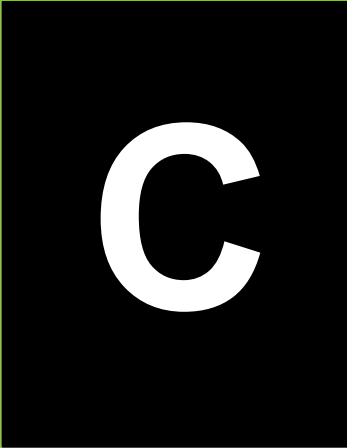


SYNFIG STUDIO: ANIMACIÓN CON UNA IMAGEN

RED DE TALLERES DE PRODUCCIÓN DIGITAL DE
CONTENIDO EDUCATIVO Y CULTURAL



C

SYNFIG STUDIO: ANIMACIÓN CON UNA IMAGEN

AUTORA: CAROLINA MORENO GUTIÉRREZ

Esta guía te mostrará los pasos para realizar animaciones a partir de una imagen. Synfig Studio es un software de animación en 2D gratuito y de código abierto, diseñado como una poderosa solución para crear películas de animación de calidad con una ilustración vectorial y de mapa de bits. Con este programa se elimina la necesidad de crear muchos fotogramas, lo que le permite producir una animación en 2D de mayor calidad con menos recursos.



CONCEPTO: Synfig Studio es un editor de gráficos vectoriales y una herramienta de animación por computadora.

RECOMENDACIONES INICIALES

- Tener tu imagen para animación.
- Registrar de los movimientos para cada parte que integra tu imagen.
- Determinar la duración de la animación.

ANTES DE UTILIZAR EL PROGRAMA

Antes de trabajar con el programa realiza una planeación de lo que deseas hacer para crear tu animación. Por ejemplo, nosotros queremos una animación de 3 segundos de un círculo que se mueva de izquierda a derecha, que regrese a su posición inicial y al final suba. Primero necesitamos hacer el dibujo del círculo y luego crear la animación.

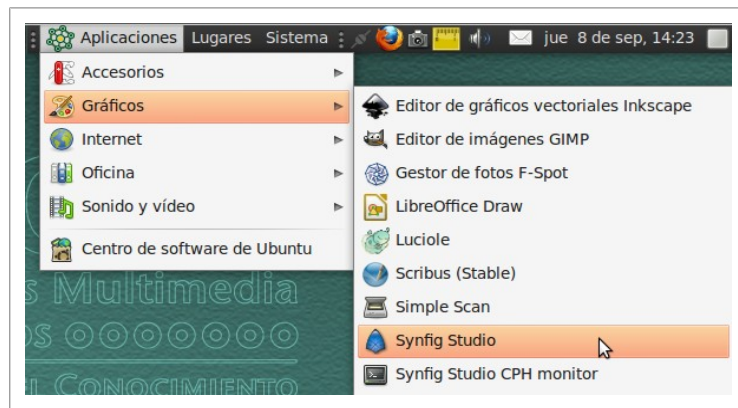
Hay imágenes que son más elaboradas, así que lo recomendable es hacer primero un bosquejo de tu imagen con todo los movimientos que necesitas. Por ejemplo, en el caso de una persona deberás dibujar un círculo que será la cabeza, el tronco que puede formarse con un rectángulo y los brazos con rectángulos más delgados y anotar los movimientos, como puede ser un saludo.

USO DEL PROGRAMA

1. Abrir programa. Ve al escritorio y sigue la ruta:

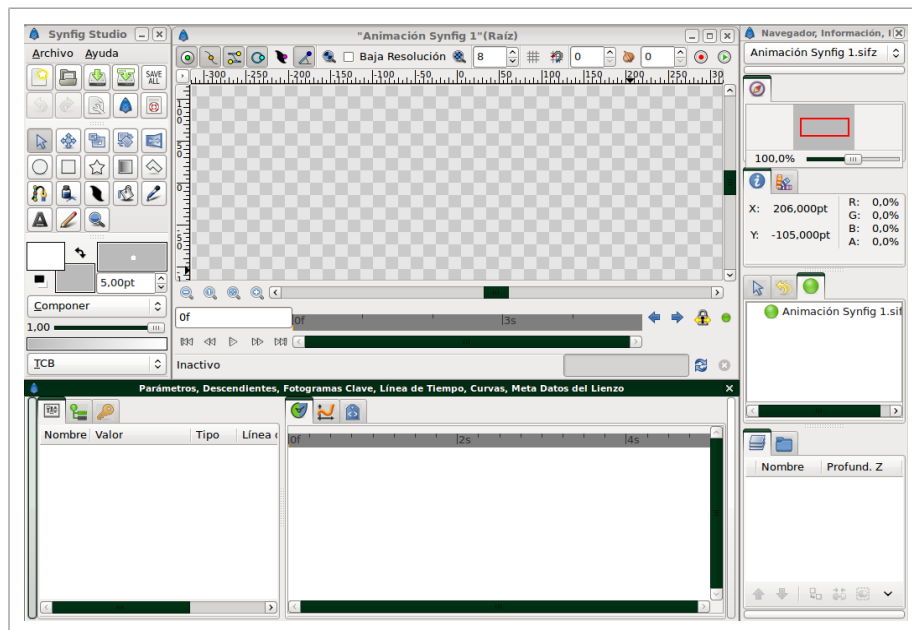
ACCESO

Aplicaciones > Gráficos > Synfig Studio.



Ruta para abrir programa Synfig Studio.

Al abrir el programa podrás ver que Synfig despliega varias ventanas que contienen diferentes paneles.



Visualización de la interfaz de Synfig Studio.

