

El stop motion, al igual que los dibujitos animados, es una animación. La diferencia entre una y otra técnica es que la primera crea el movimiento a partir de dibujos realizados para tal fin, mientras que la segunda lo hace a partir de imágenes tomadas de la realidad.

¿Y si hacemos una animación?

Para comenzar, debes conseguir:



masa moldeable



cámara de fotos

Podemos moldear un muñeco, con masa u otros materiales, el que deseen.



Para esta caso, les presentaré a Panchito:



Luego de que tienes armado el muñeco, debes tomarle muchas fotografías, paso a paso según sea el movimiento que realizará.

En cada movimiento debes tomarle una fotografía.



Para que realmente quede bien, debes dejar la cámara fija y los movimientos entre cada foto deben ser muy sutiles, para que cuando se vean juntas, las imágenes no queden "saltando", sino realizando un movimiento continuo.

También puedes realizarlo con muñecos que ya tengas, no necesariamente debes moldearlo; sí es importante que tengas en cuenta los pasos y los movimientos sutiles para que se vea el movimiento en forma continua.

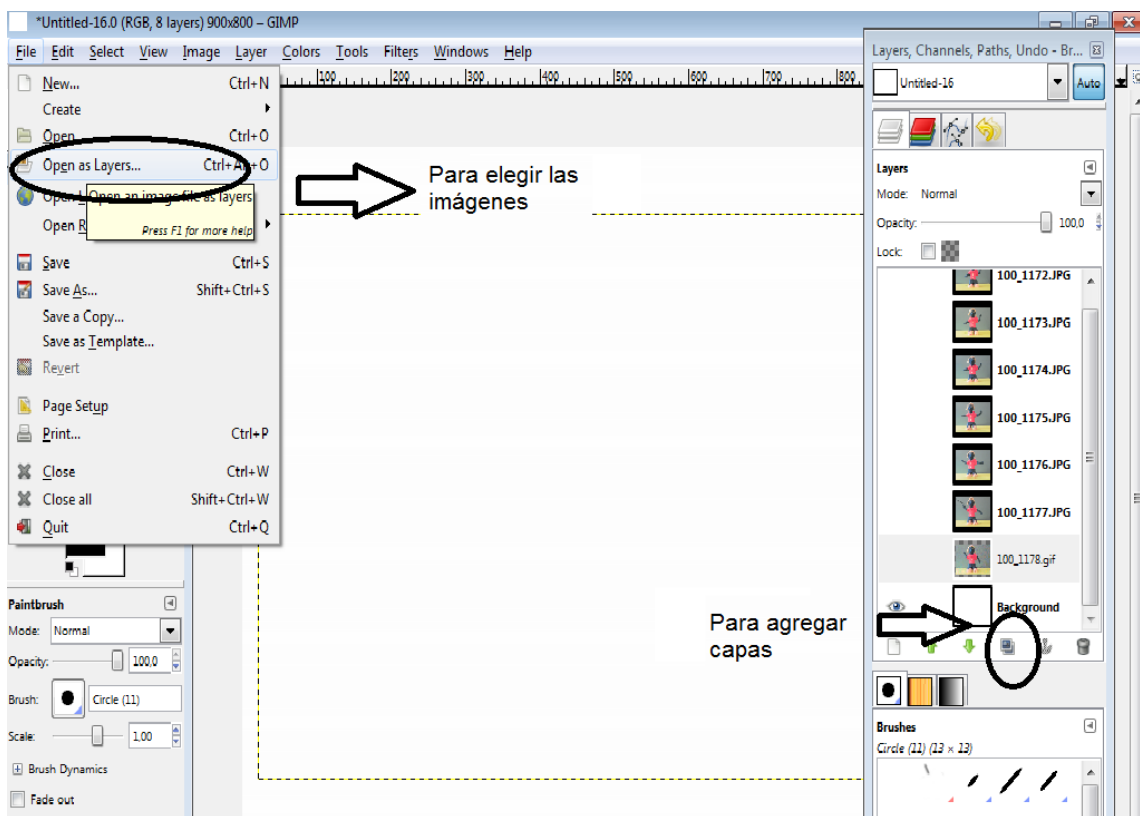
Luego de que tienes todas las imágenes, debes animarlas; para ello, es necesario integrarlas en un programa que pueda pasarlas rápidamente una a continuación de la otra dando ilusión de movimiento.

