



Storyboard Pro

Toon Boom Storyboard Pro 6 Guía de introducción



TOON BOOM ANIMATION INC.
4200 Saint-Laurent, Suite 1020
Montreal, Quebec, Canada
H2W 2R2

+1 514 278 8666
contact@toonboom.com
toonboom.com

Avisos legales

Toon Boom Animation Inc.
4200 Saint-Laurent, Suite 1020
Montreal, Quebec, Canadá
H2W 2R2

Tel: +1 514 278 8666

Fax: +1 514 278 2666

toonboom.com

Exención de responsabilidad

El contenido de esta guía está cubierto por una garantía limitada específica y por exclusiones y limitación de responsabilidad según el Contrato de licencia aplicable completado por los términos y condiciones especiales para el formato de archivo de Adobe®Flash® (SWF). Para obtener más información, consulte el Contrato de licencia, así como dichos términos y condiciones especiales.

El contenido de esta guía es propiedad de Toon Boom Animation Inc. y cuenta con derechos de propiedad intelectual.

Cualquier reproducción total o parcial está completamente prohibida.

Marcas comerciales

Toon Boom® es una marca comercial registrada. Storyboard Pro™ y el logotipo de Toon Boom son marcas comerciales de Toon Boom Animation Inc. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

Fecha de publicación

06/03/2019

Copyright © 2018 Toon Boom Animation Inc., una empresa de Corus Entertainment Inc. Reservados todos los derechos.

Tabla de contenido

Tabla de contenido	2
Capítulo 1: Introducción	6
Capítulo 2: Creación de un proyecto	8
Capítulo 3: Acerca de la interfaz de usuario	12
Vistas	12
Vistas de escena y de cámara	14
Panel de capas	15
Vista de imágenes en miniatura	16
Vista de línea de tiempo	16
Vista de panel	17
Vista de Storyboard	18
Vista de propiedades de la herramienta	18
Barras de herramientas	19
Barra de herramientas Tools (Herramientas)	19
Barra de herramientas Storyboard	19
Barra de herramientas Playback (Reproducir)	20
Menú superior	20
Desplazamiento por la interfaz	21
Capítulo 4: Adición de escenas y paneles	24
Creación de escenas	24
Creación de paneles	26
Creación de secuencias	27
Reordenación de paneles	29
Capítulo 5: Importación de un guion y adición de leyendas	32
Importación de un guion	32
Adición de leyendas	33
Creación de un proyecto a partir de un guion de Final Draft	35
Capítulo 6: Adición y gestión de capas	40

Tipos de capa	40
Adición de capas	42
Eliminación de capas	43
Agrupación de capas	43
Visualización y ocultación de capas	44
Bloqueo y desbloqueo de capas	45
Capítulo 7: Cómo dibujar y pintar	46
Cómo dibujar	46
Cómo pintar	47
Estilos artísticos, herramientas de dibujo y tipos de capas	49
Capítulo 8: Creación de una animática	52
Configuración de la duración del panel	53
Animación de capas	55
Animación de la cámara	58
Adición de transiciones	62
Adición de sonido	64
Importación de clips de sonido	64
Adición de pistas de audio	65
Adición de imágenes y vídeos	66
Importación de clips de imagen o vídeo	66
Adición de pistas de vídeo	68
Capítulo 9: Trabajo en 3D	70
Conversión de una escena en 3D	70
Restablecimiento de una escena a 2D	70
Visualización de objetos desde la parte superior y lateral	71
Colocación de elementos 2D en el espacio 3D	72
Importación de modelos 3D	74
Manipulación de objetos 3D	75
Vista previa de escenas 3D	77
Capítulo 10: Creación e importación de plantillas	80

Creación de plantillas de capas	80
Importación de plantillas de capas	81
Creación de plantillas de paneles	81
Importación de plantillas de paneles	83
Capítulo 11: Exportación del proyecto	86
Exportación de un PDF	86
Exportación de una película	87
Exportación a Harmony	90

Capítulo 1: Introducción

Storyboard Pro es un storyboard completo y un software de creación de animática para funciones animadas, series de TV, proyectos que mezclan 2D y 3D, producciones de acción en vivo, videojuegos o eventos con funciones avanzadas.

En esta Guía de introducción, aprenderá los conceptos básicos sobre el uso de las funciones principales de Storyboard Pro, lo que lo pondrá rápidamente al corriente. Consulte la documentación completa de Toon Boom Storyboard Pro disponible en línea en docs.toonboom.com para aprender acerca de todas las herramientas y opciones, así como sobre las técnicas avanzadas.

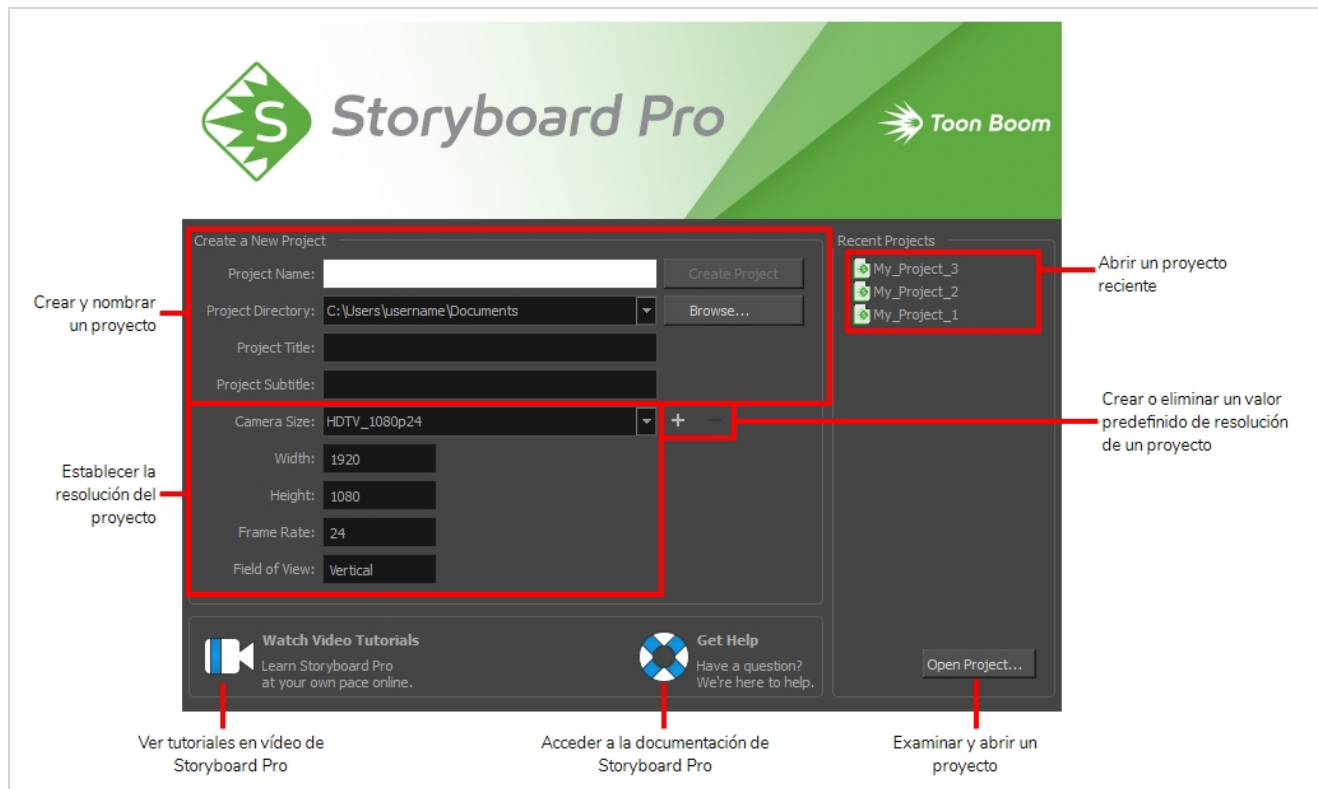
Capítulo 2: Creación de un proyecto

Al abrir Storyboard Pro por primera vez, aparecen dos cuadros de diálogo. El primero proporciona vínculos para:

- Aprender a utilizar Storyboard Pro.
- Conocer las novedades de esta versión de Storyboard Pro.
- Participar en el foro de Toon Boom, donde puede cambiar información con otros usuarios de Storyboard Pro, realizar preguntas y obtener respuestas.



Al cerrar la primera pantalla de bienvenida, se mostrará la segunda, en la que se pueden crear y abrir proyectos.

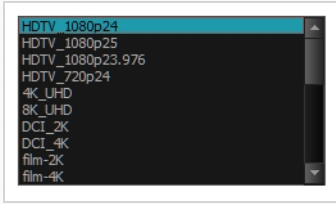


CONSEJO

Una vez en la ventana principal de la aplicación, puede volver a la pantalla de bienvenida seleccionando **Help > Show Welcome Screen** (Ayuda > Mostrar pantalla de bienvenida) en el menú superior.

Creación de un proyecto desde la pantalla de bienvenida

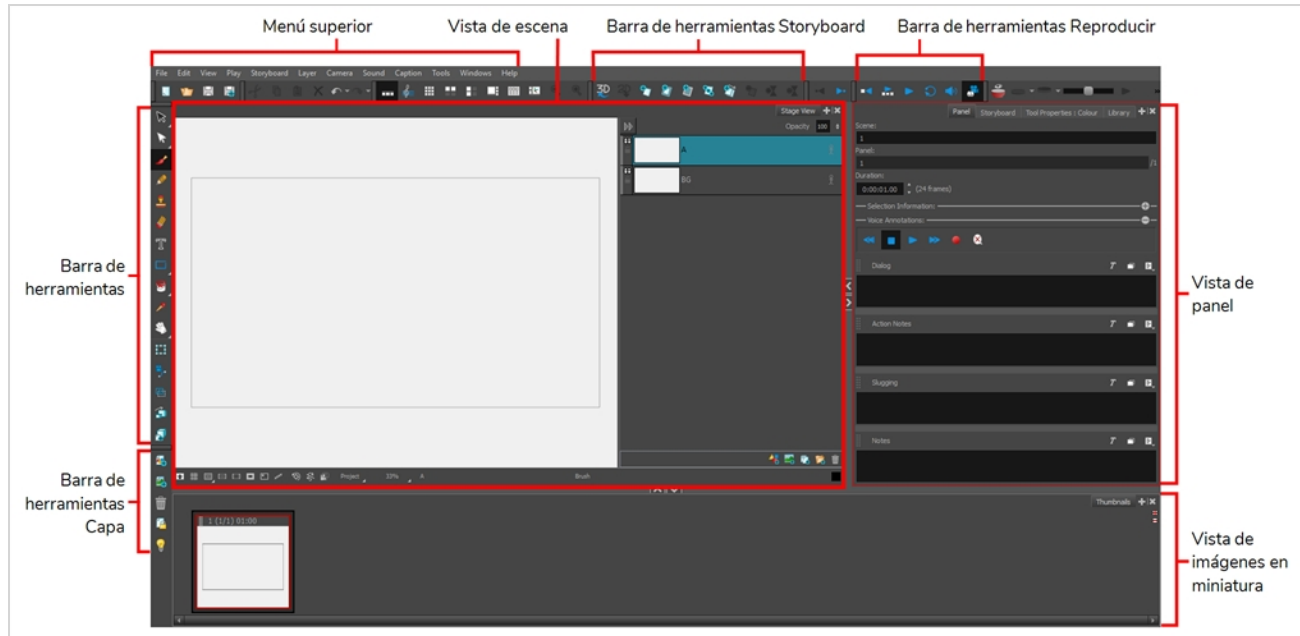
1. En el campo **Project Name** (Nombre de proyecto), escriba el nombre del proyecto. Este nombre aparecerá como el nombre del archivo.
2. En el campo **Project Directory** (Directorio de proyectos), especifique la ubicación del nuevo proyecto.
3. En el campo **Project Title** (Título de proyecto), escriba el nombre del título del proyecto. Es una buena idea usar la información del campo Project Name (Nombre de proyecto) para el campo Project Title (Título del proyecto). También puede escribir el nombre de Project Subtitle (subtítulo del proyecto), pero no es obligatorio. Estos títulos aparecerán en las exportaciones de PDF del storyboard.
4. En el menú **Camera Size** (Tamaño de cámara), seleccione la resolución del proyecto.



5. Haga clic en **Create Project** (Crear proyecto).

Capítulo 3: Acerca de la interfaz de usuario

Al iniciar Storyboard Pro por primera vez, se presenta el espacio de trabajo predeterminado. Contiene todos los elementos principales que necesita para la creación de un storyboard.

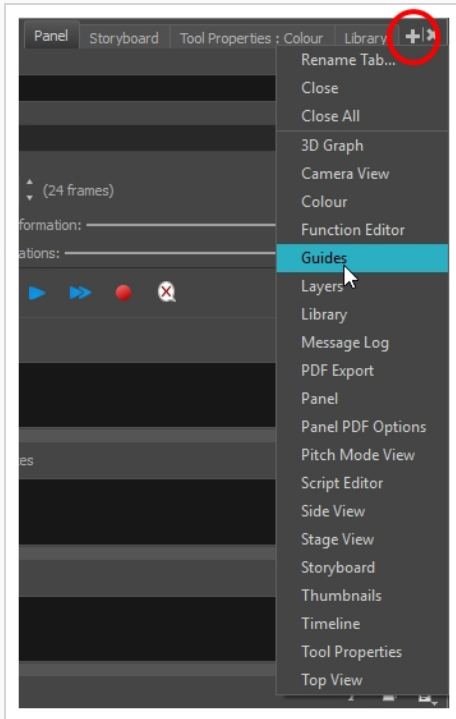


Vistas

La interfaz de usuario de Storyboard Pro se compone principalmente de vistas, que son secciones del espacio de trabajo con un propósito específico y un conjunto de funciones. Cada vista tiene una pestaña sobre ella y se puede anclar en la ventana principal de la aplicación o hacer que se presente sobre ella en su propia ventana.

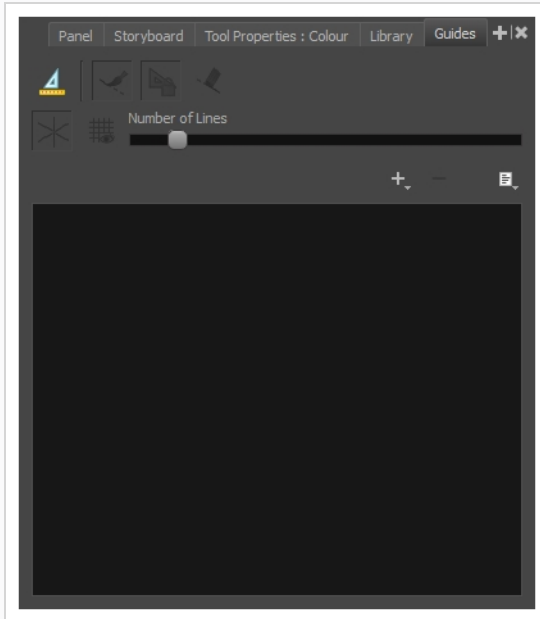
Adición de una vista al espacio de trabajo como una pestaña

1. En la esquina superior derecha de una vista existente, haga clic en el botón Add View (Agregar vista) + .



2. Seleccione la vista que desee en la lista.

La vista aparece como una nueva pestaña en la sección del espacio de trabajo donde la agregó.



Adición de una vista al espacio de trabajo como una ventana

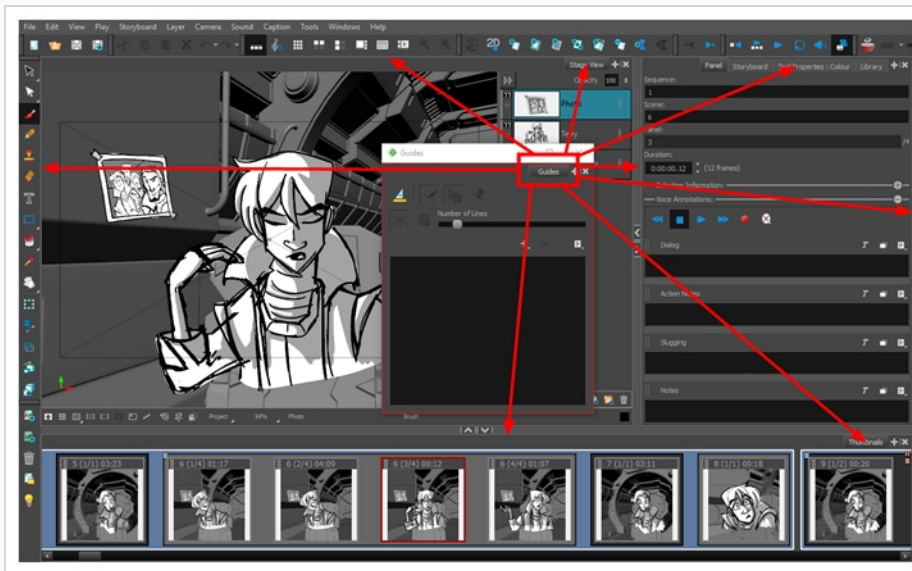
1. Abra el menú **Windows** (Ventanas).

2. En el menú Windows (Ventanas), seleccione la vista que desee agregar.

La vista aparecerá como una nueva ventana sobre la ventana de la aplicación principal de Storyboard Pro.