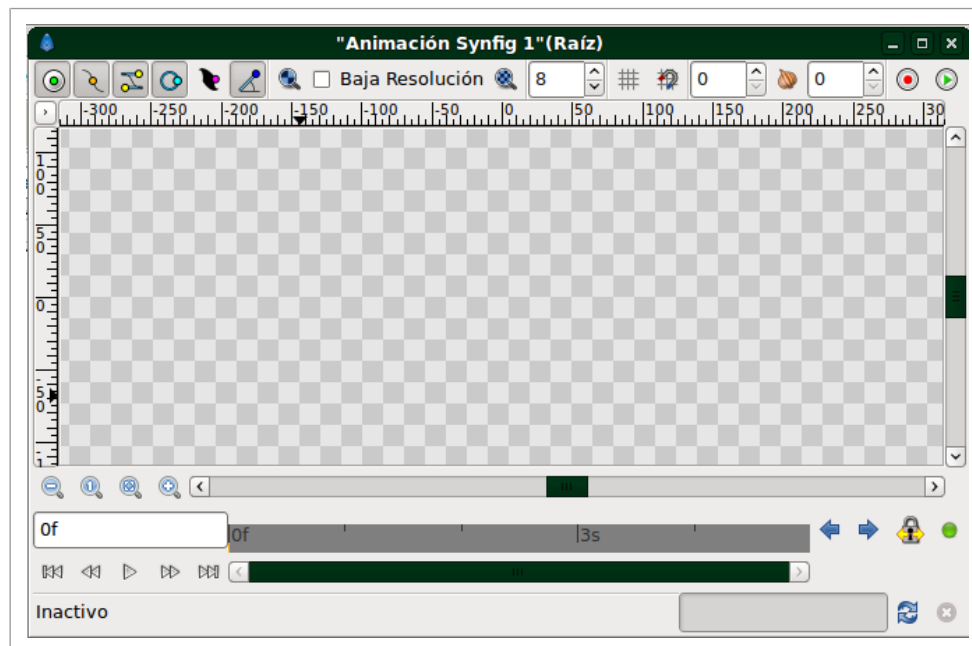


SUGERENCIA: si la interfaz de tu Synfig no se observa como en la figura, solo restablece las ventanas a su posición original con la siguiente ruta:

ACCESO:

Archivo > Paneles > Restablecer a su disposición original

La mayoría de las aplicaciones de gráficos tienen un conjunto de menús en lo alto de la pantalla, en la parte superior de la ventana principal, o en la parte superior de la ventana de dibujo, Synfig tiene un menú: el pequeño triángulo negro en la esquina superior izquierda de la ventana de canvas o área de trabajo (ver figura). Donde están todos los menús que nos permiten acceder a la mayoría de las características de Synfig.



Ventana de Canvas o área de trabajo.

Da clic al siguiente botón:

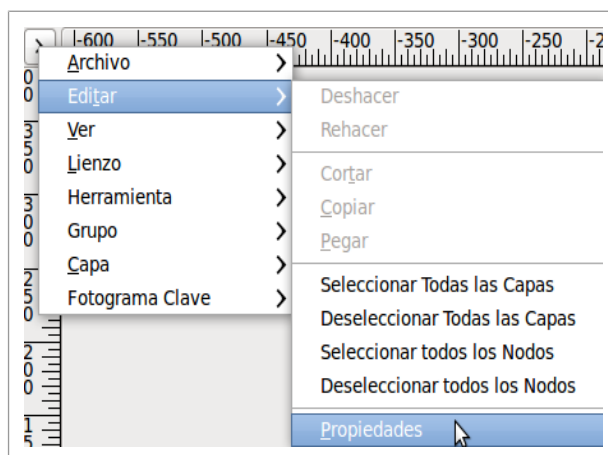


Icono de archivo.

Y sigue la ruta:

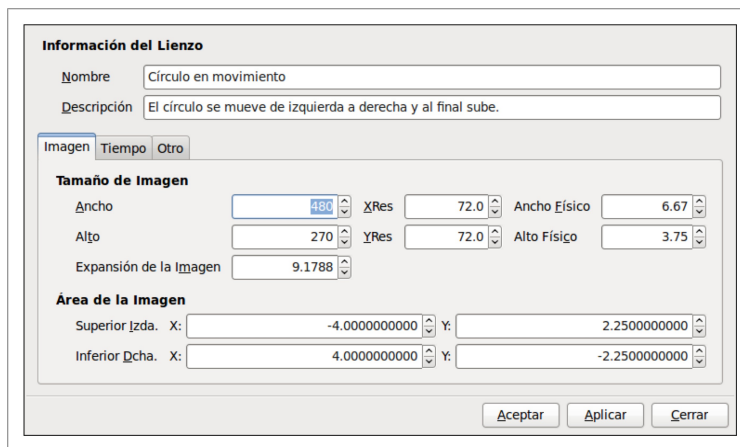
ACCESO

Archivo > Editar > Propiedades



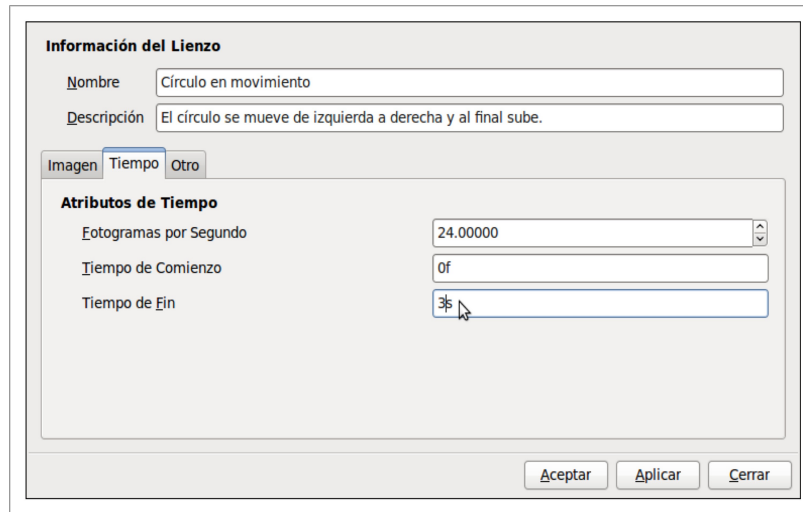
Ruta para propiedades de animación.