Para esto, usaremos GIMP.

Luego de que ya tienes las fotografías que le has sacado a tu muñeco, debes generar la animación.

Para esto, puedes utilizar GIMP. Para bajarlo debes ingresar a <http://www.gimp.org/>

Al abrirlo te encontrarás con un entorno de trabajo como este:

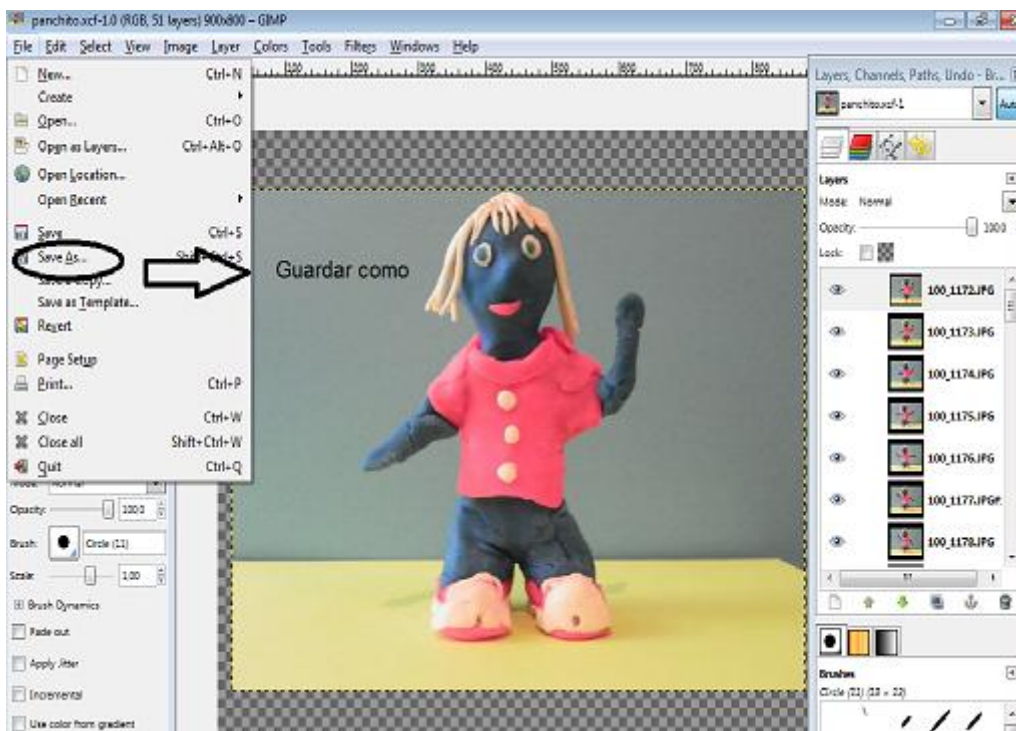


Para subir las fotografías que has sacado a tu muñeco, debes dirigirte a "open Layers" para que el programa vaya colocando aquellas imágenes que vas subiendo cada una en una capa. Estas capas las ves en el lado derecho y para ir agregando imágenes debes pulsar en el botón que se muestra en la imagen explicativa.