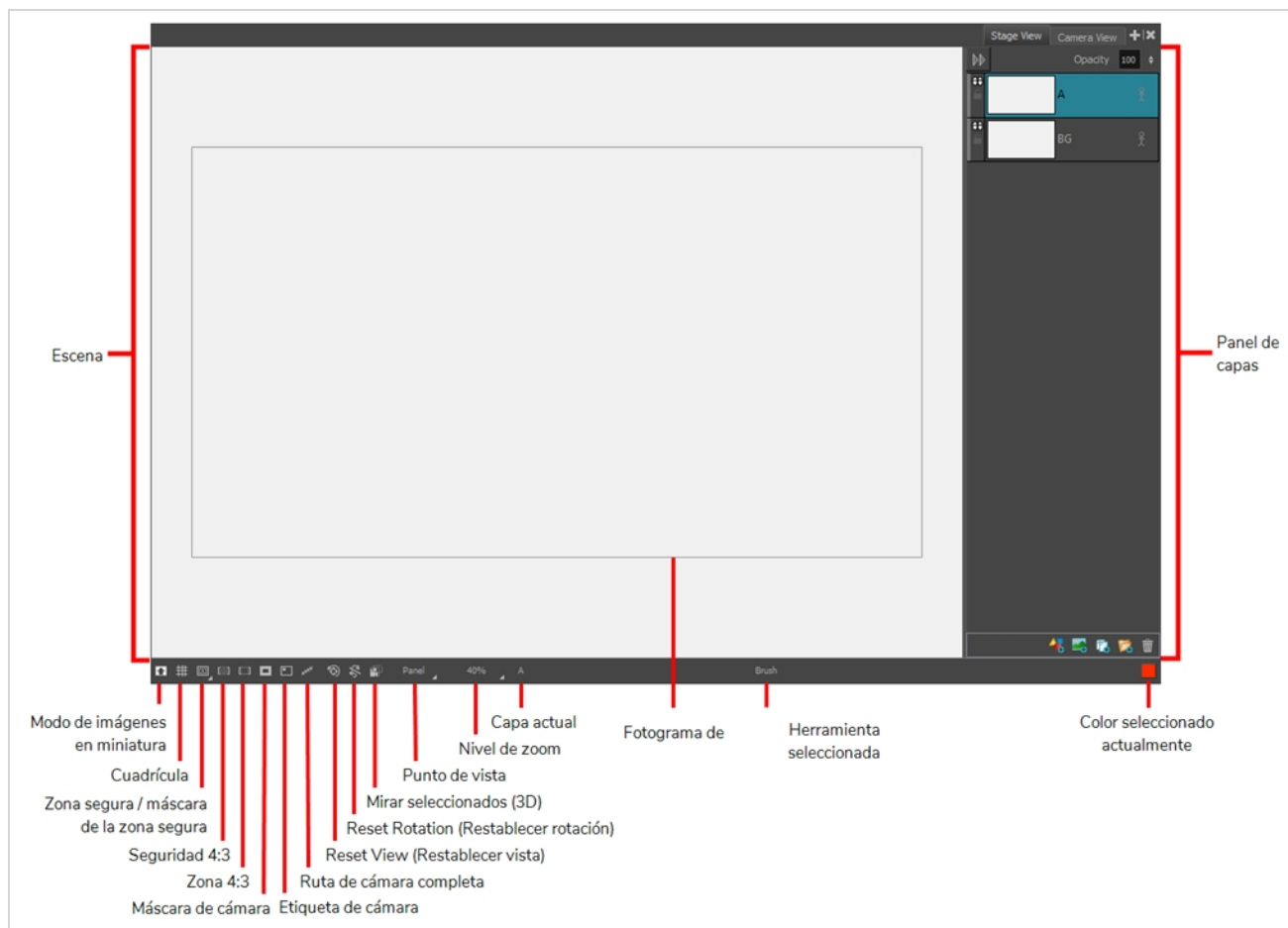
Anclaje de una ventana de vista en el espacio de trabajo

1. Haga clic y arrastre la vista flotante por su pestaña y realice una de las siguientes acciones:
 - Coloque la ventana sobre otra pestaña para agregarla a ese conjunto de pestañas.
 - Coloque la ventana por encima, por debajo o junto a una vista existente. Al acercarse al borde de una vista, aparece un rectángulo cian que indica dónde se anclará la vista.



Vistas de escena y de cámara

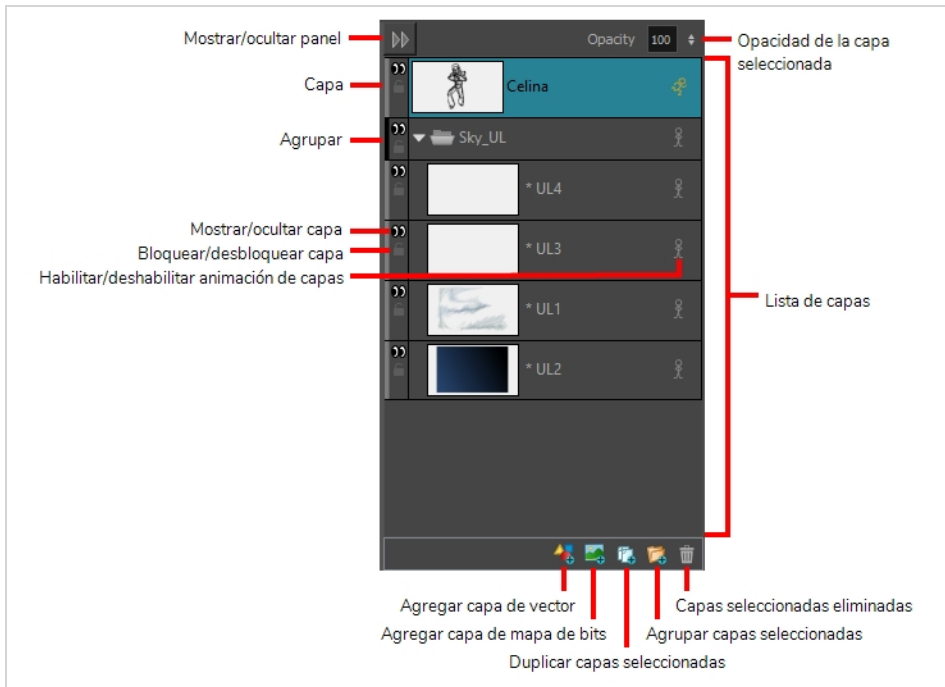
la vista de escena es la vista principal de Storyboard Pro. Se utiliza para ver y editar el panel seleccionado. Puede dibujar capas en el panel, manipular elementos en él, así como crear y visualizar movimientos de la cámara.



La vista de cámara se parece mucho a la vista de escena, y no es necesario utilizarla si solo tiene la intención de trabajar en 2D. Sin embargo, si tiene pensado trabajar con modelos 3D, para colocar los elementos a distintas distancias de la cámara o rotar capas en 3D, la diferencia es importante: al trabajar en 3D, la vista de escena permite ver la escena desde cualquier punto de vista en el espacio 3D, mientras que la vista de cámara siempre muestra una vista previa de la escena desde el punto de vista de la lente de la cámara, lo que indica que representa con precisión lo que aparecerá al exportar el storyboard.

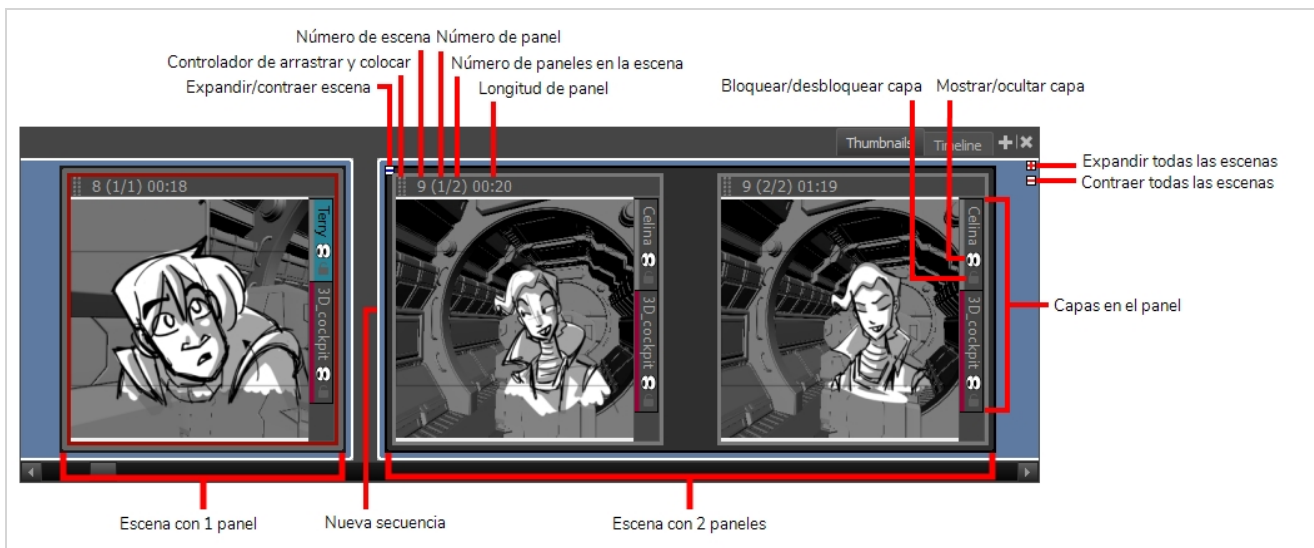
Panel de capas

El panel de capas aparece en una sección situada a la derecha tanto de la vista de escena como de la de cámara. Le permite agregar, eliminar, duplicar, agrupar, reordenar, ocultar, mostrar, bloquear o desbloquear capas, habilitar o deshabilitar animación en capas, cambiar la opacidad de una capa y seleccionar en qué capa se debe dibujar, manipular o animar.



Vista de imágenes en miniatura

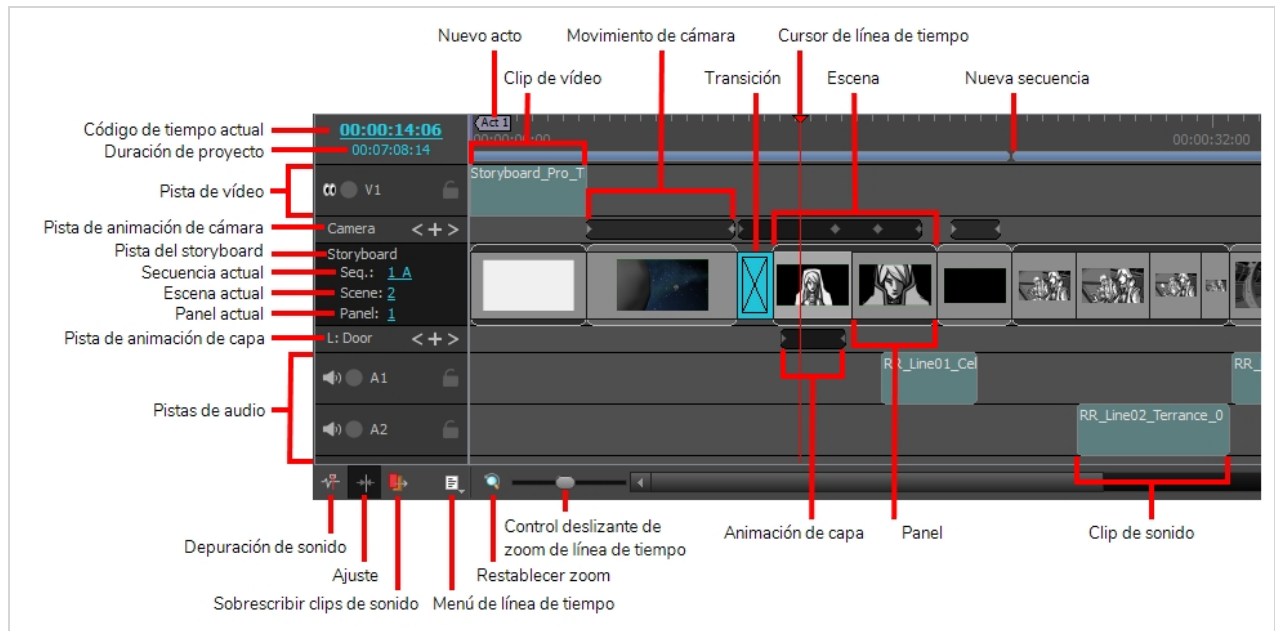
La vista de imágenes en miniatura muestra todos los paneles del storyboard en orden cronológico de izquierda a derecha. Mediante esta vista, puede navegar por el storyboard, reorganizar paneles y escenas, y seleccionar qué panel se debe mostrar en las vistas de escena o de cámara.



Vista de línea de tiempo

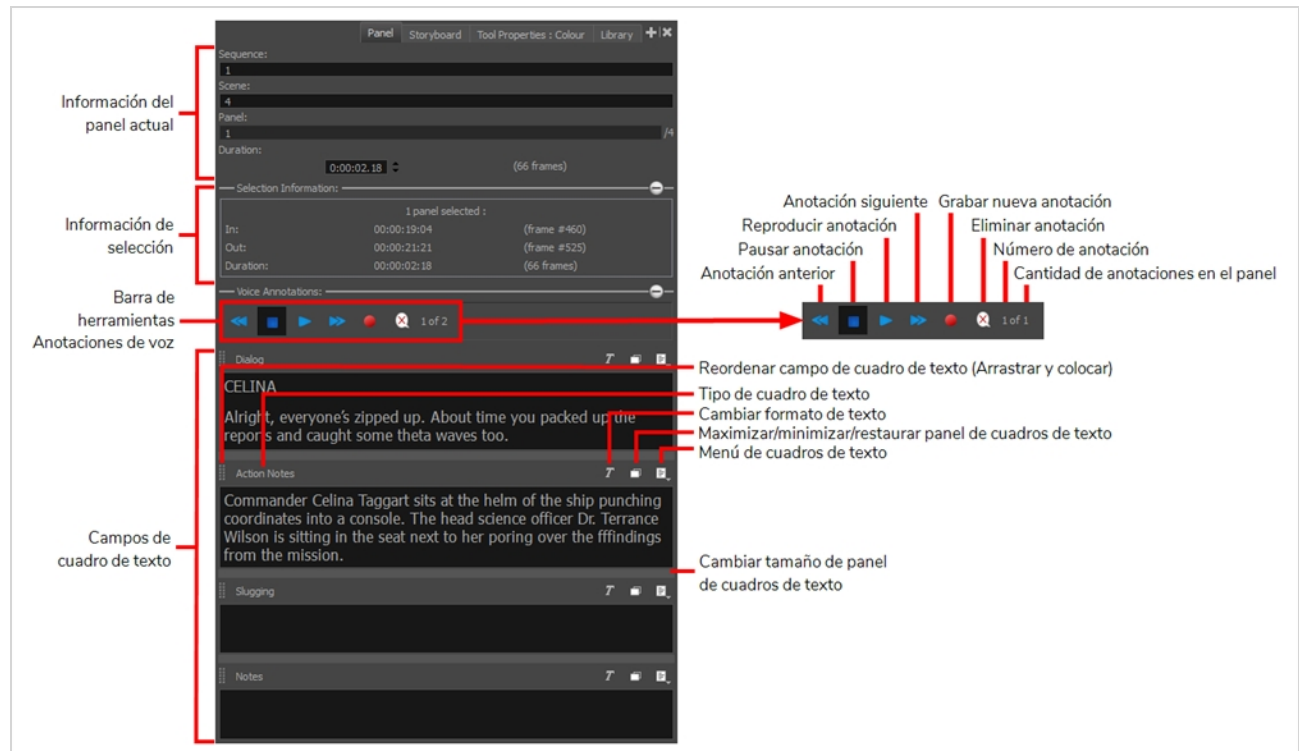
La vista de línea de tiempo es la vista que se debe usar en lugar de la de imágenes en miniatura cuando desee crear una animática. Una animática es un vídeo basado en su storyboard, en el que cada panel está sincronizado para que aparezca aproximadamente durante la acción que representa, y en el cual se animan los movimientos de la cámara, para servir como base para el tiempo en la película. Al igual que la vista de imágenes

en miniatura, la vista de línea de tiempo le permite crear y gestionar paneles y escenas. También le permite, entre otras cosas, decidir cuánto tiempo tardan cada escena y cada panel en la animática, animar los movimientos de cámara, animar capas y agregar clips de sonido, imágenes y vídeos en la animática.



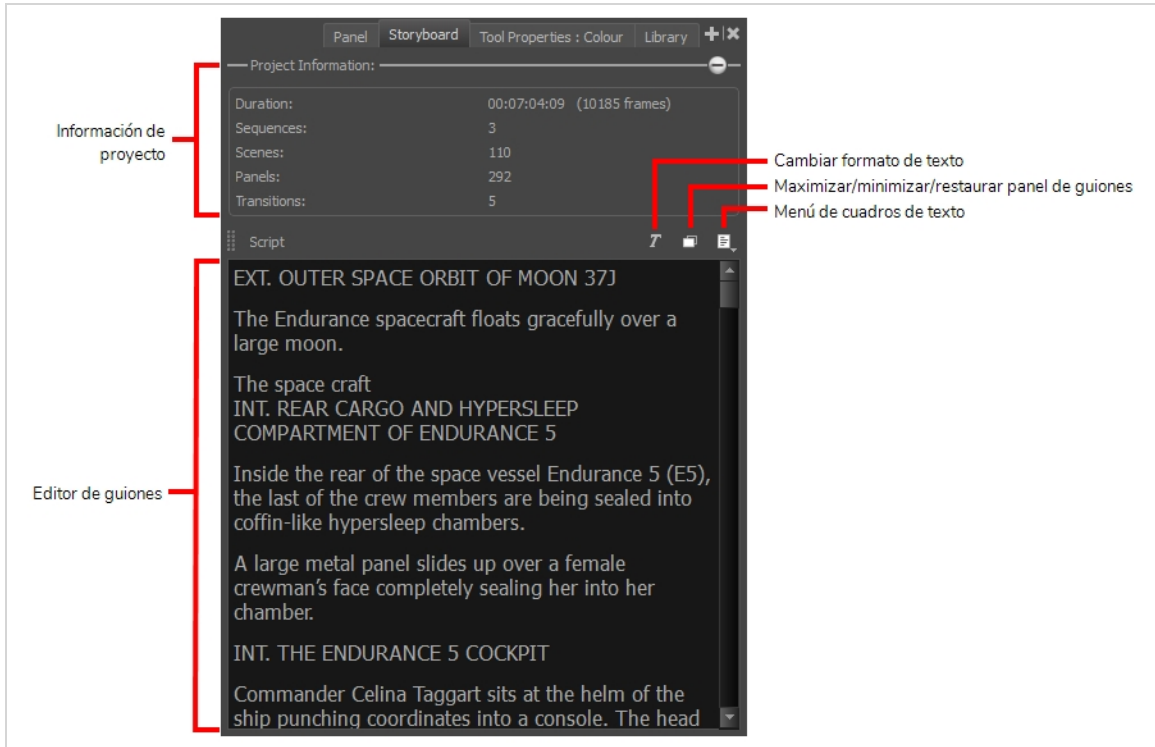
Vista de panel

La vista de panel muestra la información básica sobre el panel seleccionado actualmente. También permite ver y editar cuadros de texto en el panel actual, así como agregar bocetos o anotaciones de voz al panel.



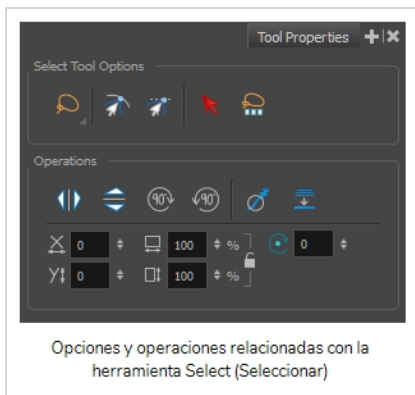
Vista de Storyboard

La vista de storyboard muestra información básica sobre el proyecto. También permite escribir, importar, ver y editar el guion del storyboard.