Te abrirá la ventana de propiedades de animación.



Propiedades de animación.

Da clic a la pestaña de Tiempo.



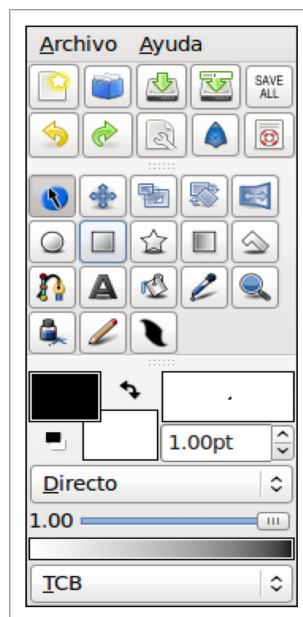
Pestaña de tiempo.

En “Tiempo de fin” anota los segundos que quieres que dure tu animación. Nosotros la queremos de 3 segundos. Luego selecciona “Aceptar”.



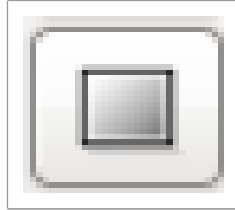
Duración de la animación.

2.- Elaboración del dibujo a animar: Esta es la caja de herramientas.



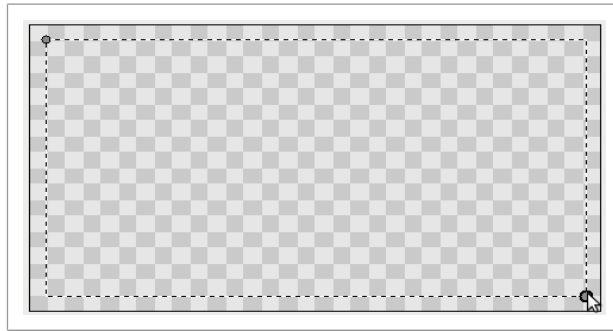
Caja de herramientas de Synfig Studio.

Da clic al ícono de herramienta de rectángulo que se encuentra al lado de la herramienta de círculo.



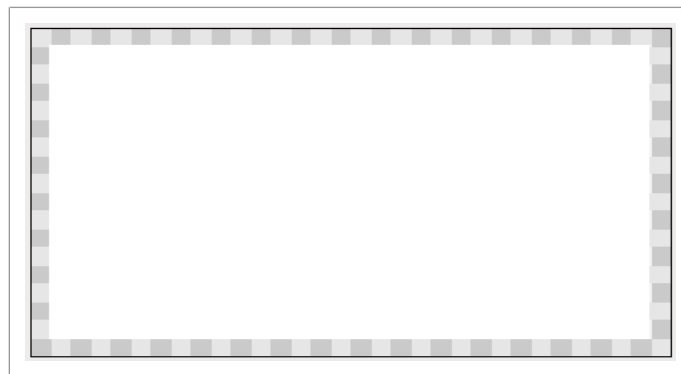
Icono de herramienta de rectángulo.

Una vez seleccionado, arrastra el puntero de la esquina superior izquierda del lienzo a la esquina inferior derecha.



Seleccionar el espacio del rectángulo.

De esta forma quedará marcado el espacio en blanco.



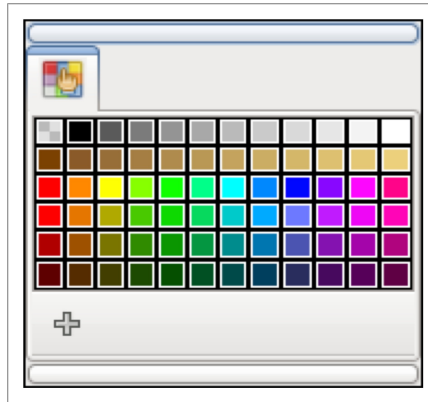
Rectángulo marcado.

Puedes elegir pintar esta área o no, para hacerlo usa la herramienta de relleno que se encuentra en la caja de herramientas.



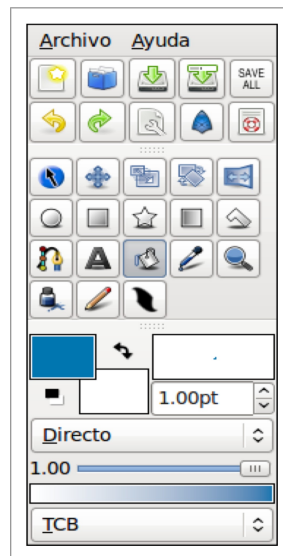
Icono de herramienta de relleno.

En el editor de paleta selecciona el color que desees para pintar el rectángulo.



Icono de editor de paleta.

Nosotros seleccionamos color azul, éste aparecerá en la caja de herramientas en el color de contorno como se muestra a continuación:



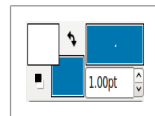
Color de contorno.

Como queremos rellenar, vamos a pasar el color azul de contorno al de relleno, para ello da clic en la flecha de intercambiar colores de relleno y contorno.



Icono de intercambio de colores de relleno y contorno.

Al dar clic a la flecha cambiará la posición de color a relleno.



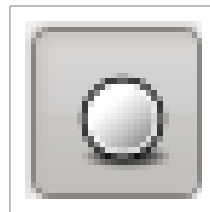
Color de relleno.

Ahora podrás rellenar, dando clic en el rectángulo.