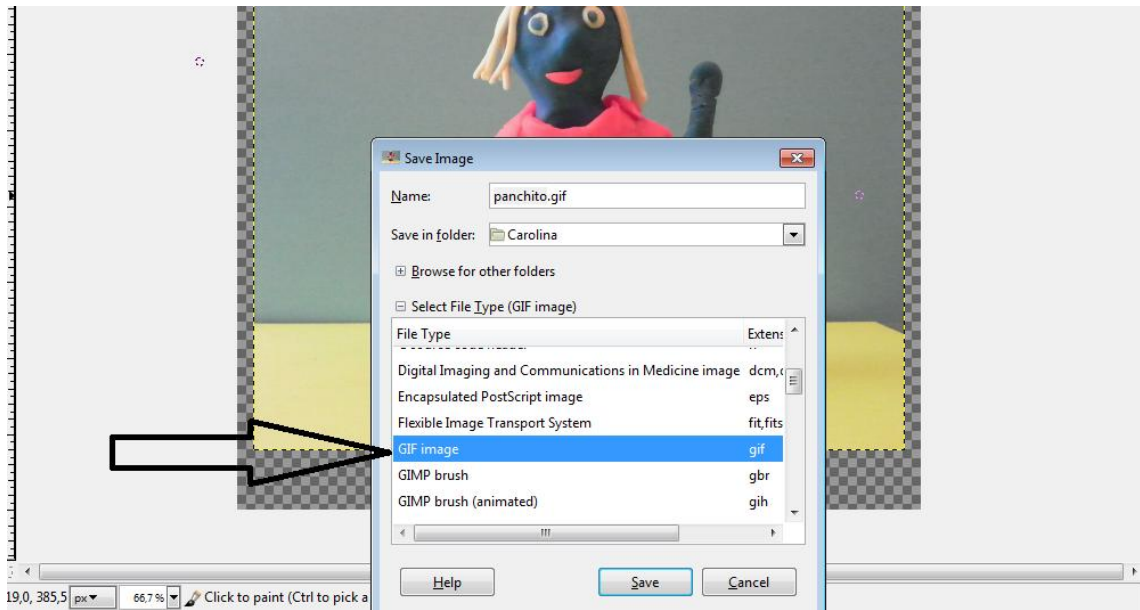
Lo que debes hacer es generar varias capas, todas aquellas que necesites según la cantidad de fotos que tengas para subir. En cada una de esas capas vas colocando una a una las fotografías en forma sucesiva como las fuiste sacando.

En este caso hemos subido unas 50 fotos.

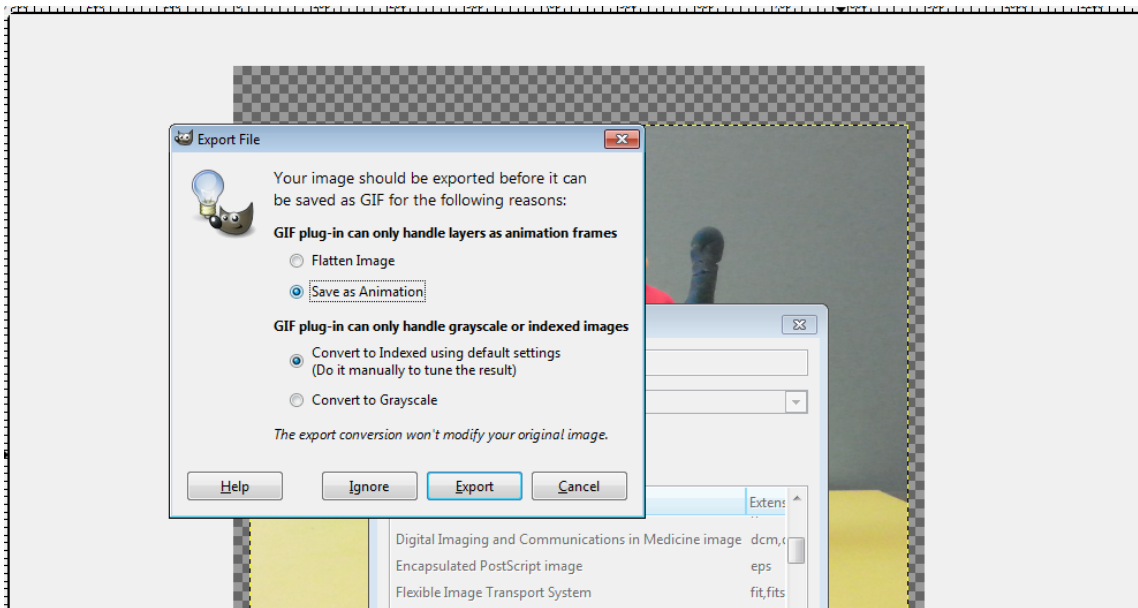
Luego de que ya has colocado todas la imágenes en las distintas capas, es necesario que guardes el proyecto:



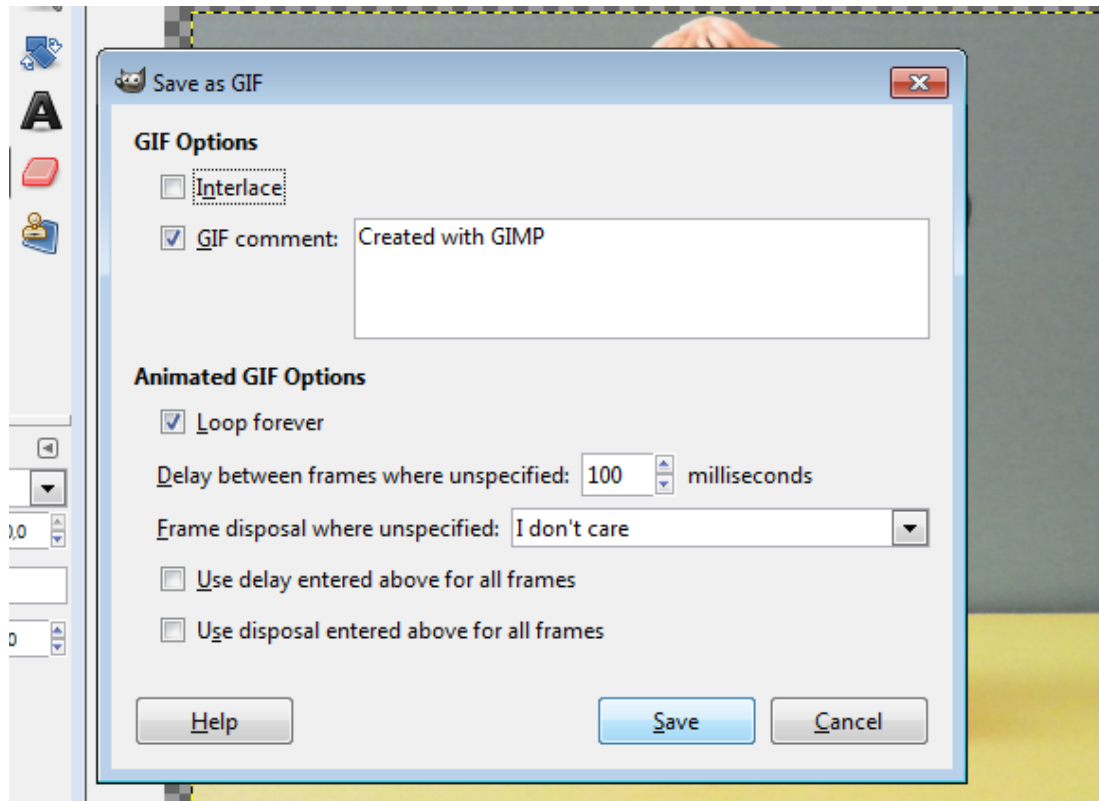
Para guardar tu proyecto como animación debes en primer lugar pulsar "guardar como" en el menú desplegable: "File" - "Save as".



Luego que ingresas "guardar como", verás un menú en el que se te pregunta cómo deseas guardarlo. Allí debes indicar que deseas guardarlo como imagen GIF como lo indica la imagen explicativa.



Finalmente te pregunta si deseas guardar el proyecto como una imagen plana o como una animación, allí debes indicar la segunda opción "Save as animation" como se muestra arriba.



Como último paso se desplegará al cuadro arriba detallado en el que se te pregunta cuántos milisegundos deseas que pasen entre fotograma y fotograma. El que se presenta como predeterminado es adecuado, por lo que alcanza en este paso con dar aceptar: "Save".

Con esto quedará guardado tu proyecto como una animación, ahora sólo debes abrirla y disfrutar de ella.

Así como generamos el movimiento de un muñeco, podemos hacer lo mismo con varios e inclusive podemos generar una o varias escenas.

Podemos contar una historia en la que nuestros personajes realicen acciones.

Si quisiéramos contar una historia a través de la animación, tendríamos que tener presente:

- Cuáles serán los personajes
- Cuál será la acción
- En qué lugar se desarrollará la acción (escenario)

Ya ves que los personajes puedes crearlos o puedes tomar algún muñeco que tengas. Deberás pensar qué es lo que quieres contar, qué le sucederá o hará ese personaje y deberás crear un escenario que perfectamente puedes hacer en cartón.

Te proponemos realizar una animación junto a tus amigos.

¡Es muy divertido!

Para organizarse, pueden establecer roles dentro del grupo; por ejemplo, uno de los integrantes puede hacer el guión (escribir la acción), otros pueden armar o elegir el muñeco, otros tomar las fotografías, otros realizar los movimientos de los personajes, otros subir las imágenes a GIMP.

Lo importante es divertirse y ver que juntos podemos realizar un trabajo genial.

¡Adelante!