Vista de propiedades de la herramienta

La vista de propiedades de la herramienta contiene las opciones y operaciones disponibles para la herramienta seleccionada actualmente. Al seleccionar una herramienta en la barra de herramientas Tools (Herramientas), la vista de propiedades de la herramienta se actualiza para mostrar sus opciones disponibles.



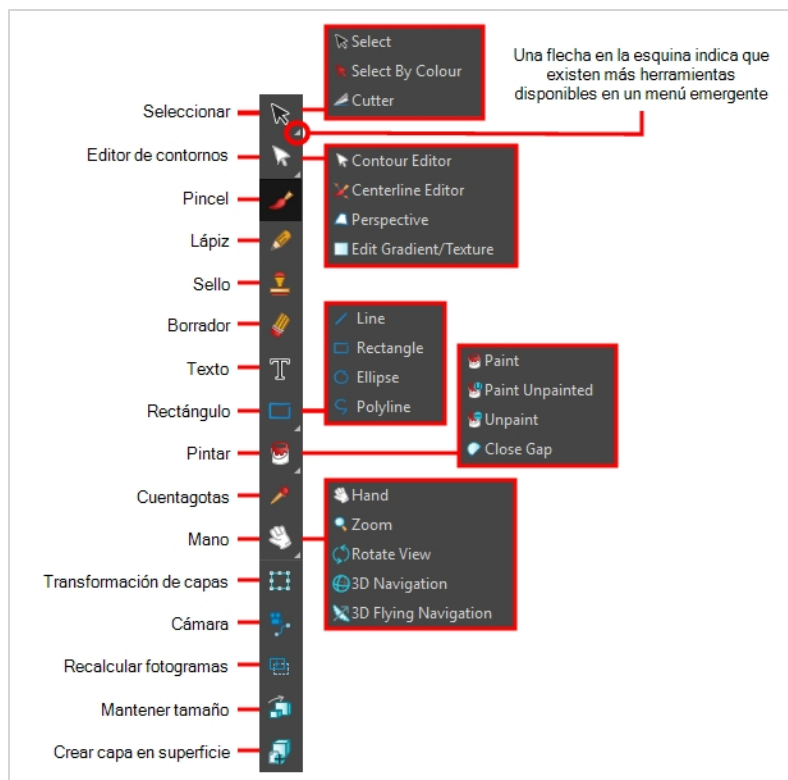
Barras de herramientas

La interfaz de Storyboard Pro contiene varias barras de herramientas que proporcionan acceso a muchas herramientas útiles. Las barras de herramientas más importantes de Storyboard Pro son Tools (Herramientas), Storyboard y Playback (Reproducir).

Barra de herramientas Tools (Herramientas)

La barra de herramientas Tools (Herramientas) contiene las herramientas principales que necesita para trabajar en Storyboard Pro.

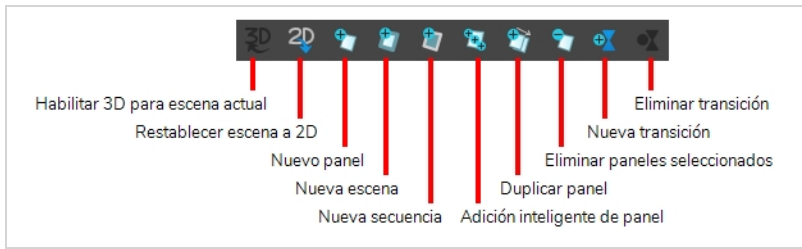
En la zona de trabajo predeterminada, esta barra de herramientas se encuentra en el lado izquierdo de la interfaz. Un pequeño triángulo en la esquina inferior derecha de una herramienta indica que se pueden seleccionar herramientas adicionales en un menú emergente. Para acceder a estas herramientas, haga clic y mantenga pulsado el botón de herramienta, o seleccione la herramienta y haga clic de nuevo.



Barra de herramientas Storyboard

La barra de herramientas Storyboard contiene todos los comandos básicos relacionados con la adición y eliminación de paneles, escenas y transiciones, así como el cambio entre las zonas de trabajo 2D y 3D.

En la zona de trabajo predeterminada, esta barra de herramientas se encuentra en la parte superior de la interfaz.



Barra de herramientas Playback (Reproducir)

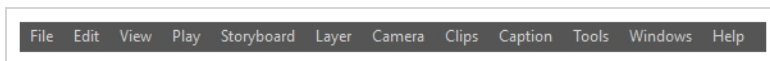
La barra de herramientas Playback (Reproducir) permite reproducir el storyboard. Al crear una animática con transiciones y sonido, puede reproducirla en tiempo real en la vista de escena para comprobar el tiempo.

En la zona de trabajo predeterminada, esta barra de herramientas se encuentra en la parte superior de la interfaz.



Menú superior

El menú superior contiene la mayoría de los comandos disponibles en Storyboard Pro. Según la vista en la que esté trabajando y el elemento seleccionado, algunos comandos están disponibles y otros no. El menú superior siempre está situado en la parte superior de la interfaz.



Aquí se proporciona una breve introducción sobre el objetivo de cada menú en el menú superior:

Menú	Descripción
Storyboard Pro	Permite acceder al cuadro de diálogo About (Acerca de nosotros) y también al cuadro de diálogo Preferences (Preferencias). Este menú solo está disponible en macOS.
Archivo	Contiene elementos relacionados con la creación, el almacenamiento, la exportación y la importación de los proyectos.
Editar	Contiene comandos para cortar, copiar y pegar paneles o capas seleccionados, para seleccionar paneles o capas y para agrupar o desagrupar capas. En Windows, también es la ubicación del menú Preferences (Preferencias).
Vista	Permite panear, hacer zoom o rotar la vista actual, restablecerla a su punto de vista

Menú	Descripción
	predeterminado, y habilitar y deshabilitar determinados modos de vista, como el papel cebolla o la mesa de luz.
Reproducir	Permite reproducir y pausar la animática, así como navegar por los paneles y las escenas del storyboard.
Storyboard	Permite gestionar las escenas, paneles y secuencias del proyecto, agregar transiciones, marcadores, instantáneas, y trazar los cambios realizados al proyecto. También es donde se puede acceder al cuadro de diálogo Project Properties (Propiedades del proyecto).
Capa	Contiene una amplio conjunto de comandos para gestionar las capas de dibujo en el panel actual, así como los efectos que puede aplicar a las capas.
Cámara	Contiene varios comandos para ayudar a gestionar la posición y la animación de la cámara en una escena.
Clips	Contiene comandos para editar y obtener vistas previas de vídeo y clips de sonido.
Cuadro de texto	Permite agregar, eliminar, buscar y establecer el formato para los cuadros de texto.
Herramientas	Permite seleccionar una de las herramientas de la barra de herramientas Tools (Herramientas), así como ordenar, transformar y convertir las formas y líneas que componen los dibujos.
Windows	Permite cambiar entre espacios de trabajo, administrar espacios de trabajo y acceder a las distintas vistas y barras de herramientas disponibles en Storyboard Pro.
Ayuda	Permite acceder a la documentación, los foros de Toon Boom, participar o dejar de participar en el programa de mejora de la experiencia del cliente, así como comprobar si existen actualizaciones. En Windows, también es donde puede acceder al cuadro de diálogo About (Acerca de nosotros).

Desplazamiento por la interfaz

Toon Boom Storyboard Pro permite acercar, alejar, rotar, panear y restablecer vistas para navegar fácilmente por la interfaz.

Los comandos de navegación de la tabla que se muestra a continuación se pueden utilizar en las siguientes vistas, con algunas excepciones:

- Escena
- Cámara
- Línea de tiempo
- Función, editor
- Lateral y superior

Comando	Acción	Métodos de acceso
Zoom In (Acercar)	Acercar la vista.	View > Zoom In (Ver > Acercar) Pulse 2 Gire la rueda del ratón hacia arriba (excepto en la vista de línea de tiempo)
Zoom Out (Alejar)	Aleja la vista.	View > Zoom Out (Ver > Alejar) Pulse 1 Gire la rueda del ratón hacia abajo (excepto en la vista de línea de tiempo)
Zoom In or Out (Acercar o alejar)	Acercar o aleja la vista.	Gire la rueda central del ratón hacia arriba o hacia abajo. Mantenga pulsada la barra espaciadora y la rueda central del ratón mientras arrastra el ratón hacia arriba o hacia abajo.
Pan (Panear)	Mueve la vista horizontal o verticalmente.	Mantenga pulsada la barra espaciadora y arrastre en la dirección que desee panear la vista.
Reset Pan (Restablecer paneo)	Restablece el paneo de vista a su posición predeterminada.	View > Reset Pan (Ver > Restablecer paneo) Pulse Mayús + N
Reset View (Restablecer vista)	Restablece la vista a su posición predeterminada.	View > Reset View (Ver > Restablecer vista) Pulse Mayús + M
Reset Rotation (Restablecer rotación)	Restablece la rotación de vista a su posición predeterminada.	View > Reset Rotation (Ver > Restablecer rotación) Pulse Mayús + X

Comando	Acción	Métodos de acceso
Reset Zoom (Restablecer zoom)	Restablece el zoom de vista a su posición predeterminada.	View > Reset Zoom (Ver > Restablecer zoom) Pulse Mayús + Z
Rotate View (Rotar vista)	Rota la vista a la izquierda o a la derecha.	Mientras mantiene pulsado Ctrl + Alt (Windows) o ⌘ + Alt (macOS), haga clic y arrastre el disco de rotación para rotarlo a la derecha o a la izquierda.
3D Rotate View (Rotar vista 3D)	Rota la vista en cualquier dirección. Esta opción solo está disponible en la vista de escena, si la escena está habilitada en 3D.	Mientras mantiene pulsado Ctrl + Mayús (Windows) o mayúsculas + ⌘ (macOS), haga clic y arrastre la escena para rotarla en cualquier dirección.
Rotar 30 der.	Rota la vista de cámara 30 grados a la derecha, como una mesa de animación.	View > Rotate View CW (Ver > Rotar 30 derecha) Pulse V
Rotate 30 CCW (Rotar 30 izq.)	Rota la vista de cámara 30 grados a la izquierda, como una mesa de animación.	View > Rotate View CCW (Ver > Rotar 30 izquierda) Pulse C
Toggle Full Screen (Alternar pantalla completa)	Alterna entre hacer que la ventana principal de la aplicación se muestre en pantalla completa y restaurarla a su tamaño original.	View > Toggle Full Screen (Ver > Alternar pantalla completa) Ctrl + Alt + Mayús + F (Windows) o ⌘ + Alt + mayúsculas + F (macOS)

Capítulo 4: Adición de escenas y paneles

La estructura básica de un storyboard consta de escenas, y cada una de ellas está compuesta por uno o varios paneles. Un panel es un dibujo que representa una acción en el guion. Los paneles y las escenas de un storyboard se ordenan en orden cronológico, de izquierda a derecha.

Un proyecto de animación suele requerir la creación de una nueva escena cada vez que se necesita cambiar el layout. Esto significa que, por ejemplo, debe crear una nueva escena en el storyboard cada vez que un cambio en el ángulo de la cámara requiera que se utilice un dibujo o representación diferente del fondo, así como cada vez que el guion configure la acción de manera diferente.

Puede crear la estructura básica del storyboard al agregar una escena para cada escena que requiera el guion y, a continuación, al agregar un panel para cada acción en cada escena que debe representarse visualmente.



NOTA


En la terminología de acción en vivo, esta definición de escena se conoce como *plano*. Una escena de acción en vivo es en realidad una secuencia de planos que se producen en la misma configuración.

Si está trabajando en un storyboard destinado a una película de acción en vivo, puede hacer que Storyboard Pro utilice terminología de acción en vivo seleccionando la opción de estilo de terminología Live Action (Acción en vivo) en la pestaña General del cuadro de diálogo Preferences (Preferencias). Para facilitar la comprensión, esta guía utilizará principalmente la terminología de animación.

Creación de escenas

Un nuevo proyecto contendrá una escena con un solo panel en ella. La creación de una nueva escena siempre realizará automáticamente con un panel dentro.

Adición de una escena al storyboard


1. Seleccione cualquier panel de la última escena del storyboard.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - En la barra de herramientas Storyboard, haga clic en el botón New Scene  (Nueva escena).
 - Haga clic con el botón derecho en un panel y seleccione **New Scene** (Nueva escena).
 - En el menú superior, seleccione **Storyboard > New > New Scene** (Storyboard > Nuevo > Nueva escena).

Después de la escena actual, se agrega una nueva escena que contiene un panel en blanco.

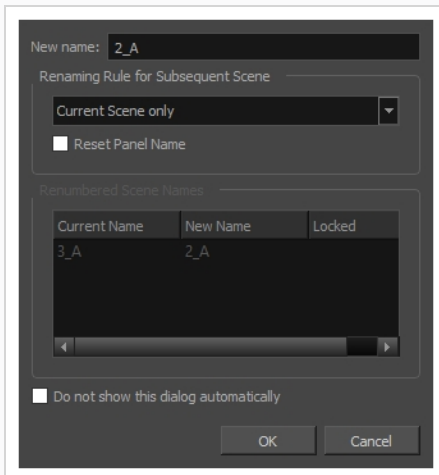


Cada escena tiene un número asignado. Al crear una escena al final del proyecto, Storyboard Pro le asigna automáticamente el número que aparece justo después del número de la última escena. Si intenta insertar una escena entre dos escenas existentes, se le pedirá que indique cómo debe nombrarse esta nueva escena y si las escenas posteriores a la nueva deben volver a numerarse.

Inserción de una escena entre dos escenas existentes

1. Seleccione cualquier panel de la escena después del cual se deba insertar la nueva escena.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - En la barra de herramientas Storyboard, haga clic en el botón **New Scene**  (Nueva escena).
 - Haga clic con el botón derecho en un panel y seleccione **New Scene** (Nueva escena).
 - En el menú superior, seleccione **Storyboard > New > New Scene** (Storyboard > Nuevo > Nueva escena).

Aparece el cuadro de diálogo **Rename Scene** (Cambiar nombre de escena).



3. Realice una de las siguientes acciones:

- Si desea que la nueva escena tenga un sufijo para indicar que se insertó entre las escenas existentes, no tiene que editar ninguno de los campos. El campo **New name** (Nuevo nombre) ya contiene el nombre de la escena seleccionada actualmente seguida de un sufijo de letra. Por ejemplo, si ha intentado insertar una escena antes de las escenas **2** y **3**, Storyboard Pro nombrará la nueva escena **2_A** de manera predeterminada.
 - Si desea que la escena tenga el número después del número de la escena seleccionada actualmente, y para volver a numerar todas las escenas siguientes en consecuencia, introduzca este número en el campo **New Name** (Nuevo nombre). Por ejemplo, si va a insertar una escena entre las escenas **2** y **3**, escriba **3** en el campo **New Name** (Nuevo nombre). A continuación, en el menú desplegable **Renaming Rule for Subsequent Scene** (Regla de renombrar para la siguiente escena), seleccione **Renumber Scenes** (Volver a numerar escenas).
4. Si tiene la intención de utilizar las mismas opciones cada vez que inserte una escena, marque la opción **Do not show this dialog automatically** (No mostrar este cuadro de diálogo automáticamente).
5. Haga clic en **OK** (Aceptar).

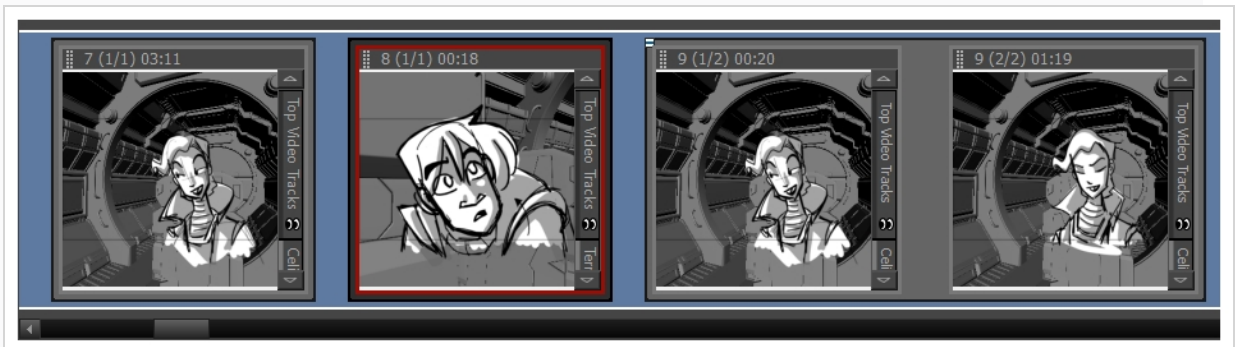
Después de la escena actual, se agrega una nueva escena que contiene un panel en blanco, numerado de acuerdo con la configuración seleccionada.

Creación de paneles


Un panel se utiliza para representar visualmente una acción en una escena. Debe agregar tantos paneles a una escena como sea necesario para describir explícitamente cada acción de esa escena.

Adición de un panel a una escena

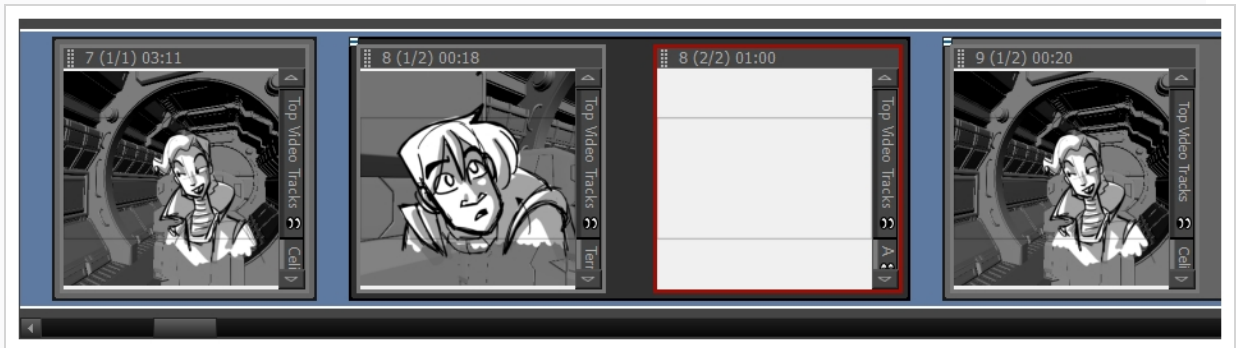
1. En la vista de imágenes en miniatura, seleccione el panel después del cual desea insertar un nuevo panel.