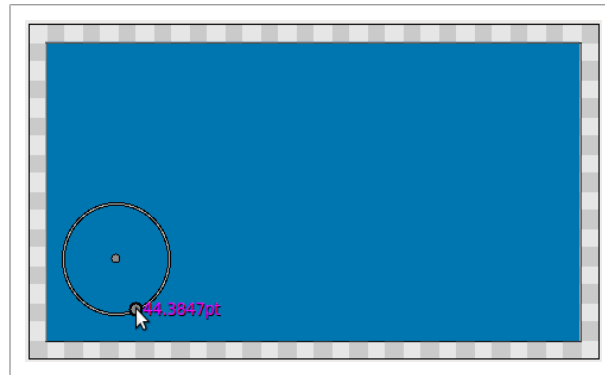
Rectángulo relleno de color.

Ahora vamos a crear un círculo para ejemplificar la animación. Para hacerlo selecciona la herramienta de círculo en la caja de herramientas.



Icono de herramienta de círculo.

Al dar clic en el espacio del rectángulo se creará el círculo, sólo ve jalando el puntero hasta alcanzar el tamaño que deseas para tu imagen.



Crear círculo.

El círculo quedará formado.

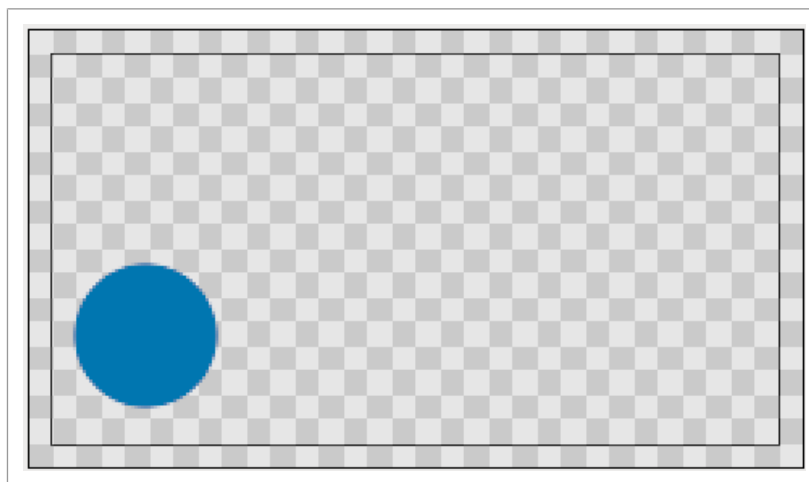
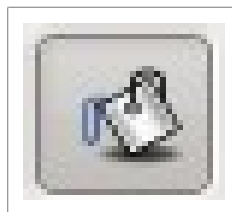


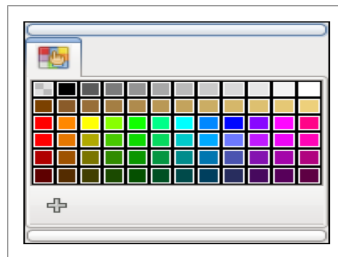
Imagen.

Para diferenciar el círculo del rectángulo le daremos color de relleno, da clic a la herramienta de relleno.



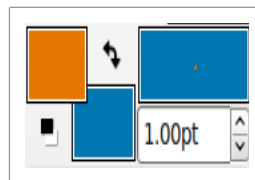
Icono de herramienta de relleno.

Selecciona el color en el editor de paleta, nosotros ocuparemos un naranja.



Panel de editor de paleta.

Al seleccionarlo aparecerá en el color de contorno.



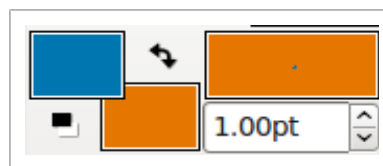
Color de contorno.

Da clic a la fecha para pasar el color al relleno.



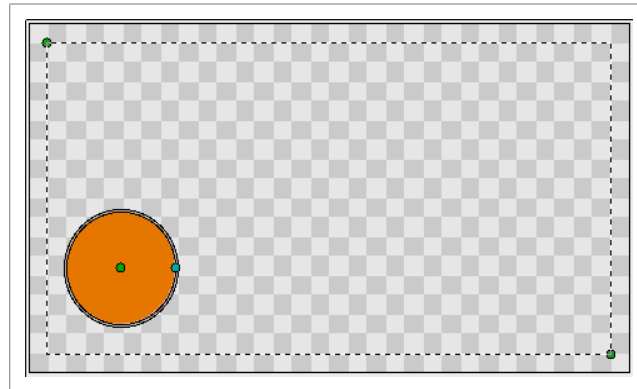
Icono de intercambio de colores de relleno y contorno.

Así se cambiará tu color al lugar de relleno.



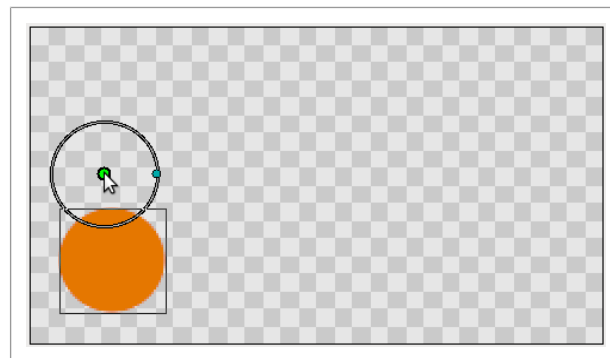
Color de relleno.

Luego da clic en la imagen (círculo) para rellenarlo de color.



Círculo relleno de color.

Puedes mover la posición de tu imagen, sólo da clic al punto verde que se encuentra en medio de tu imagen (círculo) y muévelo.



Mover imagen a otra posición.

Nosotros la colocaremos en medio.

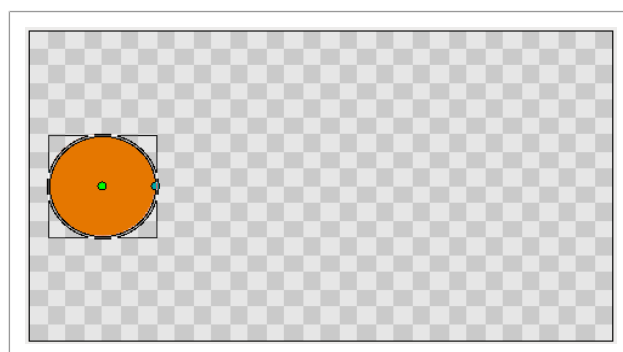


Imagen en medio.

