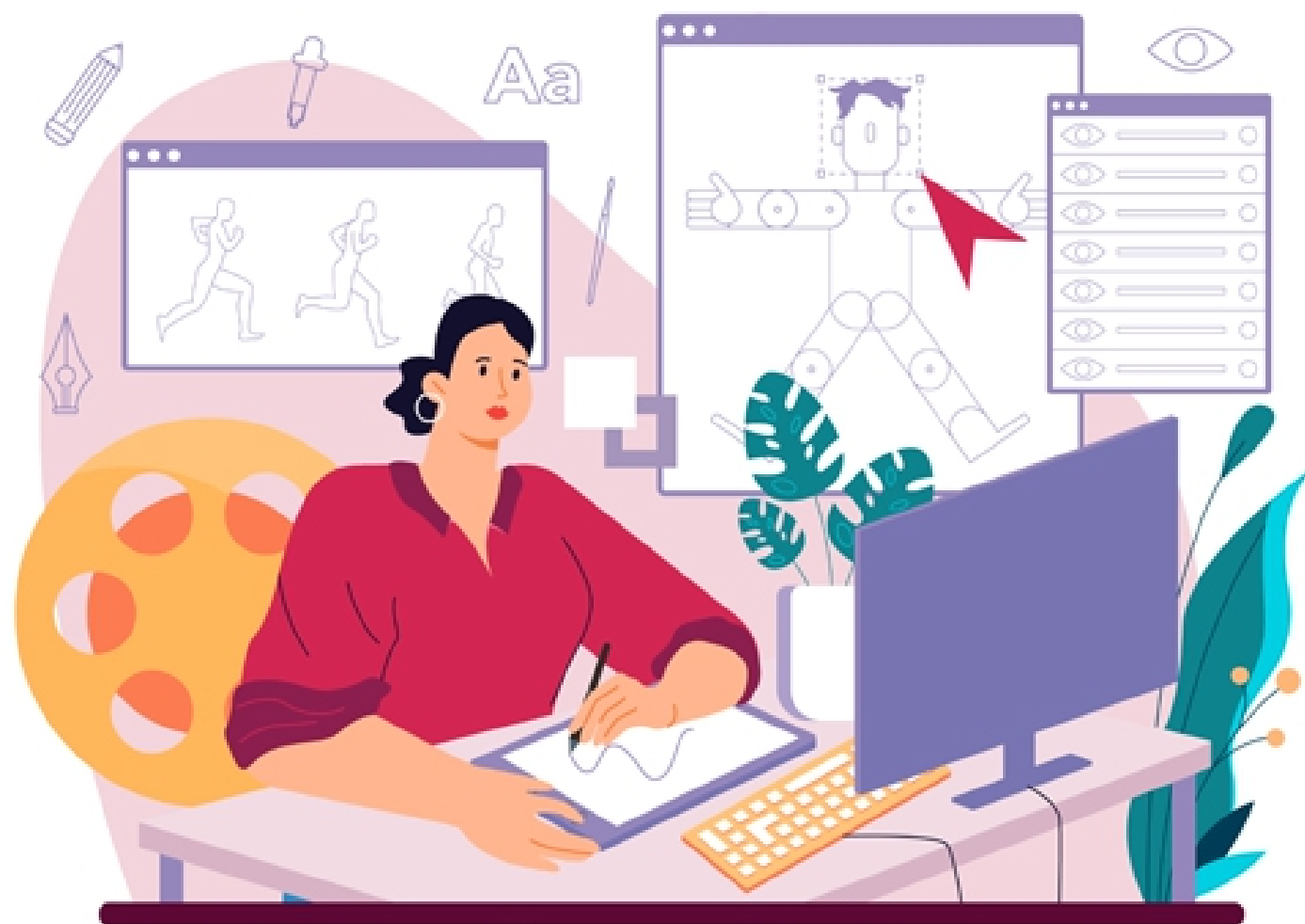




POLOS CREATIVOS

10 Pasos para facer unha animación 2D.



10 pasos para hacer unha animación 2D