2. Realice una de las siguientes acciones:

- En la barra de herramientas Storyboard, haga clic en el botón New Panel (Nuevo panel) .
- Seleccione **Storyboard > New > New Panel** (Storyboard > Nuevo > Nuevo panel).
- Pulse P.

Se agrega un nuevo panel al storyboard y forma parte de la misma escena que el panel actual.



Creación de secuencias

Una secuencia es una forma de agrupar escenas. Su uso es opcional, pero pueden ayudarle a organizar el storyboard. Por ejemplo, puede utilizar secuencias para agrupar escenas que forman parte de la misma configuración.

Al comenzar a crear un storyboard, las escenas no formarán parte de ninguna secuencia de manera predeterminada. Para utilizar secuencias en el proyecto, puede seguir uno de los dos enfoques siguientes:


- Después de haber creado todas las escenas que deben formar parte de la primera secuencia, simplemente utilice el comando **New Sequence** (Nueva secuencia) para crear la próxima escena. Todas las escenas que se encuentren en el proyecto se agruparán en la primera secuencia de este, y al final del proyecto se agregará una nueva escena que iniciará la segunda secuencia.

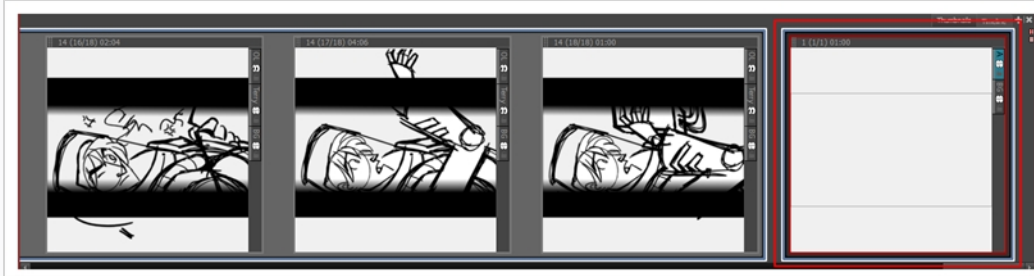
A partir de ese punto, puede utilizar el comando New Sequence (Nueva secuencia) cada vez que tenga que crear una escena que debe comenzar en otra secuencia.

- Después de haber creado todas las escenas necesarias para el proyecto, puede dividir el storyboard en secuencias seleccionando las escenas que deben formar parte de la misma secuencia, agrupándolas en una nueva secuencia y repitiendo el proceso hasta que todas las escenas se encuentren en la secuencia adecuada.

Creación de una nueva secuencia

1. Realice una de las siguientes acciones:

- En la barra de herramientas Storyboard, haga clic en el botón **New Sequence** (Nueva secuencia) .
- Seleccione **Storyboard > New > New Sequence** (Storyboard > Nuevo > Nueva secuencia).



Se ha agregado una nueva escena al proyecto y ahora es el punto de inicio de una nueva secuencia.

Si esta es la primera secuencia que agrega a un proyecto, todas las escenas anteriores se combinarán en una secuencia independiente. Los marcadores de secuencia **violeta** también serán visibles en las vistas de imágenes en miniatura y de línea de tiempo.

Creación de una nueva secuencia a partir de una selección

1. En la vista de imágenes en miniatura o de línea de tiempo, seleccione todas las escenas que desea colocar en una nueva secuencia. Para ello, mientras mantiene pulsado Mayús, haga clic en la primera escena para que forme parte de la nueva secuencia y, a continuación, haga clic en la última escena con el mismo propósito. Con esta acción se selecciona cada escena entre las escenas en las que hizo clic.



2. Realice una de las siguientes acciones:
 - a. En el menú superior, seleccione **Storyboard > New > New Sequence from Selection** (Storyboard > Nuevo > Nueva secuencia a partir de selección).
 - b. Haga clic con el botón derecho en la selección y, a continuación, seleccione **New Sequence from Selection** (Nueva secuencia a partir de selección).

La selección se convierte en una nueva secuencia.

Si esta es la primera secuencia que agrega al proyecto, todas las escenas anteriores a la selección se agruparán en una secuencia independiente, y todas las escenas posteriores a la selección se


agruparán en otra secuencia. Los marcadores de secuencia **violetas** serán visibles en las vistas de imágenes en miniatura y de línea de tiempo.

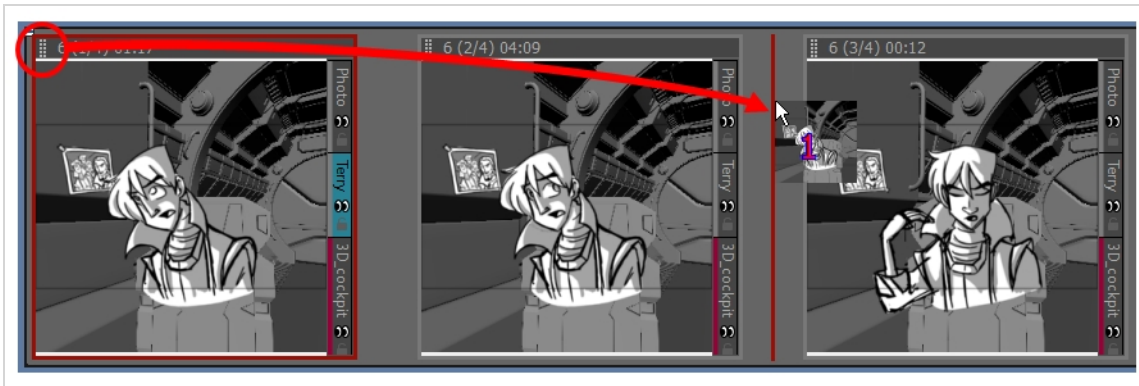


NOTA

Las secuencias deben incluir escenas completas. Dos paneles en la misma escena no pueden formar parte de distintas secuencias.

Reordenación de paneles

Puede reordenar paneles haciendo clic en el controlador de arrastrar y colocar  situado en la esquina superior izquierda del panel y, a continuación, arrastrando el panel entre los dos paneles donde desea que se muevan. Aparecerá una línea roja entre los dos paneles cerca del cursor del ratón para indicar el lugar al que se moverá el panel.



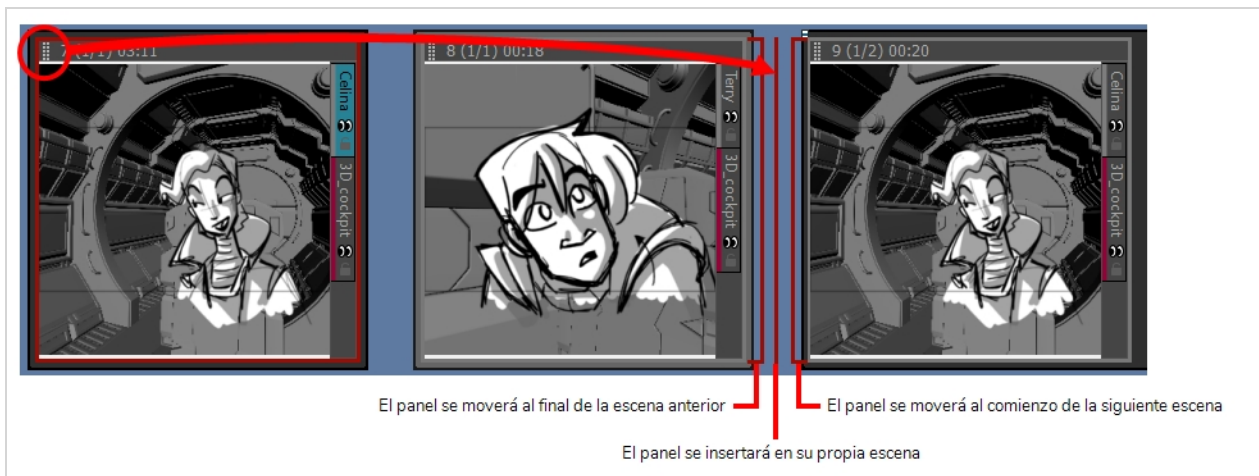


CONSEJO

Si desea mover varios paneles a la vez, puede seleccionarlos, hacer clic y arrastrar el controlador de arrastrar y colocar de cualquier panel de la selección. Para seleccionar varios paneles en la vista de imágenes en miniatura, realice una de las siguientes acciones:

- Dibuje un rectángulo en la vista de imágenes en miniatura alrededor de todos los paneles que desee seleccionar.
- Mientras mantiene pulsado Mayús, haga clic en el primer panel que desee agregar a la selección y, a continuación, en el último panel que desee agregar a la selección. Todos los paneles intercalados también se seleccionarán.
- Mientras mantiene pulsado Ctrl (Windows) o ⌘ (macOS), haga clic en cada panel que desee agregar a la selección.

Si mueve un panel al espacio situado entre dos escenas, tiene la opción de colocar el panel en la escena anterior o posterior a este espacio, o de colocarlo en su propia escena nueva. El lugar donde terminará la escena dependerá de lo cerca que coloque el panel. La línea roja que aparece entre las dos escenas indicará si se colocará en la escena anterior o posterior al espacio en el que se vaya a colocar el panel o si se moverá a su propia escena nueva.



Capítulo 5: Importación de un guion y adición de leyendas

La creación de un storyboard comienza con la escritura del guion para el proyecto. En Storyboard Pro, puede importar el guion en el proyecto. A continuación, puede almacenar cada parte del guion en su panel de storyboard correspondiente para proporcionar al artista del storyboard la información necesaria para dibujar los paneles.


De forma predeterminada, cada panel puede almacenar cuatro tipos diferentes de leyendas: Dialogue (Diálogo), Action Notes (Notas de acción), Slugging y Notes (Notas). Las Dialogue (Diálogo) y Action Notes (Notas de acción) se pueden obtener directamente del guion, y Notes (Notas) se puede utilizar para almacenar información como encabezados de escenas, transiciones y otra información útil.

Las leyendas de Slugging se suelen agregar más tarde, mientras se crea el storyboard, para proporcionar indicaciones de tiempo sobre los diálogos y acciones para la animática.

Importación de un guion

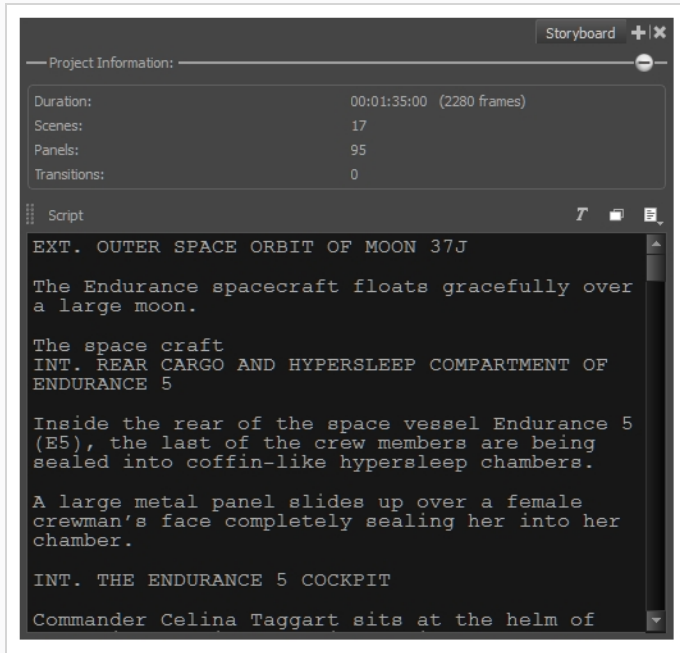
Puede importar un guion en texto sin formato (.txt), formato de texto enriquecido (.rtf) o en un archivo XML de Final Draft (.fdx) directamente en el campo Script (Guion) de la vista de storyboard. También puede copiar y pegarlo desde el editor, o escribirlo directamente en la vista de storyboard.

Importación de un guion en un proyecto de Storyboard Pro

1. En la vista de storyboard, haga clic en el botón Caption Menu (Menú de cuadro de texto)  y:
 - Si el guion está en texto sin formato (.txt) o en formato de texto enriquecido (.rtf), seleccione **Import Caption** (Importar cuadro de texto).
 - Si el guion está en un formato XML de Final Draft (.fdx), seleccione **Import Final Draft Script** (Importar guion de Final Draft).

2. En el buscador de archivos, localice y seleccione el archivo de guion y haga clic en **Open** (Abrir).

El guion aparece en el campo de cuadro de texto Script (Guion).



Adición de leyendas

Una vez importado el guion, puede crear la estructura básica del storyboard creando escenas y paneles vacíos en función de los encabezados de escenas, acciones y diálogos del guion, y rellenando los campos de leyenda de cada panel del storyboard con información del guion.


Para ello, puede seleccionar un fragmento del guion en la vista de storyboard y, a continuación, puede arrastrarlo y colocarlo en un campo de leyenda en la vista de panel, copiando al instante el texto seleccionado en el campo de leyenda del panel actual.



NOTA

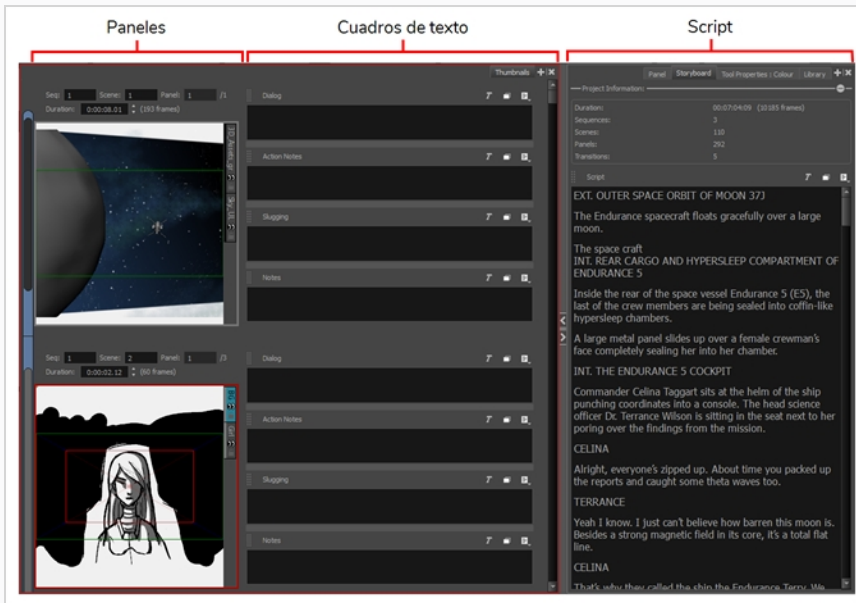
Para aprender a crear escenas y paneles, consulte [Adición de escenas y paneles en la página 24](#).

Cómo arrastrar y colocar texto desde el guion en campos de cuadro de texto

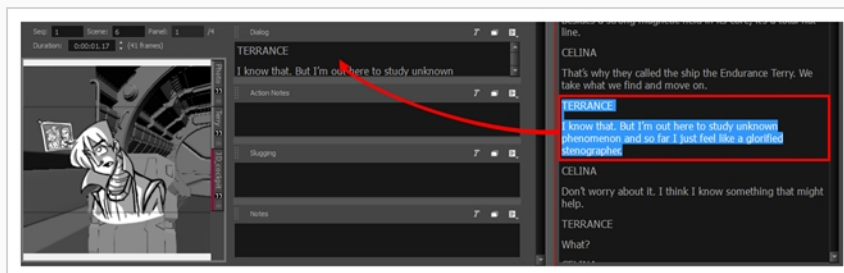
1. Cambie a la zona de trabajo vertical haciendo lo siguiente:
 - En la barra de herramientas Workspace (Zona de trabajo), haga clic en el botón **Vertical Workspace**  (Zona de trabajo vertical).
 - En el menú superior, seleccione **Windows > Workspace > Vertical** (Ventanas > Zona de trabajo > Vertical).

- En el panel derecho de la zona de trabajo, seleccione la pestaña Storyboard.

La zona de trabajo tiene ahora una lista vertical de cada panel del storyboard a la izquierda, con sus campos de cuadro de texto correspondientes en el centro y el guion del storyboard a la derecha.



- En la vista de imágenes en miniatura, desplácese al panel en el que desee agregar cuadros de texto.
- En el campo de cuadro de texto Script (guion) de la vista de storyboard, seleccione la parte del guion que desea agregar a un cuadro de texto del panel.
- En el cuadro de texto Script (Guion), arrastre el texto seleccionado y colóquelo en el campo de cuadro de texto adecuado del panel.



- Repítalo hasta que haya copiado todo el texto necesario para cada uno de los paneles en sus campos de cuadro de texto.
- Una vez que haya terminado, puede restaurar la zona de trabajo que estaba utilizando seleccionándola desde la barra de herramientas Workspace (Zona de trabajo) o desde el menú superior, en **Windows > Workspace** (Ventanas > Zona de trabajo).



NOTA

También puede arrastrar y colocar texto desde cualquier cuadro de texto del panel a otro cuadro de texto del panel, o desde un cuadro de texto del panel al guion.


Creación de un proyecto a partir de un guion de Final Draft

Si el guion se ha escrito en Final Draft, puede generar automáticamente un proyecto con escenas, paneles vacíos y títulos rellenos previamente basados en la estructura del guion. Por ejemplo, puede generar un proyecto con una nueva escena para cada encabezado de escena y un nuevo panel para cada acción o diálogo, y almacenar el contenido de estos párrafos en los campos de leyenda de sus paneles, lo que le permite iniciar el proceso de creación de storyboard.

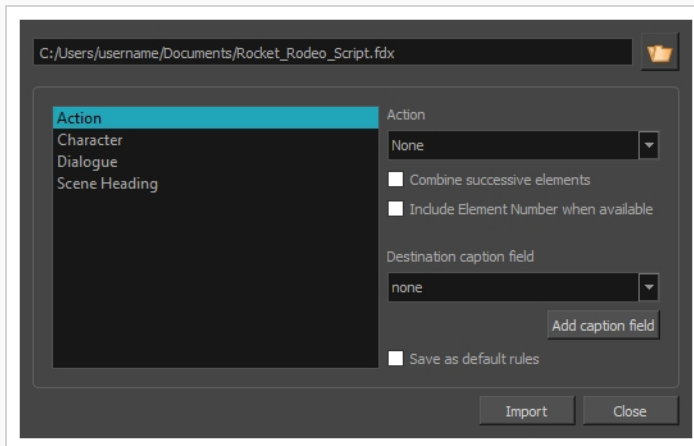
Creación de un proyecto a partir de un guion de Final Draft

1. En el menú superior, seleccione **File > New From Final Draft Script** (Archivo > Nuevo desde guion de Final Draft).

Se abre el cuadro de diálogo Import from Final Draft (Importar desde Final Draft).