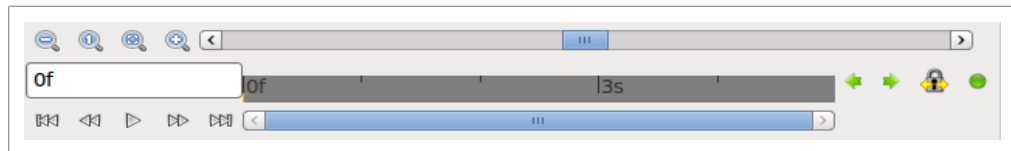
3.- Hacer animación. Ahora empezarás a crear tu animación, hacerlo es tan sencillo como fijar el segundo y mover la imagen, es decir, que el primer desplazamiento de la imagen corresponderá al primer segundo y así, sucesivamente se crearán segundos de movimiento.

Con la herramienta normal, selecciona primero tu imagen a la que darás movimiento, en este caso será el círculo. En la caja de herramientas de Synfig selecciona la herramienta normal que aparece con el siguiente ícono y da clic a tu imagen.



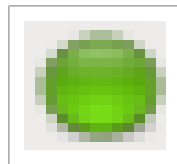
Icono de herramienta normal.

Una vez seleccionada tu imagen pulsa el botón de animar que aparece en la esquina derecha de la parte baja de Synfig Studio, al pulsarlo se activará la función que te permitirá animar tu imagen.



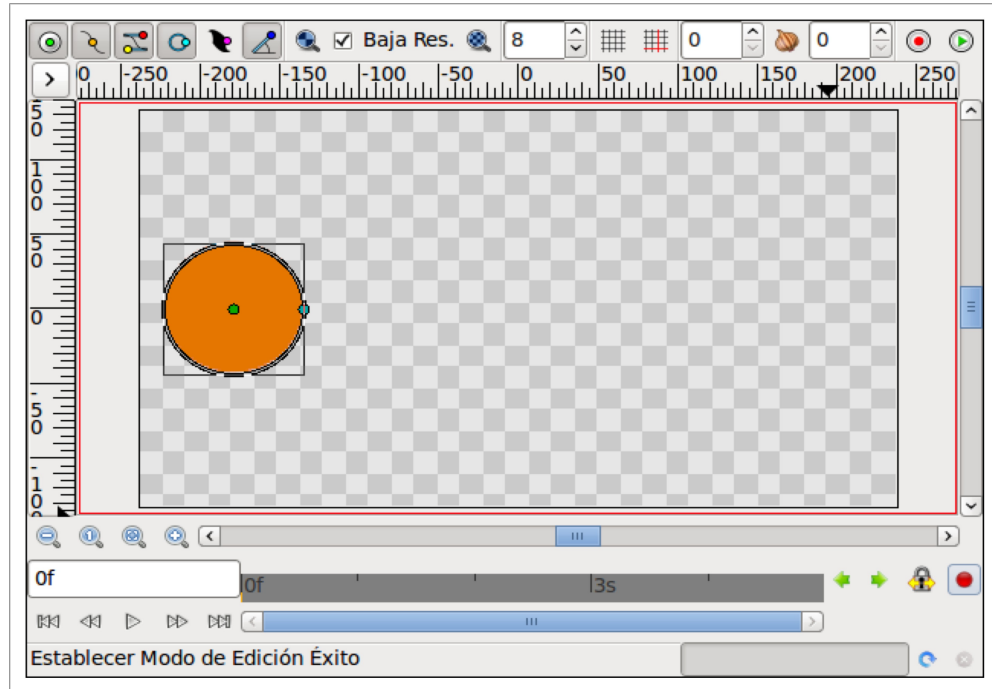
Barra inferior de Synfig Studio.

Da clic al círculo en color verde de animar:



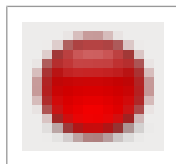
Icono de animar.

Synfig marcará el espacio de la animación en un delineado de color rojo, el botón verde pasará a ser rojo lo que significa que está en modo de animación.



Modo de animación.

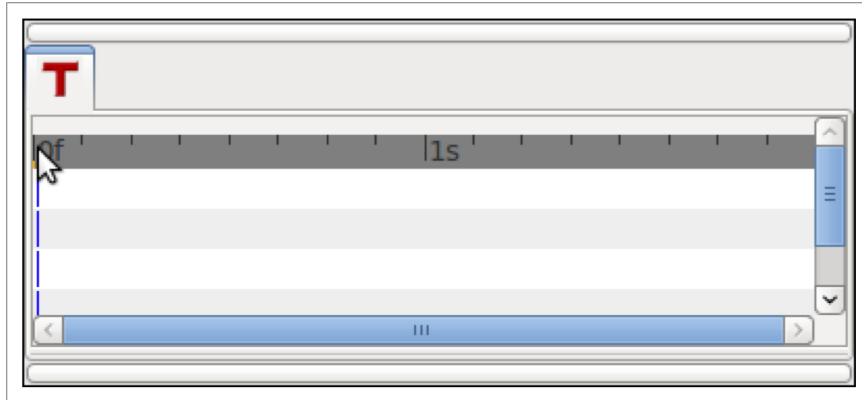
Botón encendido para la edición de animación:



Icono en edición de animación.