Formador: Lucas Rey Seoane



centro de
formación e recursos

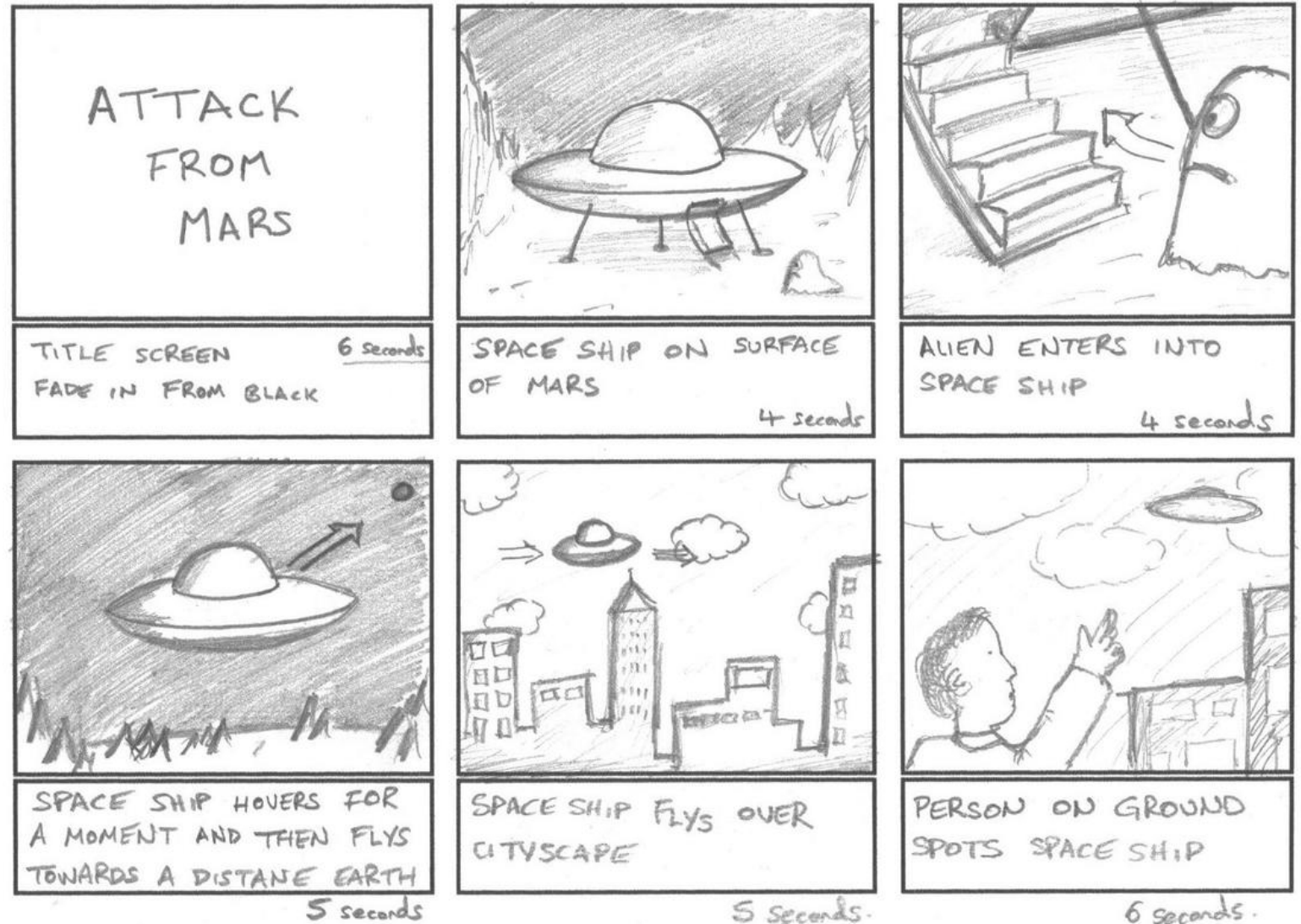
10 pasos para facer unha animación 2D.