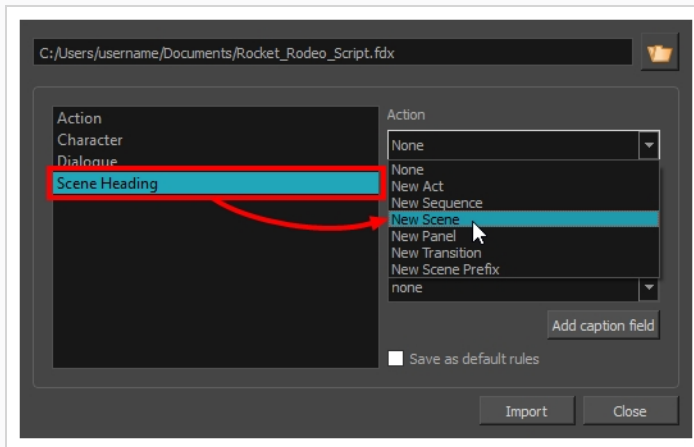
2. Haga clic en el botón Browse (Examinar) .
3. en el buscador de archivos, localice y seleccione el guion de Final Draft y haga clic en **Open** (Abrir).

Una vez cargado el guion, los tipos de etiquetas que figuran en el guion aparecerán en la lista de la izquierda. Tendrá que indicar a Storyboard Pro qué hacer con cada una de estas etiquetas al generar el proyecto.



4. En la lista de la izquierda, seleccione **Scene Heading** (Encabezado de escena):
 - a. En la lista desplegable **Action** (Acción), seleccione **New Scene**.
 - b. En la lista desplegable **Destination caption field** (Campo de cuadro de texto de destino), seleccione **Notes** (Notas).

El storyboard dispondrá de una escena para cada encabezado de escena del guion, y la descripción de la escena se agregará a la leyenda Notes (Notas) al primer panel de cada escena.



5. En la lista de la izquierda, seleccione la etiqueta **Action** (Acción).
 - a. Si desea que se cree un panel para cada acción, seleccione **New Panel** (Nuevo panel) en la lista desplegable **Action** (Acción).
 - b. Si desea combinar acciones consecutivas en el mismo panel, marque la opción **Combine successive elements** (Combinar elementos sucesivos).
 - c. En la lista desplegable **Destination caption field** (Campo de cuadro de texto de destino), seleccione **Action Notes** (Notas de acción). Esta acción almacenará el contenido de la etiqueta de acción en la leyenda Action Notes (Notas de acción) de cada panel.
6. En la lista de la izquierda, seleccione la etiqueta **Character** (Personaje), si la hubiera:
 - a. Si desea que se cree un panel para cada diálogo, seleccione **New Panel** (Nuevo panel) en la lista desplegable **Action** (Acción).
 - b. En la lista desplegable **Destination caption field** (Campo de cuadro de texto de destino), seleccione **Dialogue** (Diálogo).
7. En la lista de la izquierda, seleccione la etiqueta **Parenthetical** (Explicación), si la hubiera:
 - a. En la lista desplegable **Destination caption field** (Campo de cuadro de texto de destino), seleccione **Dialogue** (Diálogo).

8. En la lista de la izquierda, seleccione la etiqueta **Dialogue** (Diálogo), si la hubiera:
 - a. En la lista desplegable **Destination caption field** (Campo de cuadro de texto de destino), seleccione **Dialogue** (Diálogo).
9. En la lista de la izquierda, seleccione la etiqueta **Transition** (Transición), si la hubiera:
 - a. En la lista desplegable Action (Acción), seleccione **New Transition** (Nueva transición).

En general, se sugieren las siguientes configuraciones:

	Acción	Campo de cuadro de texto de destino
Action (Acción)	New Panel (Nuevo panel) o None (Ninguno)	Notas de acción
Character (Personaje)	New Panel (Nuevo panel) o None (Ninguno)	Diálogo
Diálogo	Ninguno	Diálogo
Parenthetical (Explicación)	Ninguno	Diálogo
Scene Heading (Encabezado de escena)	New Scene (Nueva escena)	Notas
Transición	Nueva transición	Ninguno

Dependiendo de la forma en la que esté estructurado el guion y del ritmo de la acción o el diálogo, es posible que tenga que intentar crear un proyecto con el guion utilizando distintas opciones para obtener la mejor estructura de storyboard según sus necesidades. Al final, es probable que tenga que dividir o combinar algunos de los paneles generados automáticamente.

10. Si desea que los parámetros seleccionados actualmente sean predeterminados, marque la casilla de verificación **Save as default rules** (Guardar como reglas predeterminadas).
11. Haga clic en **Import** (Importar).
12. En el cuadro de diálogo New Project (Nuevo proyecto), introduzca el nombre, la ubicación, el título y la resolución del proyecto.
13. Si el proyecto abierto actualmente no se ha guardado, confirme si desea guardarlo.

Se crea su nuevo proyecto con escenas y paneles creados automáticamente y sus leyendas llenas de fragmentos del guion en función de la configuración que haya seleccionado.

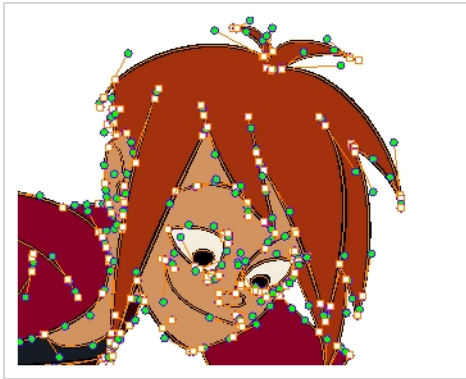
Capítulo 6: Adición y gestión de capas

Cada panel del storyboard puede estar compuesto por una o varias capas de dibujo. Esas capas se componen juntas para realizar el dibujo en cada panel.

Tipos de capa

Storyboard Pro admite cuatro tipos de capas: capas de dibujo de vectores, capas de dibujo de mapa de bits, capas 3D y grupos.

- **Vector Layers** (Capas de vectores): Los dibujos de vectores están formados por puntos y curvas que componen los contornos de las formas de la ilustración, junto con el color o las texturas de relleno. Por lo tanto, la ilustración en capas de vectores se pueden escalar y ampliar sin que pierdan calidad, a menos que contengan una textura.



Al dibujar en una capa de vector, cada línea vectorial transparente de dibujo y cada línea de lápiz es un objeto independiente que puede manipularse por separado. Puede seleccionar líneas vectoriales transparentes y, a continuación, moverlas y transformarlas, incluso si se aplicaron líneas vectoriales transparentes de dibujo sobre ellas. Además, debido a que las líneas vectoriales transparentes de dibujo están formadas por puntos y curvas, es posible editar su forma, lo que facilita las correcciones y los cambios en la ilustración.

- **Bitmap Layers** (Capas de mapa de bits): Los dibujos de mapa de bits se componen de una cuadrícula de píxeles, que son puntos pequeños que tienen un solo color sólido. Las herramientas de dibujo de mapa de bits permiten colocar líneas vectoriales transparentes de pincel en un único lienzo plano y ajustar la ilustración píxel a píxel si es necesario.



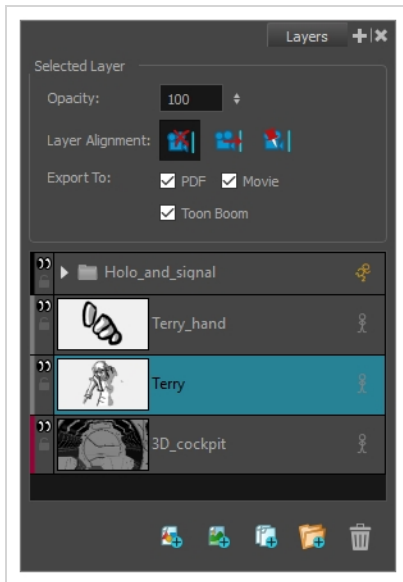
Al dibujar en una capa de mapa de bits, cada línea vectorial transparente se compone en el lienzo, por lo que continúa siendo un dibujo único que solo se puede pintar o borrar, pero que no permite ajustar partes individuales de él.

Las ilustraciones de mapas de bits solo se pueden escalar o ampliar tanto como lo permita su densidad de píxeles sin perder calidad de imagen. De forma predeterminada, la ilustración de mapa de bits tiene una densidad de píxeles del 100 %, que solo es suficiente para mostrar la ilustración sin ampliarla o escalarla; de lo contrario, Storyboard Pro debe generar nuevos píxeles en la ilustración, lo que puede hacer que se vea borrosa o pixelada.

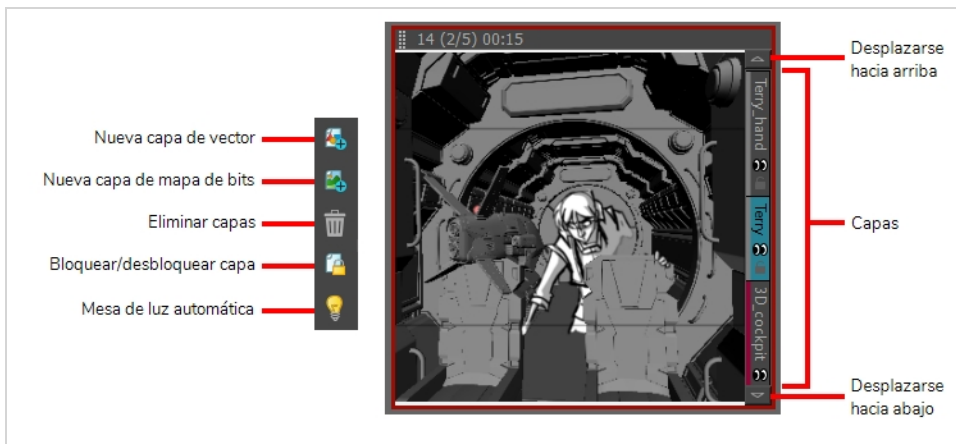
Por lo tanto, es posible que desee establecer la densidad de píxeles requerida para la ilustración de mapa de bits, en función de si tendrá que ampliarla o escalarla, antes de comenzar a dibujar en una capa de mapa de bits.

- **3D Layers** (Capas 3D): Cuando importe un modelo 3D en la librería, si lo agrega a un panel, se almacenará el modelo en una capa 3D. A continuación, puede manipular y animar el modelo 3D, al igual que con una capa de dibujo.
- **Group** (Grupo): Un grupo puede contener varias capas de cualquier tipo. Al igual que puede transformar y animar una capa, también puede transformar y animar un grupo. Las transformaciones y animaciones aplicadas a un grupo afectarán a todas las capas del grupo simultáneamente.

La forma más fácil de gestionar capas en un panel es utilizar el panel Layer (Capa) en las vistas de escena y de cámara. Sin embargo, también se puede agregar la vista de capas al espacio de trabajo, que funciona de la misma manera y cuenta con una función adicional. A continuación, puede ocultar el panel Layer (Capa) haciendo clic en su botón Collapse (Contraer) ►►, situado en su esquina superior izquierda, para dejar más espacio para trabajar en las vistas de escena y de cámara.



También puede gestionar capas utilizando la vista de imágenes en miniatura. Cada panel tiene una lista vertical de capas en su borde derecho que le permite desplazarse por ellas y seleccionarlas. A la izquierda de la vista de imágenes en miniatura, debajo de la barra de herramientas Tools (Herramientas), se encuentra una barra de herramientas Layer (Capa), que le permite agregar y eliminar capas al o del panel seleccionado.





Adición de capas

De forma predeterminada, un panel contiene un fondo (BG) y una capa de dibujo (A), pero puede agregar tantas capas como necesite a cada panel del proyecto.

Adición de una capa a un panel


1. En la vista de imágenes en miniatura o de línea de tiempo, seleccione el panel al que desea agregar una nueva capa.

2. En el panel Layer (Capa) de la vista de escena o de cámara, de la vista de capas o de la vista de imágenes en miniatura, seleccione la capa sobre la que desea crear una nueva capa.
3. Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Add Vector Layer (Agregar capa de vector)  o Add Bitmap Layer (Agregar capa de mapa de bits) . Estos botones se encuentran en la parte inferior del panel Layer (Capa) en las vistas de escena y de cámara, en la parte inferior de la vista de capas y en la barra de herramientas Layer (Capa).
 - En el menú superior, seleccione **Layer > New > Vector Layer** (Capa > Nueva > Capa de vector) o **New Bitmap Layer** (Nueva capa de mapa de bits).

Eliminación de capas

Puede eliminar capas que no necesite para evitar abarrotar la lista de capas.

Eliminación de una capa de un panel

1. En el panel Layer (Capa) de la vista de escena o de cámara, de la vista de capas o de la vista de imágenes en miniatura, seleccione la capa que desea eliminar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Delete Selected Layers (Eliminar capas seleccionadas) . Este botón se encuentra en la parte inferior del panel Layer (Capa) en las vistas de escena y de cámara, en la parte inferior de la vista de capas y en la barra de herramientas Layer (Capa).
 - Haga clic con el botón derecho en la capa y seleccione **Delete Layers** (Eliminar capas).
 - En el menú superior, seleccione **Layer > Delete Layers** (Capa > Eliminar capas).

Agrupación de capas

Puede agrupar las capas para facilitar su gestión, o si desea transformar y animar varias capas a la vez.

Agrupación de capas

1. En el panel Layer (Capa) de la vista de escena o de cámara o en la vista de capas, seleccione al menos dos capas que desee agrupar.
2. Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón Group Selected Layers (Agrupar capas seleccionadas) 📁+. Este botón se puede encontrar en la parte inferior del panel Layer (Capa) en la vista de escena o de cámara y en la parte inferior de la vista de capas.
- Haga clic con el botón derecho en la selección y, a continuación, seleccione **Group Selected Layers** (Agrupar capas seleccionadas).
- En el menú superior, seleccione **Layer > Group Selected Layers** (Capa > Agrupar capas seleccionadas).

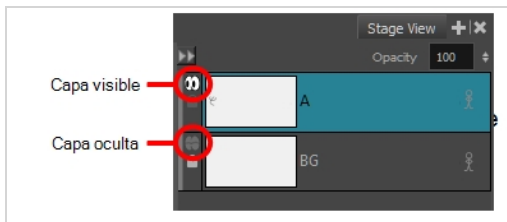


CONSEJO

Puede arrastrar y colocar capas dentro o fuera de grupos.

Visualización y ocultación de capas

Al trabajar con muchas capas, puede ocultar temporalmente determinadas capas para evitar abarrotar la escena.





También puede ocultar un grupo. Al ocultar un grupo, todas las capas que contiene aparecen ocultas, pero se conserva su estado de visibilidad individual. Por lo tanto, si oculta solo algunas capas de un grupo, oculte el grupo y, a continuación, muéstrelas. Así, las capas que se ocultaron individualmente permanecerán ocultas, y las que estaban visibles se volverán a ver.



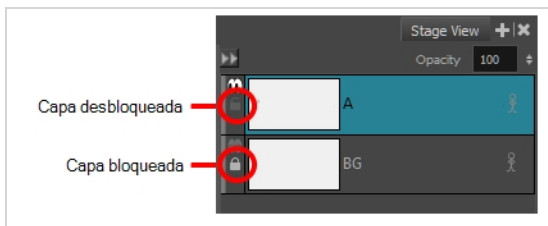
Cómo mostrar u ocultar una capa

1. Realice una de las siguientes acciones:

- En el panel Layer (Capa) o en la vista de capas, haga clic en el icono Show/Hide Layer (Mostrar/ocultar capa)  justo a la izquierda de la capa.
- En la vista de imágenes en miniatura, haga clic en el icono Show/Hide Layer (Mostrar/ocultar capa)  justo debajo del nombre de la capa.
- En el panel Layer (Capa), la vista de capas o la vista de imágenes en miniatura, haga clic con el botón derecho en la capa y seleccione **Show/Hide Layers** (Mostrar/ocultar capas).
- En el panel Layer (Capa), la vista de capas o la vista de imágenes en miniatura, seleccione la capa y, a continuación, seleccione **Layer > Show/Hide Layers** (Capa > Mostrar/ocultar capas) en el menú superior.




Bloqueo y desbloqueo de capas

Puede bloquear una capa seleccionada con el fin de proteger los objetos que contenga para impedir que se cambien. Una vez bloqueada, puede desbloquearla para realizar cambios en cualquier objeto de la misma.



Bloqueo o desbloqueo de una capa

1. Realice una de las siguientes acciones:


- En el panel Layer (Capa) o en la vista de capas, haga clic en el icono Lock/Unlock (Bloquear/desbloquear)  justo a la izquierda de la capa.
- En la vista de imágenes en miniatura, haga clic en el icono Lock/Unlock (Bloquear/desbloquear)  justo debajo del nombre de la capa.
- En el panel Layer (Capa), en la vista de capas o la vista de imágenes en miniatura, seleccione la capa. A continuación, realice una de las siguientes acciones:
 - Después, seleccione **Layer > Lock/Unlock Layers** (Capa > Bloquear/desbloquear capas) en el menú superior.
 - En la barra de herramientas Layer (Capa), haga clic en el botón Lock/Unlock Layers (Bloquear/desbloquear capas) .
 - Pulse **Alt + L**.

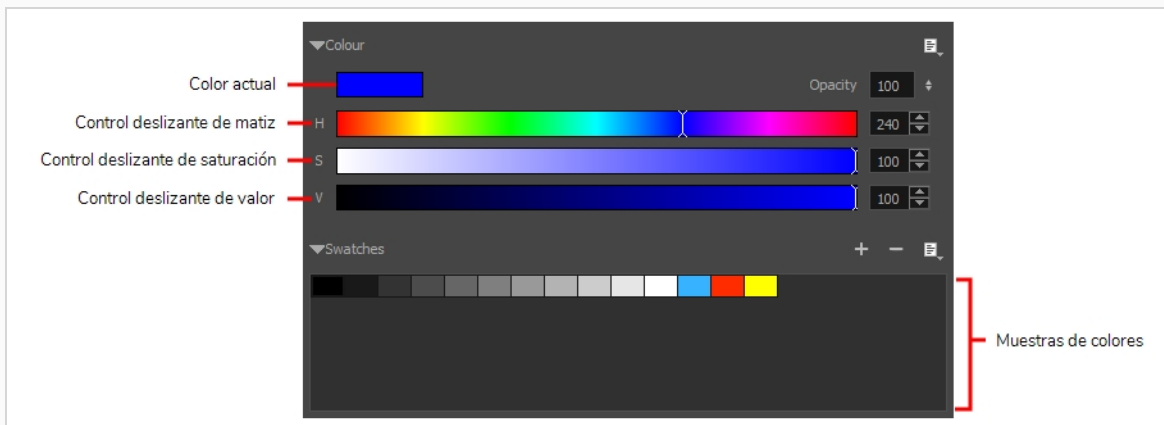
Capítulo 7: Cómo dibujar y pintar

Cómo dibujar

Al crear un nuevo proyecto en Storyboard Pro, puede comenzar a dibujar inmediatamente en el panel seleccionado utilizando una de las herramientas de dibujo a su disposición.

