encontrar tus fotos

Abrir el programa y luego importar las fotos desde la carpeta donde se almacenaron.

Todas las fotos deben aparecer ahora en orden.

Paso 4: Animar tus fotos

Con el fin de que su corto de animación se reproduzca correctamente, usted debe decirle a Monkey Jam el tiempo que desea de cada foto que aparezca antes de mostrar el siguiente. Es como crear un pase de diapositivas, pero en lugar de dar a cada imagen de unos segundos, le das sólo una fracción de segundo. El momento que elija afectará el ritmo general y la duración de su película.

Para nuestro ejemplo hemos usado para el calcetín una duración de 3 fotogramas por foto. Un ajuste de 3 fotogramas por foto significa que verá 10 fotos por segundo. Ahora usted puede ver por qué tienes que disparar tantas fotos.

Si utiliza 3 fotogramas por el establecimiento de la foto, usted puede fácilmente calcular cuántas fotos tendrá que crear una película de una longitud dada. En nuestro ejemplo hemos utilizado alrededor de 100 fotos, para 10 segundos de vídeo. Si quisiéramos hacer una animación exactamente 30 segundos de duración, tendríamos 300 fotos.

Toques finales

Finalmente debe hacer una vista previa, para que todo esté en orden antes de grabar el trabajo como video. Si está todo bien, se exporta como un archivo.avi que es un formato de video que puede reproducirse en cualquier reproductor de videos.

¡Eso es! No se olvide de guardar el proyecto a menudo a medida que avanza.

Aquí está nuestro video del calcetín terminado.

<http://www.photojojo.com/content/wp-content/uploads/2006/08/SOCKexample.mov>

Diviértete, sé creativo y compártelo. ¡Adelante!

Ejemplos: Between You and Me - Un galardonado corto enteramente en stop-motion. ***Impresionante.***

Enlace:

http://www.youtube.com/results?search_query=Between+You+and+Me&search_type=&aq=f