- 1** Planificar a animación e elaborar un storyboard.
- 2** Crear un novo proxecto en Krita.
- 3** Crear o fondo da animación.
- 4** Crear ou importar os elementos visuais.
- 5** Establecer os parámetros da animación.
- 6** Animar os elementos móbeis.
- 7** Exportar a animación dende a aplicación.
- 8** Importar a animación nun software de edición de vídeo.
- 9** Editar o clip de vídeo engadindo transicións, títulos, efectos e música.
- 10** Exportar o vídeo en formato MP4.

1

Planificar a animación e elaborar un storyboard básico.

Exemplo de escritura dun storyboard simple.



2

Crear un novo proxecto en Krita.

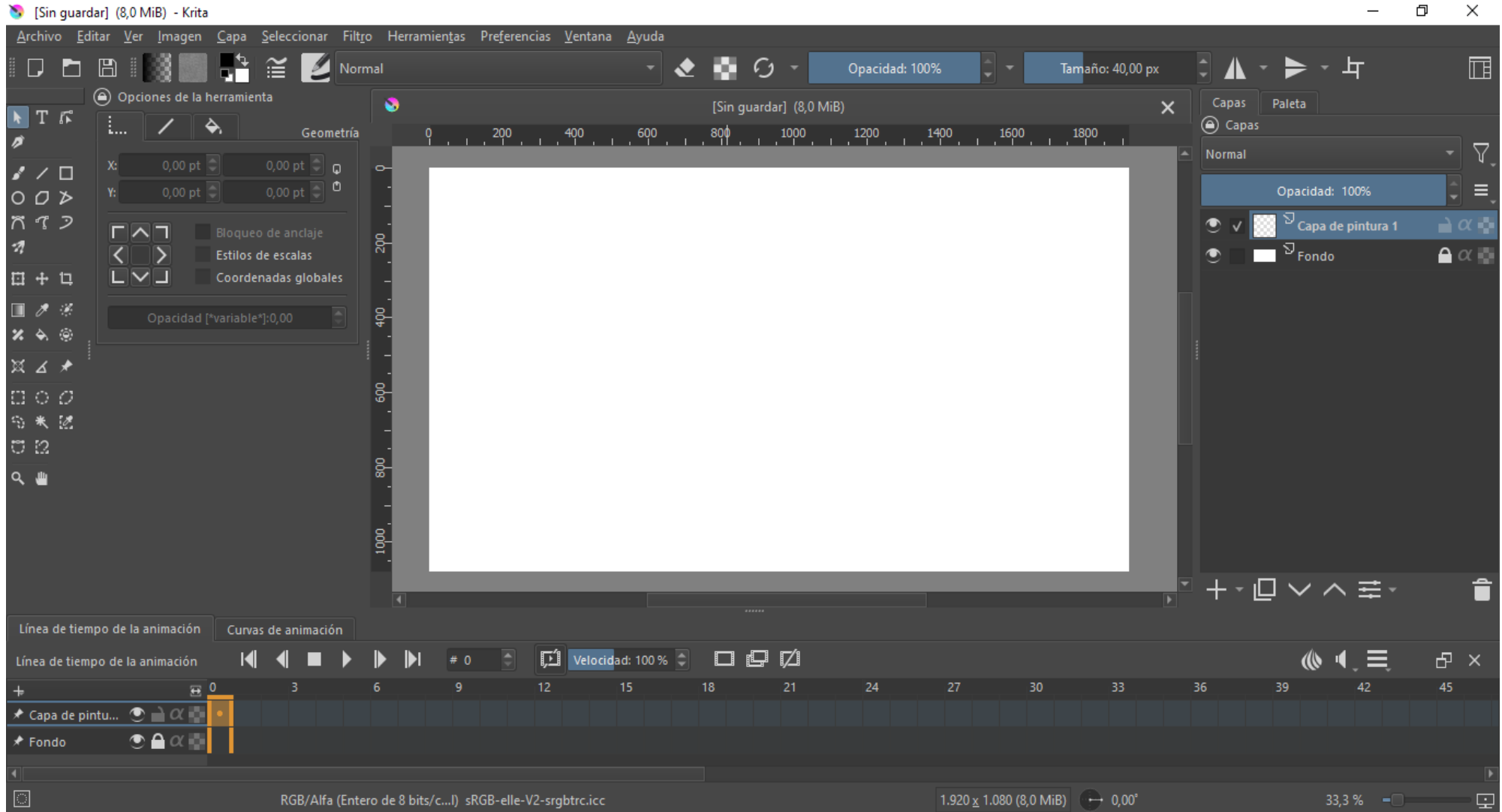
1. Abrimos Krita e imos ao menú **Arquivo – Nuevo...**
2. Na ventá emerxente imos á pestana **Documento personalizado** e cubrimos cos seguintes valores as pestanas **Dimensións** e **Contido** antes de crear o documento:

Dimensións	Tamaño da imaxe	Anchura	1920px
		Altura	1080px
		Resolución	72ppp
	Cor	Modelo	RGB/Alfa
		Profundidade	Enteiro de 8 bits/canle
Contido		Nome	letrasgalegas
		Capas	2
		Cor de fondo	Branco
		Opacidade do fondo	100%
		Fondo	Como capa de mapa de bits

2

Crear un novo proxecto en Krita.

3. Configuramos o espazo de traballo como na imaxe.



3

Crear o fondo da animación.

Colorear o fondo.

1. Imos ao panel Capas, desbloqueamos e seleccionamos a capa de fondo.
2. Escollemos a ferramenta Rechear  e no panel Opcións de ferramenta escollemos como Fonte de recheo a cor do primeiro plano.
3. Imos á Barra de ferramentas de pinceis e facemos dobre clic sobre o Selector de cor do primeiro plano  .
4. Na ventá emerxente escollemos a cor do noso fondo.

3

Crear o fondo da animación.

Engadir imaxe de fondo.

1. Imos ao menú **Arquivo** e abrimos a imaxe de fondo previamente descargada (*).
2. No documento coa nova imaxe, facemos clic dereito co rato sobre esta e pulsamos en **Copiar**.
3. No documento orixinal do noso proxecto, imos á capa de fondo, facemos clic dereito co rato sobre a imaxe e pulsamos en **Pegar**.
4. Por último podemos bloquear a capa de fondo pinchando no candado no panel **Capas**.

4

Crear ou importar os elementos visuais.

Crear debuxos simples.

1. Comezamos por crear un novo documento.
2. Imos ao panel Capas e creamos unha Capa vectorial.
3. Podemos escoller a ferramenta Curva Bézier  e trazar a nosa forma básica, ou partir de formas poligonais.
4. Imos á ferramenta Selección de formas , facemos clic sobre o noso obxecto e no panel de Opcións de ferramenta podemos modificar a cor da nosa creación.
5. Se é necesario escollemos a ferramenta de Edición de formas , facemos clic sobre o noso obxecto e comezamos a modificar a curva para adaptala aos nosos gustos.
6. Continuamos engadindo capas vectoriais para debuxar novas formas.
7. Ao rematar combinamos tódalas capas nunha facendo clic dereito no panel Capas e escollendo a opción Fusionar coa capa inferior.



4

Crear ou importar os elementos visuais.

Importar obxectos vectoriais.

1. Comezamos por descargar os obxectos vectoriais en formato SVG (*).
2. Imos ao menú Archivo e abrimos a imaxe SVG nun novo documento.
3. Neste novo documento, escollemos a ferramenta de Selección de formas , seleccionamos a totalidade do obxecto, e pulsamos Ctrl + C para copialo.
4. Imos ao documento orixinal do noso proxecto e no Panel Capas creamos unha capa vectorial e pulsamos Ctrl + V para pegalo.
5. Agora podemos seleccionalo coa ferramenta Selección de formas, e no panel de Opcións de ferramenta podemos modificar a cor da nosa creación. Tamén podemos modificar a posición e dimensións con Transformar .