Cómo dibujar

1. En la vista de línea de tiempo o de imágenes en miniatura, seleccione el panel en el que desea dibujar.
2. En el panel Layer (Capa) de la vista de escena, seleccione la capa sobre la que desea dibujar.
3. Realice una de las siguientes acciones:
 - En la barra de herramientas Tools (Herramientas), seleccione la herramienta Brush (Pincel) .
 - En el menú superior, seleccione **Tools > Brush** (Herramientas > Pincel).
 - Pulse **Alt + B**.
4. En la vista de color, realice una de las siguientes acciones para seleccionar un color:
 - Utilice los controles deslizantes **Hue** (Matiz), **Saturation** (Saturación) y **Value** (Valor) para seleccionar el color con el que desea dibujar.
 - Seleccione una muestra de color de la lista de muestras.





CONSEJO

Si desea guardar el color para poder volver a utilizarlo más tarde, haga clic en el botón Add Colour (Agregar color) **+** en la vista de color para guardar el color en una nueva muestra de color.

5. En la vista de escena, comience a dibujar.



CONSEJO

Puede rotar la vista de escena para poder dibujar en un ángulo con el que se sienta más cómodo. Para ello, mantenga pulsado **Ctrl + Alt** (Windows) o **⌘ + Alt** (macOS) y, a continuación haga clic y arrastre el disco de animación para rotarlo a la derecha o a la izquierda.

Para restablecer la vista a su ángulo original, puede realizar una de las siguientes acciones:


- En la barra de estado de la vista de escena, haga clic en el icono Reset Rotation (Restablecer rotación) .
- En el menú superior, seleccione **View > Reset Rotation** (Ver > Restablecer rotación).
- Pulse **Mayús + Z**.

Cómo pintar

También puede pintar los dibujos para obtener un aspecto más acabado. Puede pintar los personajes y props con sus esquemas de color, o simplemente rellenarlos de blanco para que sus contornos no se mezclen con el fondo.

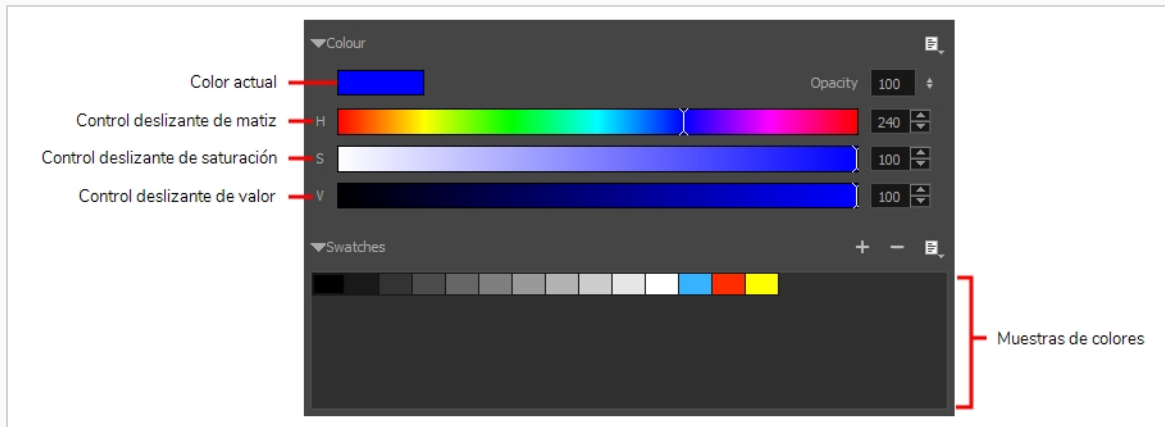
Cómo pintar un dibujo

1. Realice una de las siguientes acciones:

- En la barra de herramientas Tools (Herramientas), seleccione la herramienta Paint (Pintar) .
- En el menú superior, seleccione **Tools > Paint** (Herramientas > Pintar).
- Pulse **Alt+I**.

2. En la vista de color, realice una de las siguientes acciones para seleccionar un color:




- Utilice los controles deslizantes **Hue** (Matiz), **Saturation** (Saturación) y **Value** (Valor) para seleccionar el color con el que desea dibujar.
- Seleccione una muestra de color de la lista de muestras.

**CONSEJO**

Si desea guardar el color para poder volver a utilizarlo más tarde, haga clic en el botón Add Colour (Agregar color) + en la vista de color para guardar el color en una nueva muestra de color.

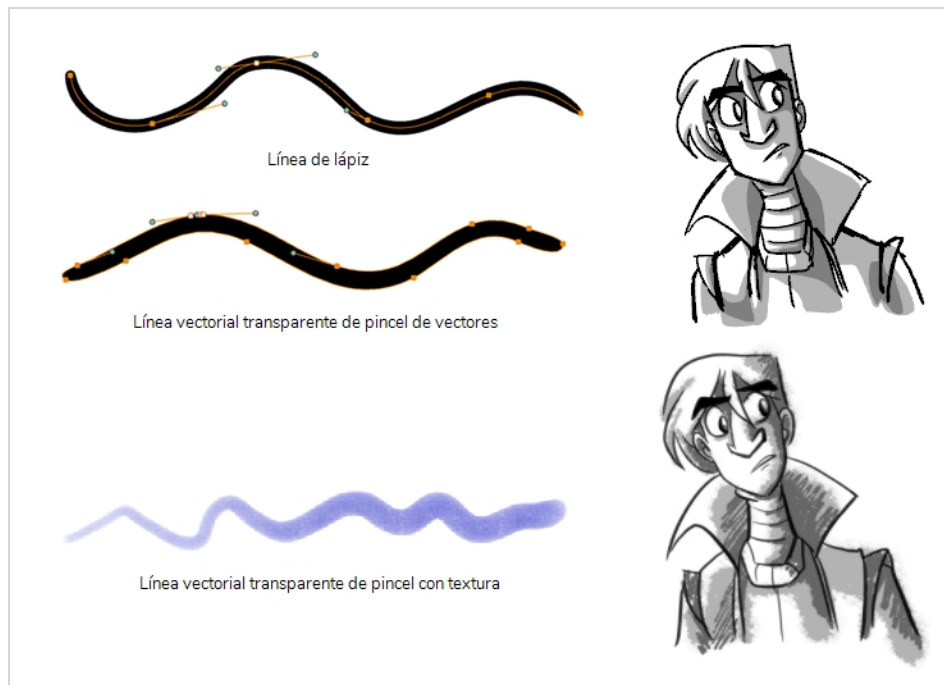
3. En la vista de escena, empiece a pintar en el dibujo haciendo clic en el área que desea pintar. Si desea rellenar varias áreas al mismo tiempo, dibuje un lazo alrededor de ellas.

**NOTA**

Si la forma que está tratando de pintar no está completamente cerrada, no se rellenará. Puede hacer que la herramienta Paint (Pintar) cierre automáticamente pequeños huecos en las formas que intenta rellenar aumentando la configuración Close Gap (Cerrar hueco)  de la herramienta Paint (Pintar) en la vista de propiedades de la herramienta. Para cerrar huecos grandes, puede utilizar la herramienta Close Gap (Cerrar hueco) , disponible en el menú emergente de la herramienta Paint (Pintar)  en la barra de herramientas Tools (Herramientas).

Estilos artísticos, herramientas de dibujo y tipos de capas

En las capas de vectores, es posible dibujar con líneas de lápiz, pinceles de vectores y pinceles de mapa de bits con textura. Mientras que las líneas de lápiz son meramente líneas centrales de vectores a las que Storyboard Pro agrega el grosor, las líneas vectoriales transparentes de pincel son formas de vector sólidas rellenas con un color, y las líneas vectoriales transparentes de pincel con textura son regulares y rellenas con una textura de mapa de bits que filtra su color.



En las capas de mapa de bits, solo puede dibujar utilizando pinceles de mapa de bits sólidos o con textura. Por lo tanto, aunque las capas de vectores son más flexibles porque permiten manipular y ajustar fácilmente partes de la ilustración, también pueden albergar más estilos artísticos.

Sin embargo, si utiliza un pincel con textura en una capa de vectores, las líneas vectoriales transparentes de pincel tendrán una textura de mapa de bits. Esto significa que, al igual que con ilustraciones en capas de mapa de bits, intentar ajustar o cambiar el tamaño de una línea vectorial transparente de pincel con textura requerirá que Storyboard Pro vuelva a probar la textura, lo que puede hacer que pierda calidad de imagen, a menos que su resolución de textura se hubiera aumentado lo suficiente antes de comenzar a dibujar.

Una de las dificultades del uso de pinceles con textura en los dibujos de vectores es que, mientras que los dibujos de mapa de bits siempre están hechos de un solo lienzo plano, las líneas vectoriales transparentes de pincel de vectores se guardan como objetos independientes. Esto significa que colocar muchas líneas vectoriales transparentes de pincel con textura en un dibujo de vectores requerirá que Storyboard Pro almacene la textura para cada una de estas pinceladas y las una en tiempo real para mostrar el dibujo. Esto puede hacer que los dibujos de vectores con textura gruesa, a diferencia de los dibujos de mapa de bits, hagan que el rendimiento de la aplicación sea más lento y el tamaño del archivo sea más pesado. Sin embargo, este es el único caso en el que es probable que un dibujo de vectores sea más pesado que un dibujo de mapa de bits.

**NOTA**

Incluso si aplanas la ilustración, las líneas vectoriales transparentes de pincel con textura de distintos colores no se pueden aplanar a la vez en las capas de vectores.

En la siguiente tabla se comparan los distintos enfoques de dibujo disponibles en Storyboard Pro:

Herramienta de dibujo	Tipo de capa	
Lápiz	Vector	<p>Ventajas: muy ligero y fácil de ajustar. Puede manipularse, volver a colocarse y ajustarse mediante la línea central. Se puede ampliar o alejar sin perder calidad.</p> <p>Desventajas: no admite texturas. No está optimizado para la transparencia.</p> <p>Uso recomendado: bocetos, dibujos limpios con un estilo de contorno sólido y uniforme.</p>
Pincel de vectores sólido	Vector	<p>Ventajas: tamaño de archivo ligero. Reproduce el estilo de animación tradicional. Puede manipularse, volver a colocarse y editarse mediante el contorno o la línea central. Se puede ampliar o alejar sin perder calidad.</p> <p>Desventajas: no se puede reproducir el aspecto de los medios naturales.</p> <p>Uso recomendado: bocetos, dibujos limpios de estilo de animación tradicional.</p>
Pincel de vectores con textura	Vector	<p>Ventajas: se puede reproducir el aspecto de los medios naturales. Cuenta con las mismas capacidades que los pinceles de mapa de bits con textura, pero puede manipularse, editarse y volver a colorearse como un pincel de vectores sólido.</p> <p>Desventajas: las líneas vectoriales transparentes superpuestas pueden hacer que el dibujo haga que el rendimiento de la aplicación sea lento y el tamaño de los archivos sea pesado. Las líneas vectoriales transparentes de distintos colores no se pueden aplanar a la vez. Ajustar, escalar o ampliar la ilustración puede hacer que pierda calidad de textura.</p> <p>Uso recomendado: para ilustraciones con textura de estilo de mapa de bits ligero o ilustraciones de estilo mixto.</p>
Pincel de mapa de bits con textura	Mapa de bits	<p>Ventajas: se puede reproducir el aspecto de los medios naturales. Mejor rendimiento y tamaño de archivo más ligero que las ilustraciones de vectores con texturas gruesas. Se puede editar píxel a píxel.</p> <p>Desventajas: las líneas vectoriales transparentes siempre se aplanan a la vez y no se pueden modificar por separado. Solo se pueden dibujar o borrar. Escalar o ampliar la ilustración puede hacer que pierda calidad de imagen.</p>

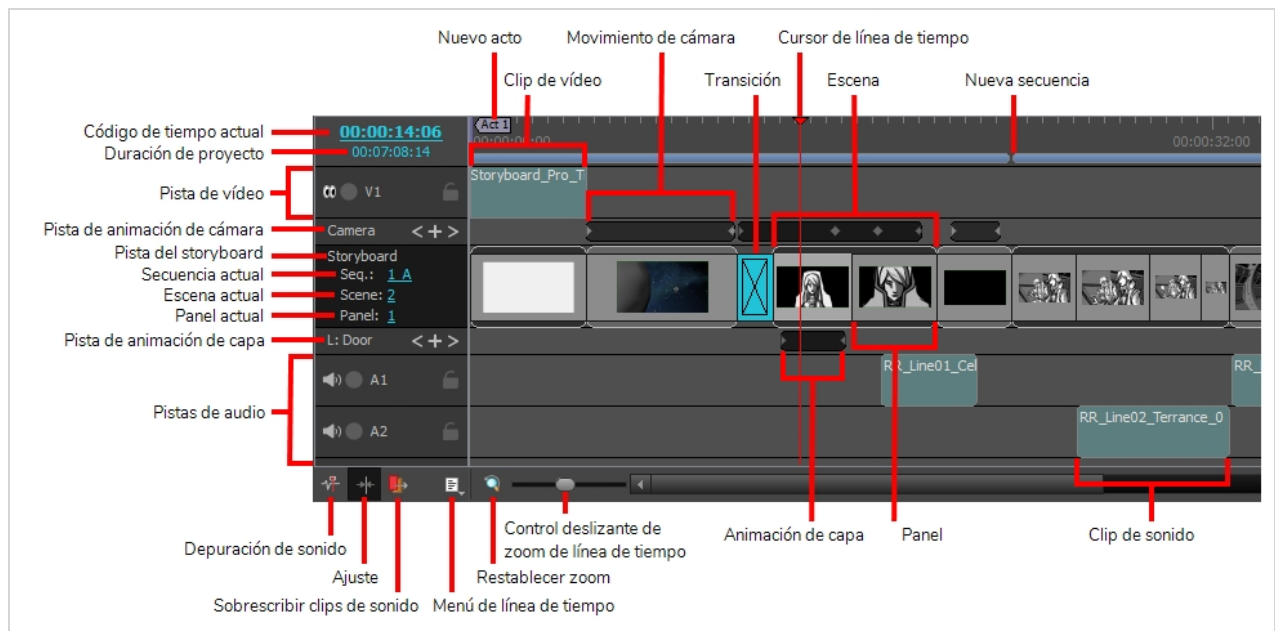
Herramienta de dibujo	Tipo de capa	
		Uso recomendado: ilustración de mapa de bits con textura gruesa.

Capítulo 8: Creación de una animática

Una vez creado el storyboard, el siguiente paso es convertirlo en una animática. Una animática es básicamente un vídeo que reproduce cada panel del storyboard. Cada panel debe programarse para que coincida con el tiempo previsto de las acciones, y cada escena debe programarse para que coincida con el ritmo previsto de la historia. Los movimientos de la cámara se pueden animar para simular cómo se verá la acción en relación con los movimientos y el encuadre de la cámara. Las capas del storyboard también se pueden animar para que la acción y el tiempo se puedan leer con más facilidad.

Se pueden agregar efectos de sonido, clips de voz y pistas de música, ya sean provisionales o finales, para marcar el ritmo de la acción, así como para hacer un borrador de la mezcla de sonido para el producto final. A la animática también se pueden agregar vídeos e imágenes fijas, como secuencias de apertura o finalización, superposiciones, leyendas, logotipos o imágenes de acción en vivo, para utilizarlos como referencias o para que no se tengan que crear bocetos en paneles.

En Storyboard Pro, puede crear una animática desde el storyboard utilizando la vista de línea de tiempo. La vista de línea de tiempo se parece mucho a la línea de tiempo de un software de edición de vídeos. Entre otras cosas, permite ajustar visualmente el tiempo de cada panel, importar, preparar y recortar los clips de sonido y de vídeo, animar los movimientos de la cámara, animar capas y agregar transiciones entre escenas. Por lo tanto, le acompañará en cada paso hacia la creación de la animática.



La primera vez que abra la vista de línea de tiempo después de crear un storyboard, observará que todos los paneles del storyboard ya se encuentran en la pista y cronometrados para que duren un segundo cada uno. Por lo tanto, el storyboard ya es una animática básica, y ya puede comenzar a ajustar la longitud de cada panel para que coincida con el tiempo previsto de las acciones y el ritmo previsto de las escenas.

Al final, una animática se puede exportar a archivos de vídeo o incluso a escenas de Toon Boom Harmony. Consulte [Exportación del proyecto en la página 86](#).

Acceso a la vista de línea de tiempo

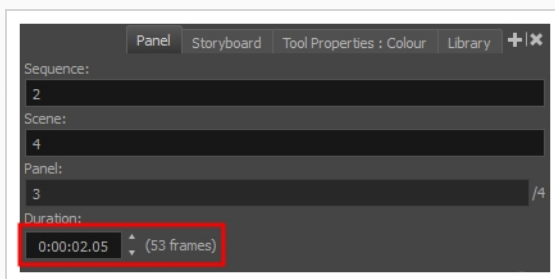
1. Realice una de las siguientes acciones:
 - En la esquina superior derecha de la vista de la vista de imágenes en miniatura, haga clic en el botón Add View (Agregar vista) **+** y seleccione **Timeline** (Línea de tiempo).
 - Seleccione **Windows > Timeline** (Ventanas > Línea de tiempo).

Configuración de la duración del panel

Existen varias formas de establecer la duración de un panel. La vista de panel permite escribir la duración exacta del panel actual. La vista de línea de tiempo permite ampliar o reducir paneles visualmente. También puede ajustar la duración de un panel utilizando los atajos de teclado Add Frame to Panel (Agregar fotograma a panel) y Remove Frame to Panel (Eliminar fotograma de panel).