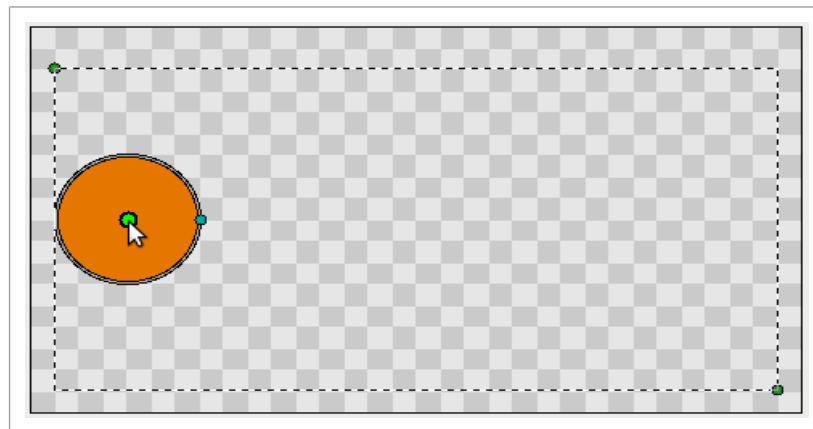
Empezaremos creando el segundo cero (0) en el panel de la línea del tiempo, éste se caracteriza por ser la posición de inicio de tu imagen, a partir de ahí empezará el movimiento.

Da clic en “0f” en la barra gris del tiempo:



Tiempo inicial.

Como es la posición de inicio, sólo da clic al punto verde que se encuentra en medio de tu imagen para dejarlo en el mismo sitio.



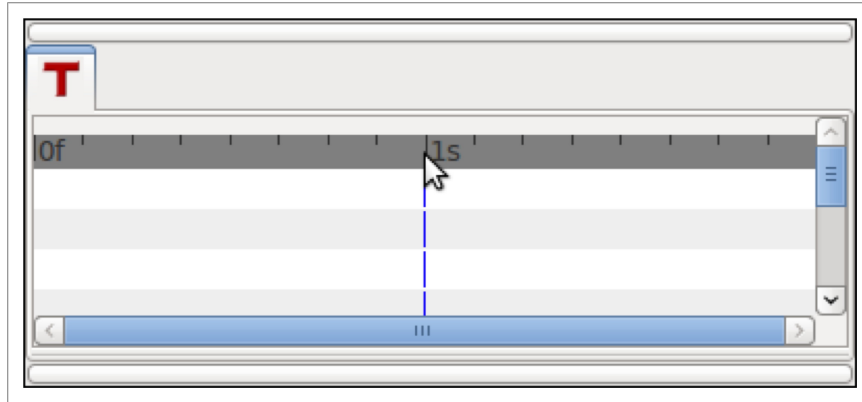
Posición de inicio.

Para realizar los movimientos de la animación, selecciona el punto verde fosforescente y muévelo hacia donde desees el desplazamiento de la imagen.



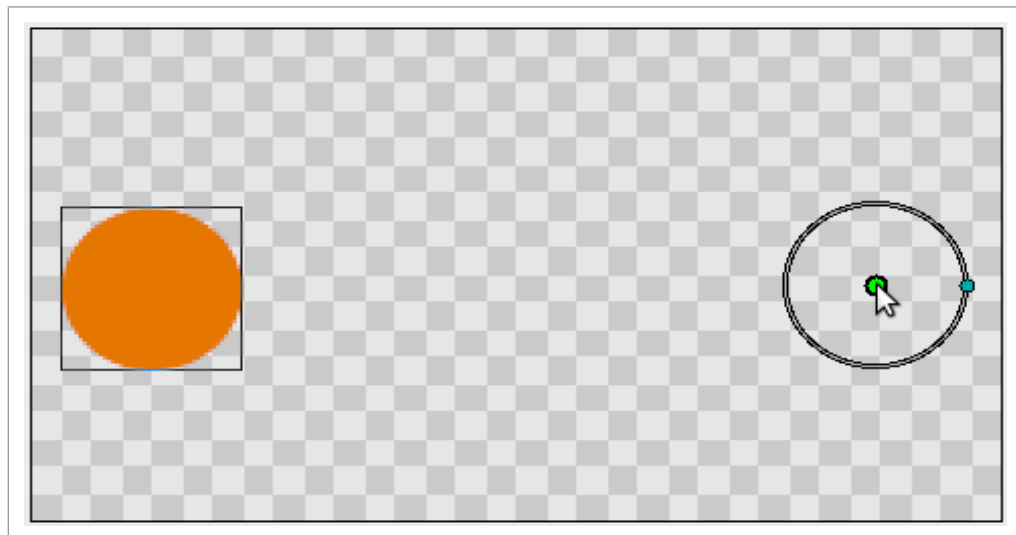
Punto de movimiento.

Empieza el movimiento fijando el primer segundo. Selecciona “1s” en la barra gris del tiempo y haz clic.



Primer segundo.

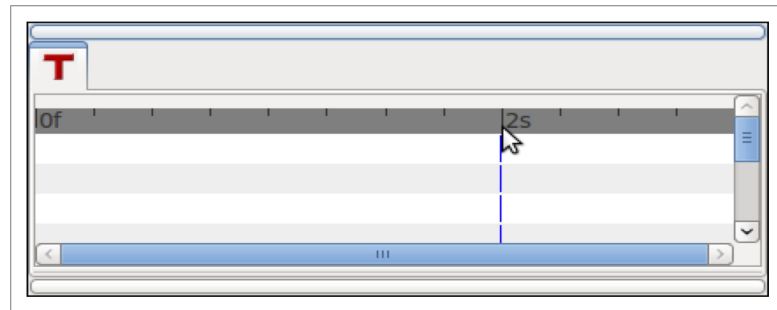
Ahora crea el movimiento para el primer segundo deslizando tu imagen para la animación. Nosotros moveremos el círculo a la derecha jalando el punto verde.



Movimiento de la imagen para el primer segundo.