4

Crear ou importar os elementos visuais.

Engadir textos.

1. Imos ao panel **Capas** e creamos unha **Capa vectorial**.
2. Imos agora á barra lateral, escollemos a ferramenta **Texto**  e trazamos un rectángulo na zona da imaxe onde queremos introducir o texto.
3. Na ventá emerxente escribimos o noso texto e editamos a tipografía, o tamaño, a cor e outras características.
4. Despois de gardar a nosa edición e pechar a ventá emerxente podemos editar o texto como se dun obxecto vectorial se tratase.

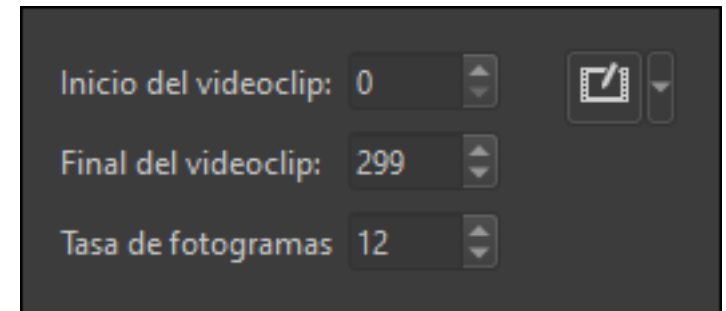
5

Establecer os parámetros da animación.

1. Imos ao panel Liña de tempo e alí ao menú desplegable de Preferencias de animación.
2. Establecemos os fotogramas de Inicio e Final do videoclip.
3. Establecemos a Tasa de fotogramas, é dicir, o número de fotogramas por segundo que terá a animación.

Unha tasa de fotogramas de [12fps](#) permítenos obter un movemento suficientemente fluído coa metade de traballo que unha tasa convencional de 24fps.

A partir de aquí, se por exemplo queremos que o vídeo dure 5 segundos, os fotogramas de inicio e final serían 0 e 59.



6

Animar os elementos móbeis.

Animar a xeometría dun obxecto cadro a cadro.

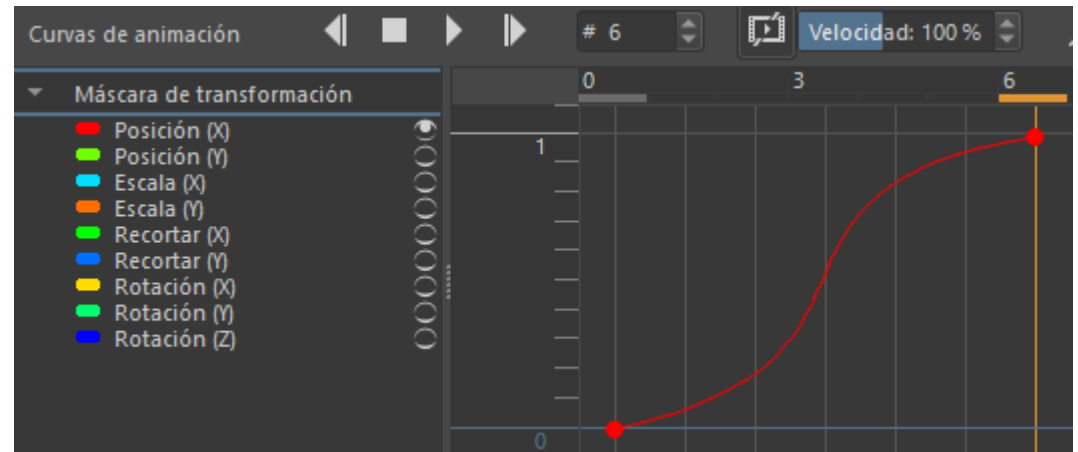
1. Imos ao Panel Capas e facemos clic dereito co rato sobre a capa do elemento que queremos animar. Na ventá emerxente escollemos a opción Convertir en capa de pintura.
2. Seleccionamos a nova capa e imos ao Panel Liña de tempo da animación, onde pulsaremos a chincheta para fixar a capa neste panel.
3. Imos ao fotograma 0 da liña de tempo, facemos clic dereito co rato e escollemos a opción Inserir fotograma clave á esquerda.
4. A continuación imos ao fotograma 1, escollemos a ferramenta Transformar unha capa  ou Mover unha capa  e imos modificando manualmente os valores de *posición, rotación ou escala* para animar a capa.
5. Facemos o mesmo nos seguintes fotogramas sempre que precisen algún cambio na animación.