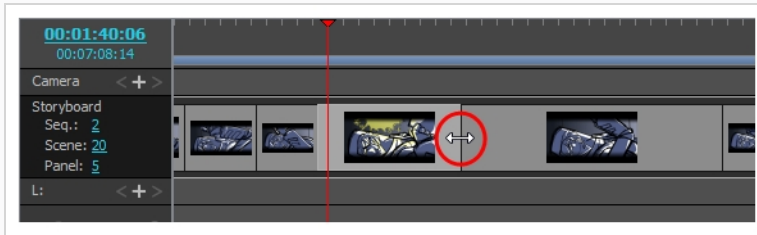
Configuración de la duración del panel en la vista de panel

1. En la vista de línea de tiempo o de imágenes en miniatura, seleccione un panel.
2. En la vista de panel, realice una de las siguientes acciones:
 - En el campo Duration (Duración), escriba la longitud exacta deseada para el panel, en el formato **H:MM:SS:FF**, donde **H** significa horas, **M** significa minutos, **S** significa segundos y **F** significa fotogramas.
 - A la derecha del campo Duration (Duración), haga clic en la flecha arriba **▲** para ampliar el panel en un fotograma, o haga clic en la flecha abajo **▼** para acortar el panel en un fotograma.

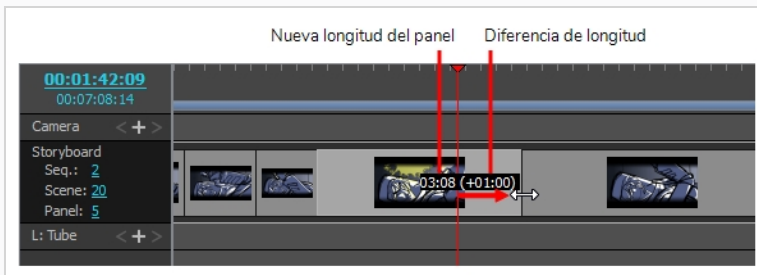


Ajuste de la longitud de un panel en la vista de línea de tiempo y ondulación de paneles siguiente

1. Coloque el cursor sobre el borde derecho del panel cuyo tamaño desea cambiar.
Se muestra el icono de cambio de tamaño.



2. Haga clic y arrastre el borde del panel hacia la derecha para extenderlo o hacia la izquierda para reducirlo. A medida que lo arrastra, se indica la nueva longitud del panel y la cantidad de tiempo que está agregando o restando del mismo.

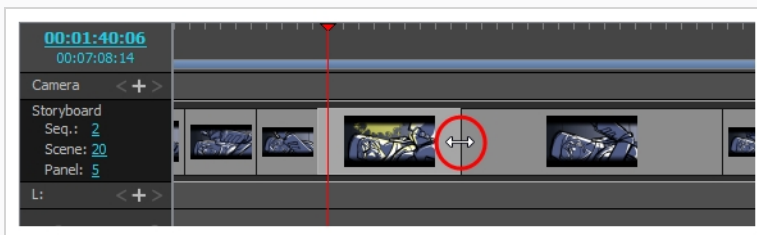


Todos los paneles posteriores se desplazarán hacia delante o hacia atrás para conservar su longitud.

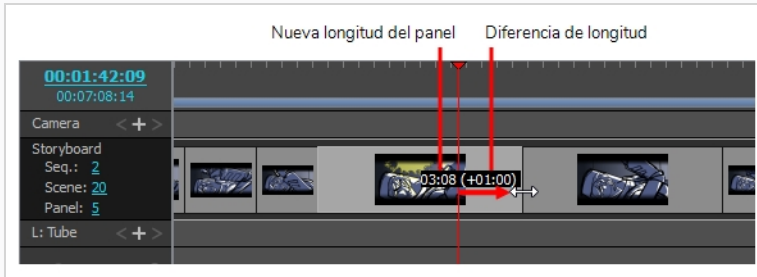
Cambio de tamaño de un panel sin compensar paneles posteriores y cambio de tamaño solo del siguiente panel

1. Coloque el cursor sobre el borde derecho del panel cuyo tamaño desea cambiar.

Se muestra el icono de cambio de tamaño.



2. Mientras mantiene pulsada la tecla Alt, haga clic y arrastre el borde del panel hacia la derecha para extenderlo o hacia la izquierda para reducirlo. A medida que lo arrastra, se indica la nueva longitud del panel y la cantidad de tiempo que está agregando o restando del mismo.



La longitud del siguiente panel se ajustará para evitar el desplazamiento de paneles posteriores.

Ajuste de la duración del panel fotograma a fotograma

1. En la vista de línea de tiempo o de imágenes en miniatura, seleccione un panel.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Pulse + para agregar un fotograma al panel, o - para eliminar un fotograma del panel.
 - En el menú superior, seleccione **Storyboard > Add Frame to Panel** (Storyboard > Agregar fotograma a panel) o **Storyboard > Remove Frame from Panel** (Storyboard > Eliminar fotograma de panel).


Animación de capas

De forma predeterminada, las capas de Storyboard Pro son estáticas, pero se pueden animar.

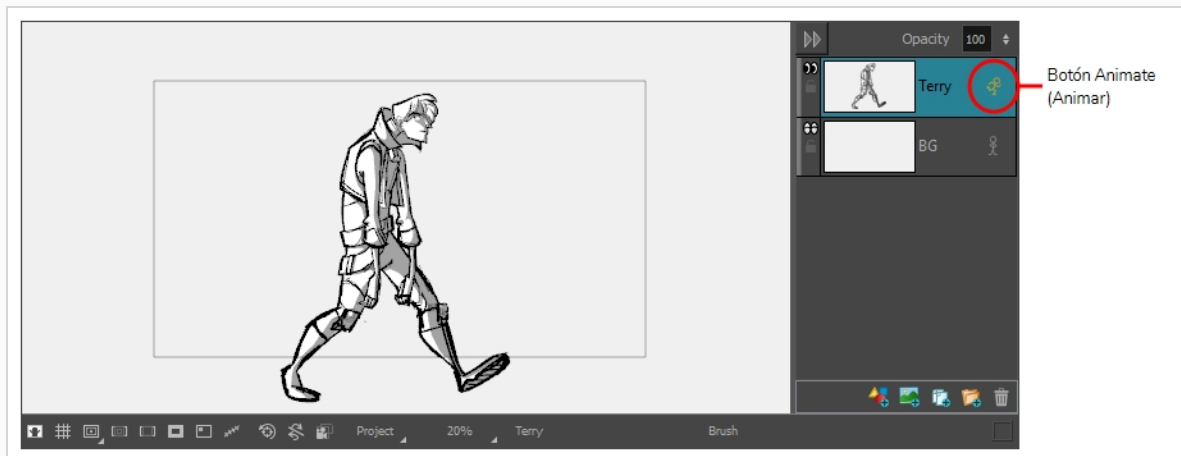
Una capa se anima mediante su configuración en distintas posiciones, ángulos o tamaños en dos fotogramas diferentes en la línea de tiempo y, a continuación, permitiendo que Storyboard Pro calcule la posición, el ángulo y el tamaño de la capa de cada fotograma entre esos dos fotogramas. Los fotogramas al principio y al final de una animación se conocen como *fotogramas clave*.

Puede animar una capa habilitando la animación en ella, acción que creará un fotograma clave en su posición actual en el fotograma actual. A partir de ahí, puede ir a otro fotograma y cambiar su posición, acción que creará automáticamente otro fotograma clave en el fotograma actual. En este punto, la capa ya está animada desde su posición original hasta la posición en la que la acaba de mover.

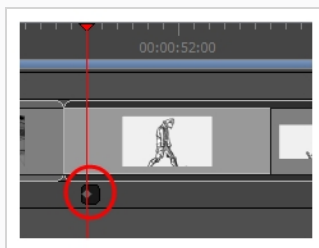
Animación de una capa


1. En la vista de línea de tiempo, seleccione el panel con la capa que desea animar.
2. Mueva el cursor de la línea de tiempo al momento exacto en el que desea crear el primer fotograma clave de la animación.
3. En el panel Layer (Capa) de la vista de escena o de cámara, haga clic en el botón Animate (Animar)  de la capa que desea animar.

El botón Animate (Animar) se vuelve amarillo y cambia de forma: .

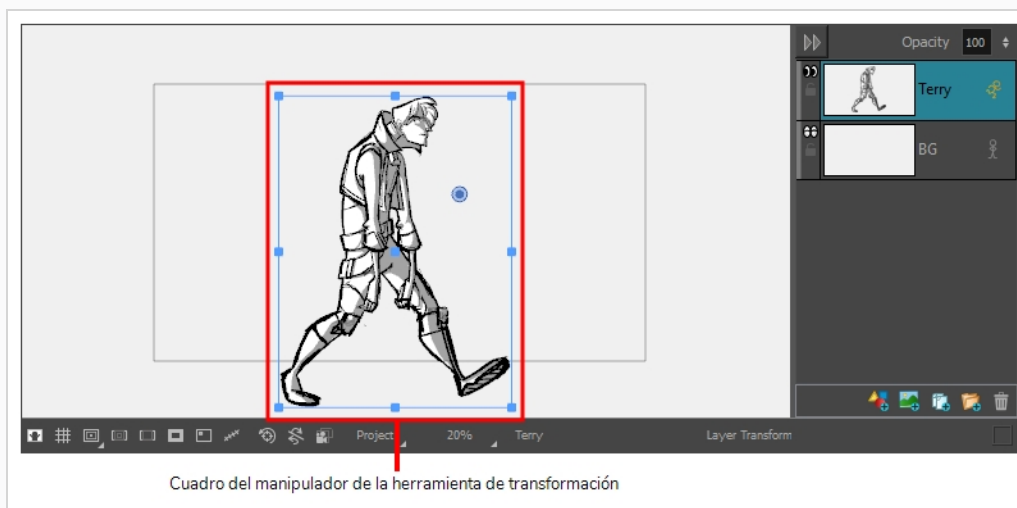


En la pista de animación de capa de la vista de línea de tiempo se crea un fotograma clave en el fotograma actual. Este fotograma clave almacena la posición, el ángulo y el tamaño de la capa en el fotograma actual.



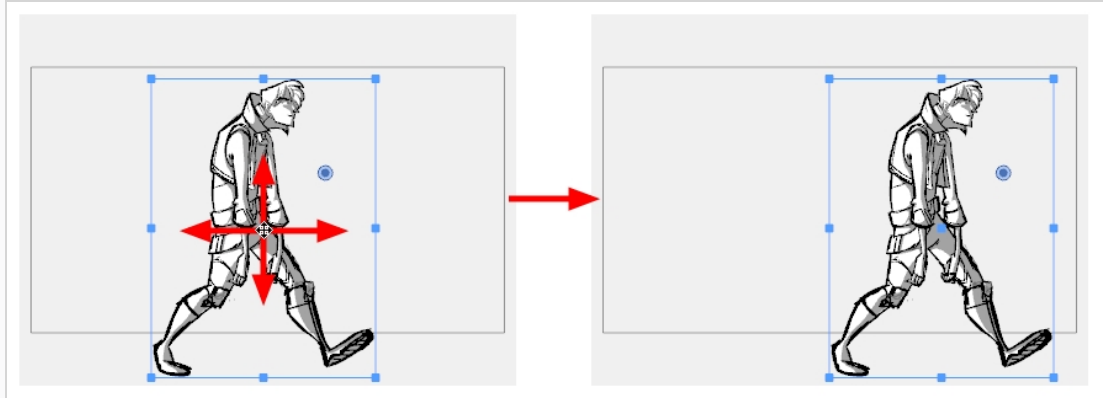
4. En la barra de herramientas Tools (Herramientas), haga clic en el botón Layer Transform (Transformación de capas) .

En la vista de escena o de cámara aparece un cuadro de manipulador alrededor del dibujo en la capa que está animando.

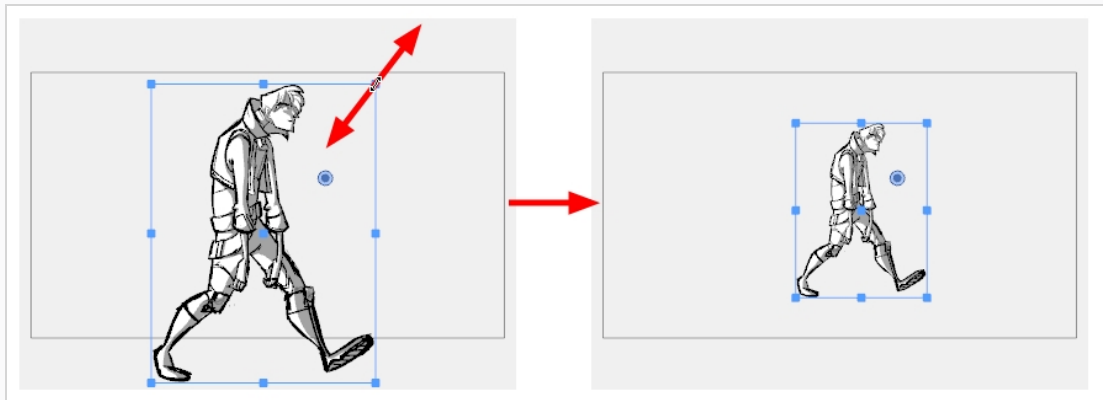


5. Utilizando el cuadro del manipulador, transforme la capa para que tenga la posición, el ángulo y el tamaño que desee que tenga al comienzo de la animación:

- Para mover la capa, haga clic en la ilustración o en el punto azul en el centro y arrástrela a la posición deseada.




- Para escalar la capa, haga clic en uno de los cuadrados de los bordes o esquinas del cuadro del manipulador y arrástrelo para estirar o contraer el dibujo.

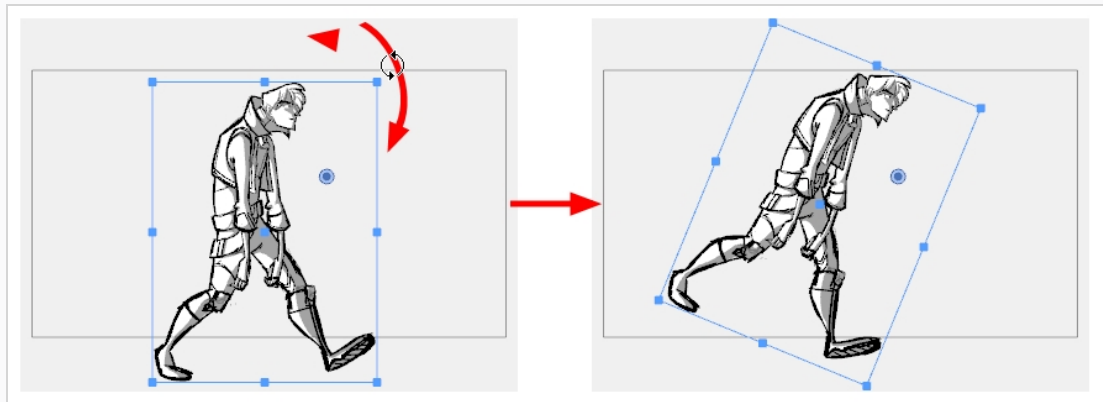


CONSEJO

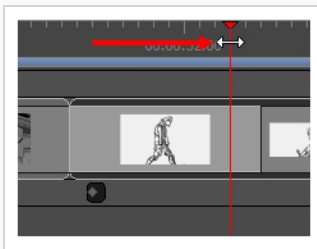
Puede mantener pulsada la tecla Mayús mientras escala un dibujo para conservar sus proporciones.

- Para rotar la capa, mueva el cursor fuera de una de las esquinas del cuadro del manipulador hasta que el cursor del ratón se convierta en . A continuación, haga clic y arrastre en

cualquier dirección para rotar la capa a la derecha o a la izquierda.

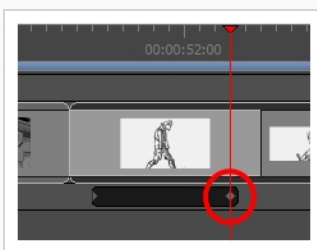


6. En la vista de línea de tiempo, mueva el cursor al fotograma en el que desea crear el segundo fotograma clave.



7. En la vista de escena o de cámara, utilice el cuadro del manipulador para transformar la capa de modo que tenga la posición, el ángulo y el tamaño que desea que tenga al final de la animación.

Se crea un fotograma clave en el fotograma actual cuando realice la primera transformación.






8. Desplace el cursor de la línea de tiempo al principio del panel.
9. En la barra de herramientas Playback (Reproducir), haga clic en el botón Play (Reproducir) ▶ para obtener una vista previa de la animación.

Animación de la cámara

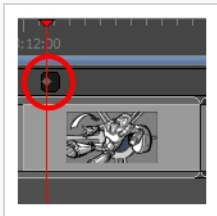
Para crear movimiento de la cámara en una escena, debe comenzar creando al menos dos fotogramas clave de la cámara y, a continuación, establecer la posición de la cámara en cada uno de esos fotogramas clave.



Storyboard Pro interpolará la posición de la cámara en cada fotograma entre dos fotogramas clave.

Animación de la cámara en una escena

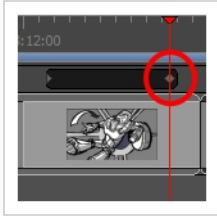
1. Seleccione la herramienta Camera (Cámara) realizando una de las siguientes acciones:
 - En la barra de herramientas Tools (Herramientas), seleccione la herramienta Camera (Cámara) .
 - En el menú superior, seleccione **Tools > Camera** (Herramientas > Cámara).
2. En la vista de línea de tiempo, haga clic y arrastre el cursor de la línea de tiempo hasta el fotograma en el que desea que comience el movimiento de la cámara.
3. Cree un fotograma clave de cámara realizando una de las siguientes acciones:
 - En la vista de línea de tiempo, en la columna izquierda de la pista de cámara, haga clic en el botón Add Keyframe (Agregar fotograma clave) .
 - En el menú superior, seleccione **Camera > Add Camera Keyframe at Current Frame** (Cámara > Agregar fotograma clave de cámara en el fotograma actual).
 - En la vista de propiedades de la herramienta, haga clic en el botón Add Keyframe (Agregar fotograma clave)  del panel Camera Transform (Transformación de cámara).

Se agrega un fotograma clave en la pista de cámara de la vista de línea de tiempo donde se encuentre el cursor de la línea de tiempo.



4. En la vista de línea de tiempo, haga clic y arrastre el cursor de la línea de tiempo hasta el fotograma en el que desea que finalice el movimiento de la cámara.
5. Cree un fotograma clave de cámara realizando una de las siguientes acciones:
 - En la vista de línea de tiempo, en la columna izquierda de la pista de cámara, haga clic en el botón Add Keyframe (Agregar fotograma clave) .
 - En el menú superior, seleccione **Camera > Add Camera Keyframe at Current Frame** (Cámara > Agregar fotograma clave de cámara en el fotograma actual).
 - En la vista de propiedades de la herramienta, haga clic en el botón Add Keyframe (Agregar fotograma clave)  del panel Camera Transform (Transformación de cámara).

Se agrega otro fotograma clave en la pista de cámara de la vista de línea de tiempo donde se encuentre el cursor de la línea de tiempo.