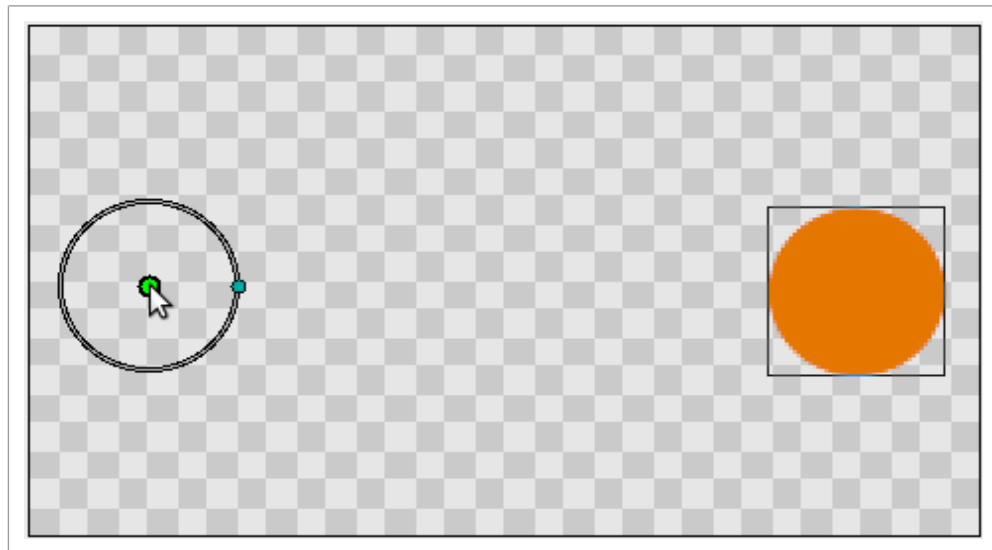
Como queremos que el círculo regrese, continuamos con el segundo 2.

Da clic en la barra gris del tiempo a “2s”.



Segundo dos.

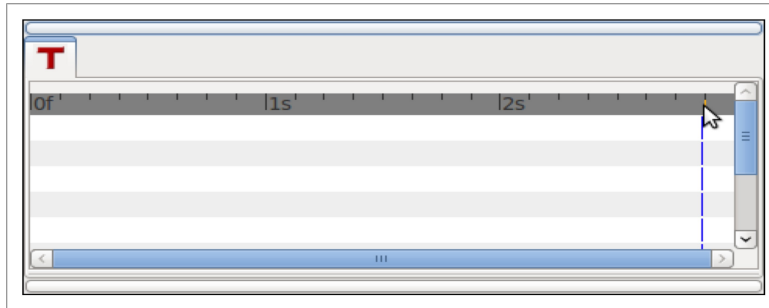
Crea el movimiento para el segundo 2 deslizando tu imagen a donde desees. Nosotros deslizaremos el círculo al lado izquierdo (inicio).



Movimiento de imagen para segundo dos.

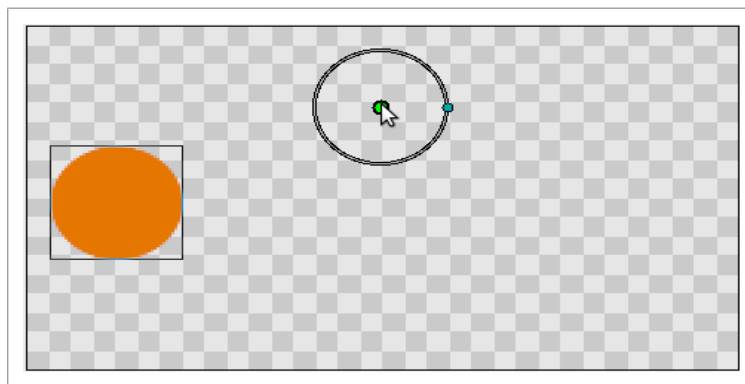
Puedes seguir creando movimiento según convenga a tu animación. El movimiento de una imagen depende de la posición en el lienzo, no sólo de un extremo a otro como nuestro ejemplo del círculo; puedes mover hacia cualquier punto de tu lienzo. Crearemos un movimiento más como demostración.

Continuamos con el segundo 3, esta vez queremos que el círculo suba hacia el centro. En la línea del tiempo da clic en la barra gris a la última línea.



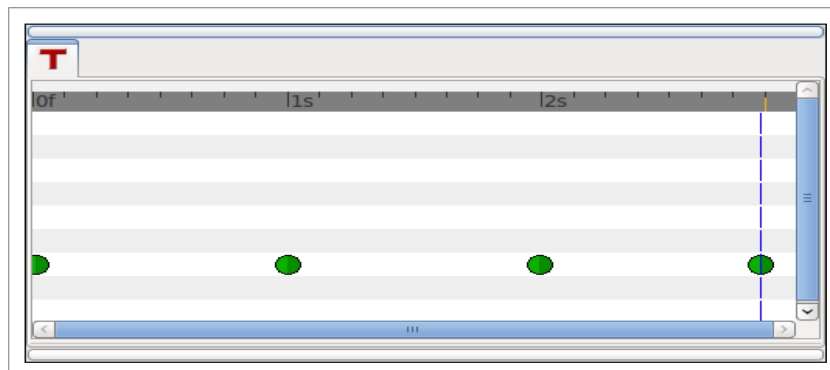
Segundo tres.

Ahora mueve tu imagen hacia la parte superior del lienzo.



Movimiento de imagen para segundo 3.