6

Animar os elementos móbeis.

Animar a xeometría dun obxecto por interpolación.

1. Imos ao Panel Capas e facemos clic dereito co rato sobre a capa do elemento que queremos animar. Na ventá emerxente escollemos a opción Engadir máscara de transformación.
2. Seleccionamos a nova capa da máscara e imos ao Panel Liña de tempo da animación, onde pulsaremos a chincheta para fixar a capa neste panel.
3. Imos ao Panel Curvas de animación e nos desprazamos até o fotograma de inicio da nosa animación, onde engadiremos un **fotograma clave** .
4. Agora podemos modificar os valores de *posición*, *rotación*, *escala* e *recorte* arrastrando os marcadores dos fotogramas clave para modificar o seu valor.
5. Facemos o mesmo en todos aqueles fotogramas que precisen algún cambio na animación.

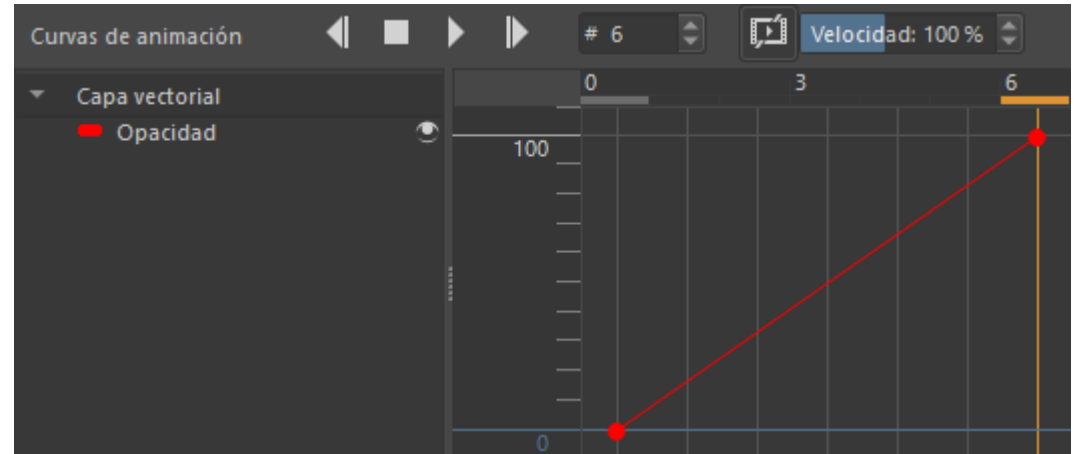


6

Animar os elementos móbeis.

Animar a opacidade dun obxecto por interpolación.

1. Imos ao Panel Capas e seleccionamos a capa a animar.
2. Logo imos ao Panel Liña de tempo da animación, e pulsamos a chincheta para fixar a capa neste panel.
3. Imos ao Panel Curvas de animación e nos desprazamos até o fotograma de inicio da nosa animación, onde engadiremos un **fotograma clave** .
4. E agora podemos modificar os valores de *opacidade* arrastrando os marcadores dos fotogramas clave arriba e abaixo para modificar o seu valor.
5. Facemos o mesmo en todos aqueles fotogramas que precisen algún cambio na animación.



7

Exportar a animación dende a aplicación.

1. Imos ao menú Archivo e alí a Renderizar animación.
2. Na ventá emerxente establecemos o valores do primeiro e último fotograma. Se a nosa animación dura 5 segundos e temos unha tasa de fotogramas de 12fps, estos fotogramas serían 0 e 59.
3. Marcamos só a pestana Exportar como vídeo, e neste bloque escollemos a anchura de 1920px e a altura de 1080px definidos ao inicio do proxecto.
4. Por último escollemos a opción Renderizar como vídeo MPEG-4 e un cartafol de destino para o noso vídeo.

A primeira vez que rendericemos unha animación teremos que indicarlle a Krita a ubicación do arquivo ffmpeg.exe. O que faremos na parte inferior da ventá, onde di Ubicación de FFmpeg.

8

Importar a animación nun software de edición de vídeo.

1. Abrir Shotcut.
2. Na ventá emerxente de Novo proxecto, dar un nome ao noso proxecto e escoller un Modo de vídeo, neste caso Automático.
3. Imos ao panel Lista de reprodución, e pulsamos na icona da barra inferior chamada Engadir arquivos á lista de reprodución  para importar tódolos clips de vídeo e audio gravados.

9

Editar o clip de vídeo engadindo transicións, títulos, efectos e música.

1. Comezamos engadindo 1 pista de vídeo na Liña de tempo. Para iso imos á icona  e pulsamos en Operacións de pista e despois Engadir pista de vídeo.
2. Agora imos á Liña de tempo, e pulsamos sobre o nome da pista V1 para renomeala como *VID*.
3. Construimos a nosa narración audiovisual engadindo os clips de vídeo en orde ás pistas respectivas da Liña de tempo e reaxustando a súa duración. Para iso arrastramos os clips dende o panel de Lista de reprodución até a Liña de Tempo.

9

Editar o clip de vídeo engadindo transicións, títulos, efectos e música.

4. Para crear títulos de texto imos á icona **Abrir outro** da barra de menús superior, seleccionamos **Texto** e na ventá emerxente pulsamos en **Engadir á liña de tempo**, creándose un clip de vídeo nunha nova pista.
5. Imos á pista creada e cambiamos o nome **V2** por **TIT**.
6. Para editar o título, seleccionamos o novo clip pinchando sobre el e despois pulsamos sobre a icona **Filtros** da barra de menús superior. Abrirase unha ventá emerxente na que poderemos modificar a tipografía, o seu tamaño, a súa cor, etc.

9

Editar o clip de vídeo engadindo transicións, títulos, efectos e música.

7. Podemos engadir fundidos de entrada e saída de vídeo seleccionando un clip de vídeo e indo ao panel **Filtros**, ou pinchando sobre unha esquiña do clip (no círculo negro) e arrastrando cara a dereita ou esquerda.
8. Tamén podemos editar o brillo, o contraste ou a saturación dun clip seleccionando un clip de vídeo e indo ao panel **Filtros**.

9

Editar o clip de vídeo engadindo transicións, títulos, efectos e música.

9. Comezamos engadindo pistas de audio e renomeámolas como *EFX* e *MUS para* efectos sonoros e música.
10. Imos arrastrando os clips de audio até cada unha das pistas para construír a nosa banda sonora.
11. Axustamos os volumes dos clips de audio tratando de manter un nivel constante, especialmente nas voces. Para iso imos a **Filtros** e escollemos **Ganancia/Volume**.

10

Exportar o vídeo en formato MP4.

1. Facer clic co rato sobre a icona Exportar na barra de menús superior.
2. Escoller o formato de exportación na ventá emerxente. Unha boa opción é o formato para Youtube, que da como resultado un arquivo de vídeo en MP4 (H.264) ideal para subir o vídeo á rede. Asegurarémonos de ter marcada a opción de exportar dende a liña de tempo.