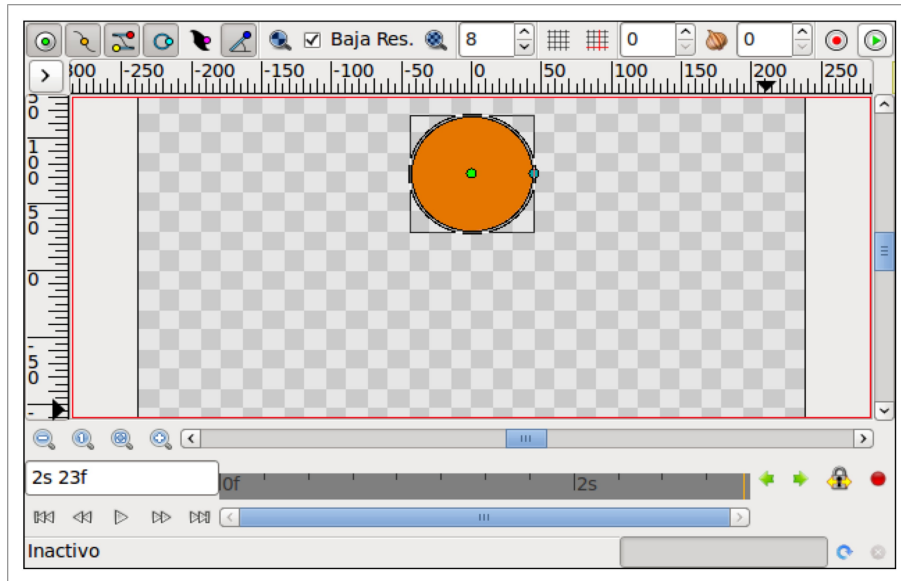
Hemos concluido con los registros de segundos y con los movimientos para nuestra imagen, al bajar con la barra de la línea del tiempo podrás observar la posición de todos los segundos.



Segundo 0f, 1s, 2s y 3s.

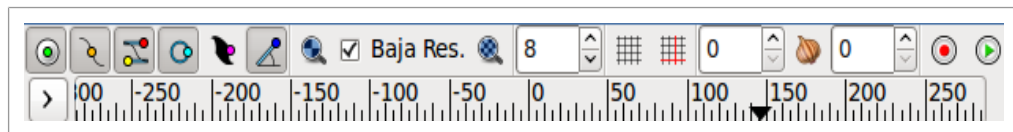
4.- Previsualización de la animación. Ahora puedes visualizar tu animación que será acorde a los registros y al movimiento de tu imagen marcados.

En la ventana de Synfig Studio



Ventana de Synfig Studio.

En la parte superior hay varias funciones del programa, entre ellos el botón: “Muestra el diálogo y atributos de previsualización” que aparece al final.



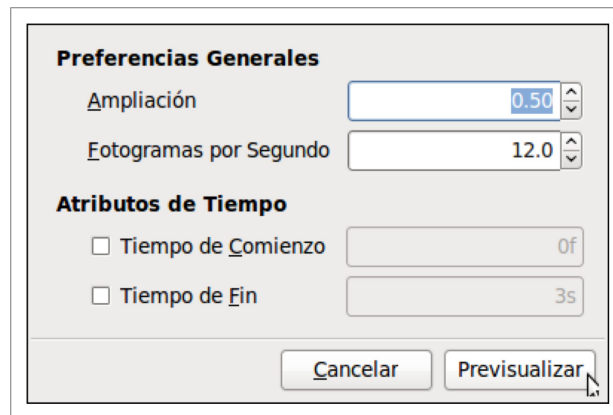
Parte superior de la ventana de Synfig.

Pulsa el botón de previsualización



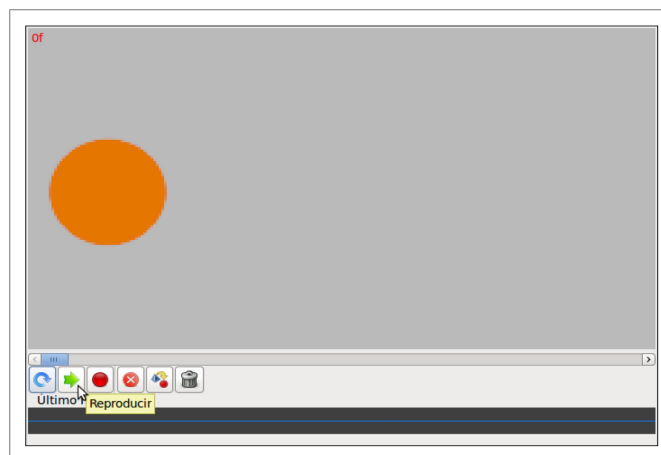
Icono de previsualización.

Te mostrará la siguiente ventana, da clic en Previsualizar.



Ventana de opciones de previsualización.

Te mostrará la ventana donde podrás ver la previsualización de tu imagen.



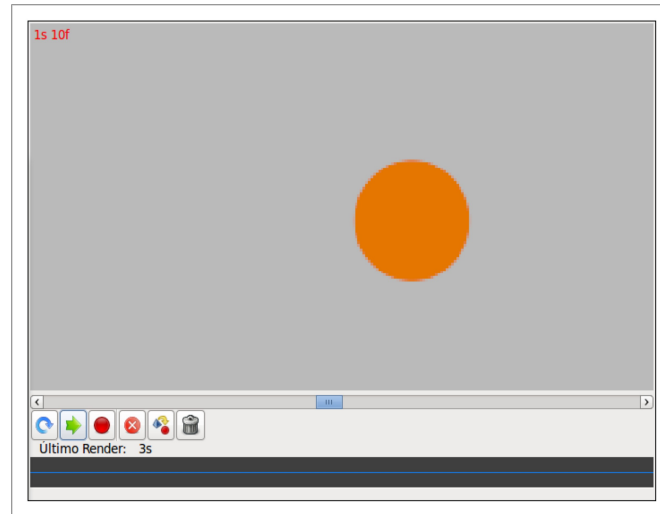
Ventana de previsualización.

Solo da clic a la flecha de Reproducir.



Icono de reproducir.

Para ver la reproducción de tu animación.



RECUERDA: Aunque no hayas terminado con los registros de los segundos, puedes ir previsualizando la animación para comprobar que tus movimientos son los esperados.



SUGERENCIA: El uso y manejo de la información que se muestra te servirá para la etapa de Postproducción.