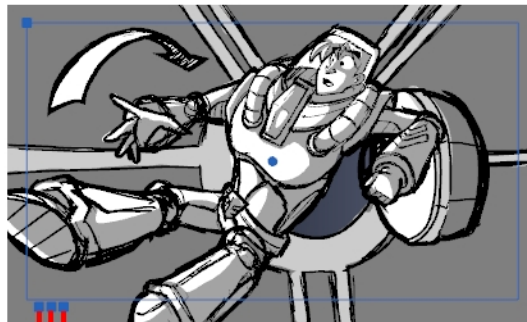
6. Realice una de las siguientes acciones:

- En la pista de cámara de la vista de línea de tiempo, seleccione el fotograma clave de la cámara que desea modificar.
- En la vista de escena o de cámara, aleje la vista para ver todos los fotogramas de la cámara. A continuación, seleccione el fotograma de la cámara que desea modificar haciendo clic en su borde o punto central.




CONSEJO

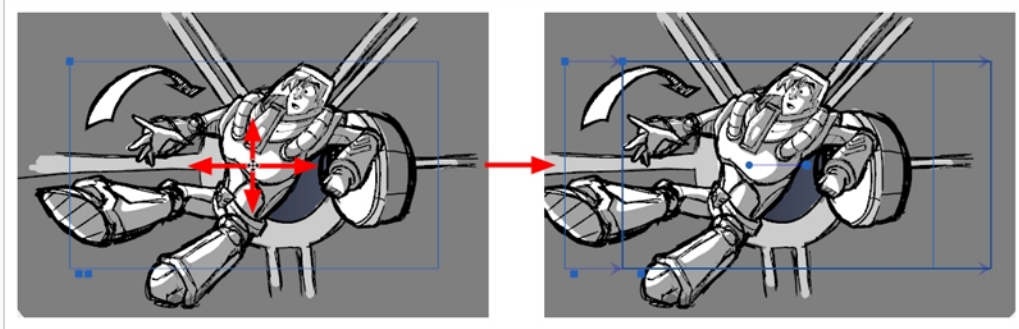
Incluso si los fotogramas de la cámara se encuentran en la misma posición, puede seleccionar uno específico en la vista de escena o de cámara. Justo debajo de la esquina inferior izquierda de los fotogramas de la cámara encontrará puntos azules con forma cuadrada. Se puede hacer clic en cada uno de estos puntos para seleccionar un fotograma de cámara específico. Si dos o más fotogramas clave de la cámara se encuentran en la misma posición, el orden de estos puntos representará su posición relativa en la línea de tiempo. El punto situado más a la izquierda se puede utilizar para seleccionar el primer fotograma clave de la cámara, el segundo punto situado más a la izquierda se puede utilizar para seleccionar el segundo fotograma clave de la cámara, etc.




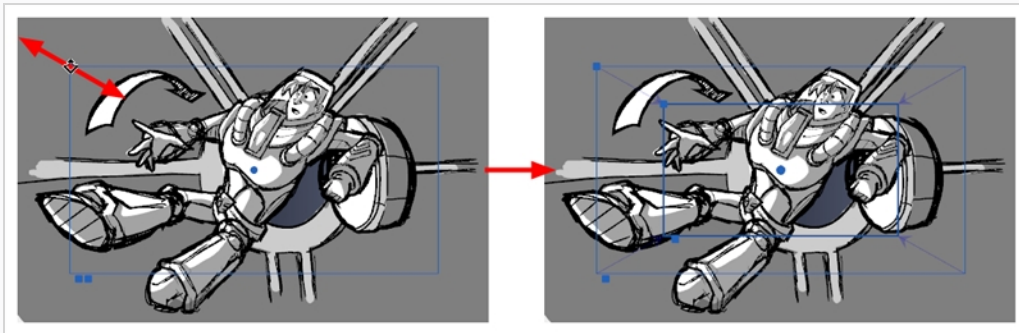
Primer fotograma clave de cámara Segundo fotograma clave de cámara Tercer fotograma clave de cámara


7. Utilice uno de los siguientes métodos para modificar el fotograma de la cámara:

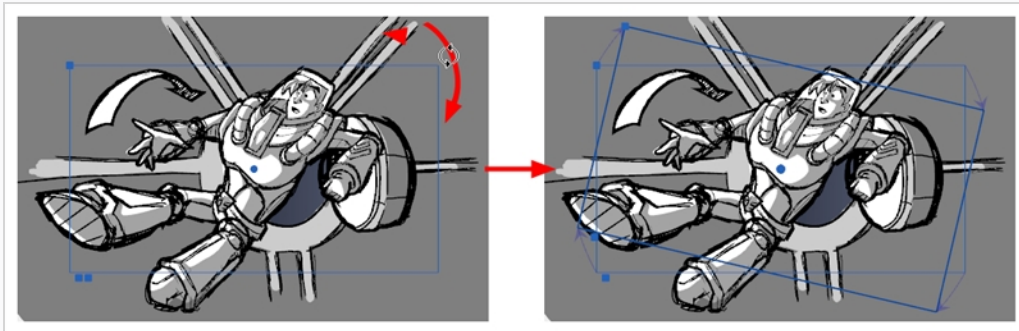
- **Mover:** Mueva el cursor del ratón sobre el borde o el punto central del fotograma de la cámara hasta que el cursor se convierta en  y, a continuación, haga clic y arrastre el fotograma de la cámara para moverlo.



- **Aproximar o retirar:** Mueva el cursor del ratón sobre el punto situado en la esquina superior izquierda del fotograma de la cámara hasta que el cursor se convierta en  y, a continuación, haga clic y arrastre esta esquina para contraer o estirar el fotograma de la cámara. Contraer el fotograma de la cámara hará que se amplíe, y estirarlo hará que se aleje.



- **Rotar:** Mueva el cursor del ratón justo fuera de una de las esquinas del fotograma de la cámara hasta que el cursor se convierta en  y, a continuación, haga clic y arrastre la esquina en cualquier dirección para rotar el fotograma de la cámara a la derecha o a la izquierda.



**CONSEJO**

También puede realizar un desplazamiento pequeño del fotograma de la cámara utilizando las teclas de flecha del teclado o introducir sus coordenadas exactas en la vista de propiedades de la herramienta.

8. Repita estos pasos para los demás fotogramas clave de la cámara, si es necesario.
9. Desplace el cursor de la línea de tiempo al principio de la escena.
10. En la barra de herramientas Playback (Reproducir), haga clic en el botón Play (Reproducir) ▶ para obtener una vista previa del movimiento de la cámara.


Adición de transiciones

Las transiciones son efectos animados que se pueden agregar entre dos escenas para pasar de una escena a la siguiente gradualmente, como un fundido o un barrido lineal. Entre otras cosas, la adición de transiciones puede ayudar a ajustar el ritmo entre las escenas o a marcar cambios en la configuración de la historia.

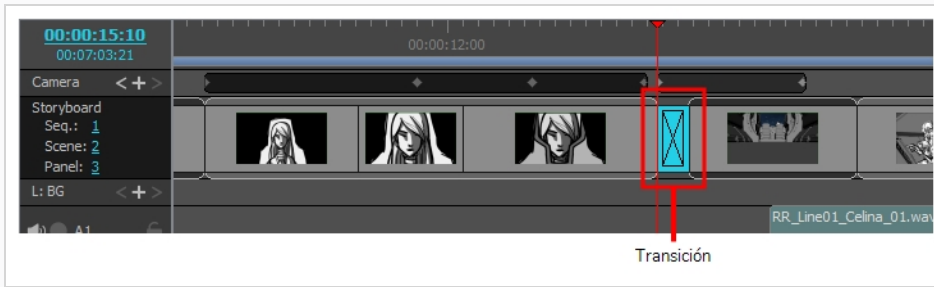
Adición de una transición

1. En la vista de imágenes en miniatura o de línea de tiempo, seleccione la primera de las dos escenas entre las que desee agregar una transición. Por ejemplo, si desea agregar una transición entre las escenas 2 y 3, seleccione cualquier panel de la escena 2.



2. Realice una de las siguientes acciones:
 - En la barra de herramientas Storyboard, haga clic en el botón New Transition (Nueva transición) .
 - Seleccione **Storyboard > Add Transition** (Storyboard > Agregar transición).
 - Haga clic con el botón derecho en las imágenes en miniatura de la escena y seleccione **Add**

Transition (Agregar transición).



3. Haga clic en la transición para seleccionarla.
4. Abra la vista de panel Al seleccionar una transición, la vista de panel muestra sus propiedades y permite cambiarlas.
5. En la lista desplegable Type (Tipo), seleccione qué tipo de transición desea utilizar:
 - **Dissolve** (Fundido): Hace que la primera escena se desvanezca en negro y que la segunda aparezca gradualmente en negro.
 - **Edge Wipe** (Barrido lineal): Elimina la primera escena y la segunda con una línea recta que recorre toda la pantalla. El ángulo de la línea se puede personalizar.
 - **Clock Wipe** (Barrido de reloj): Elimina la primera escena y la segunda con una línea que va del centro de la pantalla a su borde y que gira 360 grados para cubrir toda la pantalla. El ángulo y la dirección iniciales de la línea se pueden personalizar.
 - **Slide** (Deslizamiento): Cuando se establece en Slide In (Deslizamiento hacia dentro), la segunda escena se desliza desde el borde de la pantalla sobre la primera escena. Cuando se establece en Slide Out (Deslizamiento hacia fuera), la primera escena se desliza hacia el borde de la pantalla, dejando la segunda escena en la pantalla como si siempre hubiera estado detrás de ella. El ángulo al que se desliza la escena hacia dentro o hacia fuera se puede personalizar.
6. Determine la duración de la transición realizando una de las siguientes acciones:
 - En la vista de línea de tiempo, haga clic y arrastre el borde **derecho** de la transición hacia la derecha para ampliarlo o hacia la izquierda para reducirlo.
 - En la vista de panel, a la derecha del campo de duración, haga clic en la flecha arriba ▲ para ampliar la transición en 1 fotograma, o en la flecha abajo ▼ para reducir la transición en un fotograma.
 - En el campo de duración de la vista de panel, escriba la duración de la transición en el formato **H:MM:SS:FF**, donde **H** significa horas, **M** significa minutos, **S** significa segundos y **F** significa fotogramas

**NOTA**

Al ampliar una transición, las escenas siguientes se ondulan hacia atrás, y al reducirla, las escenas siguientes se ondulan hacia delante. Esto se debe a que las escenas anteriores y posteriores de la transición se superponen durante la transición. Esto significa que la escena posterior a la transición comienza mientras que la escena anterior a la transición aún no ha finalizado, lo que reduce la duración del proyecto.

Adición de sonido

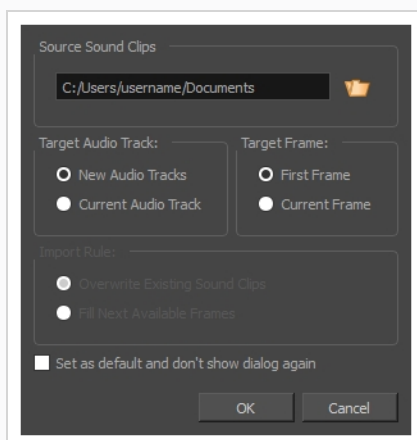
Importación de clips de sonido


Puede importar archivos de sonido en la pista de audio en la línea de tiempo del proyecto. Puede preparar y editar clips de sonido para que se sincronicen con la acción en la animática. De manera predeterminada, el proyecto tiene una sola pista de audio, pero se pueden agregar más pistas de audio según sea necesario.

Importación de un clip de sonido

1. En la vista de línea de tiempo, seleccione una pista de audio.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Seleccione **File > Import Sounds** (Archivo > Importar sonidos).
 - Haga clic con el botón derecho en la pista de audio y seleccione **Import Sound Clips** (Importar clips de sonido).

Se abre el cuadro de diálogo Import Sound Clips (Importar clips de sonido).



3. Haga clic en el botón Browse (Examinar) .

4. En el buscador de archivos, localice y seleccione el archivo de sonido que desee agregar a su proyecto y haga clic en **Open** (Abrir).
5. En el panel **Target Sound Track** (Pista de sonido de destino), seleccione **New Audio Track** (Nueva pista de audio) si desea crear una nueva pista de audio e importe el archivo de sonido en ella, o **Current Audio Track** (Pista de audio actual) si desea importar el archivo de sonido en la pista de audio seleccionada.
6. En la sección **Target Frame** (Fotograma de destino), seleccione si desea agregar el clip de sonido al **First Frame** (Primer fotograma) de la pista de sonido o al **Current Frame** (Fotograma actual), donde se encuentra el cursor de la línea de tiempo.
7. Si ha seleccionado la opción **Current Sound Track** (Pista de sonido actual), y si hay otros clips de sonido en la pista de sonido de destino, especifique qué ocurrirá si el clip de sonido importado es demasiado largo y abarca otros clips existentes al seleccionar una opción de **Import Rule** (Regla de importación):
 - **Overwrite Existing Sound Clips** (Sobrescribir clips de sonido existentes): Importa el clip de sonido y sobrescribe cualquier clip de sonido existente que abarque.
 - **Fill Next Available Frames** (Rellenar siguientes fotogramas disponibles): Importa el clip de sonido y lo corta antes de sobrescribir cualquier clip de sonido existente.
8. Seleccione la opción **Set as default and don't show dialog again** (Establecer como predeterminado y no volver a mostrar el diálogo) si desea utilizar la misma configuración la próxima vez que necesite importar un archivo de sonido.

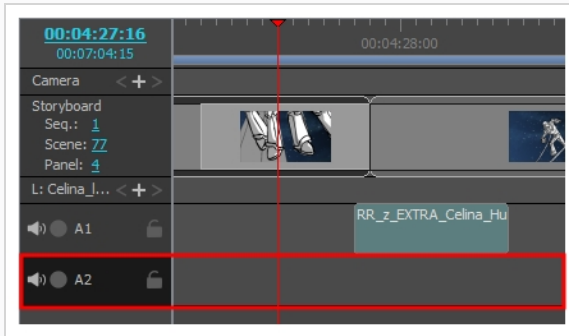
Adición de pistas de audio

Si necesita que se reproduzcan varios clips de sonido al mismo tiempo, debe agregar pistas de audio adicionales al proyecto para poder preparar varios clips de sonido en las mismas áreas de la línea de tiempo.

Adición de una pista de audio

1. Realice una de las siguientes acciones:
 - En el menú superior, seleccione **Storyboard > New > New Audio Track** (Storyboard > Nuevo > Nueva pista de audio).
 - En la vista de línea de tiempo, haga clic con el botón derecho en una pista de audio existente o en el espacio vacío que se encuentra por debajo de las pistas y seleccione **New Audio Track** (Nueva pista de audio).
 - En la barra de herramientas Clips and Tracks (Clips y pistas), haga clic en el botón New Audio Track (Nueva pista de audio) .

Ahora puede importar o mover clips de sonido a la nueva pista de audio.



Adición de imágenes y vídeos

De forma predeterminada, al crear un proyecto de Storyboard Pro, la única pista que contiene imágenes en la animática es la pista del storyboard. Sin embargo, también puede agregar pistas de vídeo al proyecto, que puede contener imágenes fijas o archivos de vídeo que se mostrarán por encima o por debajo de la animática. Esto puede ser útil si necesita utilizar imágenes o vídeos de referencia, para que elementos como logotipos o fondos abarquen varios paneles o escenas, o para insertar vídeos, como secuencias de apertura, secuencias de créditos o imágenes de acción en vivo, en la animática.



NOTA

A diferencia de las capas de un panel, los clips de las pistas de vídeo pueden abarcar varios paneles y no se ven afectados por los movimientos de la cámara.

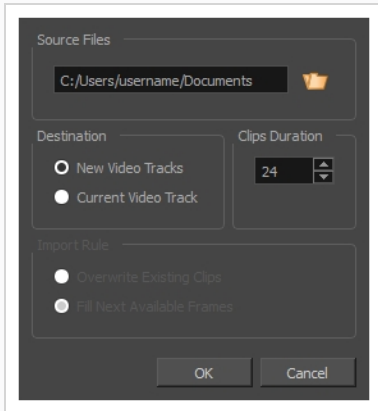
Importación de clips de imagen o vídeo

Como el proyecto no incluye de forma predeterminada una pista de vídeo, puede comenzar importando una imagen o un vídeo en una nueva pista de vídeo.

Adición de una imagen o vídeo a una pista de vídeo

1. En el menú superior, seleccione **File > Import > Videos/Images as Clip** (Archivo > Importar > Vídeos/imágenes como clip).

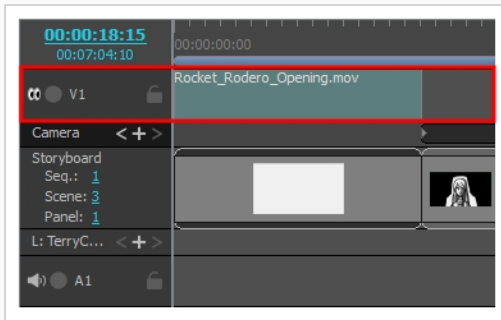
Aparece el cuadro de diálogo Import Videos/Images (Importar vídeos/imágenes).



2. Haga clic en el botón Browse (Examinar) 📁.
3. En el buscador de archivos, localice y seleccione el archivo de imagen o vídeo que desee agregar a su proyecto y haga clic en **Open** (Abrir).
4. En el panel **Destination** (Destino), seleccione **New Video Track** (Nueva pista de vídeo) si el proyecto no tiene una pista de vídeo o si desea importar el clip en una nueva pista de vídeo, o **Current Video Track** (Pista de vídeo actual) si desea importarlo en la pista de vídeo actualmente seleccionada.
5. Si ha seleccionado una imagen, establezca la duración deseada de la imagen fija en el campo **Clips Duration** (Duración de los clips). Esto determina la cantidad de fotogramas que abarcará el clip de imagen en la línea de tiempo.
6. Si ha seleccionado la opción **Current Video Track** (Pista de vídeo actual), y si hay otros clips de vídeo en la pista de vídeo de destino, especifique qué ocurrirá si el clip importado es demasiado largo y abarca otros clips existentes al seleccionar una opción de **Import Rule** (Regla de importación):
 - **Overwrite Existing Clips** (Sobrescribir clips existentes): importa la imagen o clip de vídeo y sobrescribe cualquier clip existente que abarque.
 - **Fill Next Available Frames** (Rellenar siguientes fotogramas disponibles): importa la imagen o clip de vídeo y la corta antes de sobrescribir cualquier clip existente.
7. Haga clic en **OK** (Aceptar).

Se crea una pista de vídeo encima de la pista del storyboard, y se agrega la imagen o vídeo como un

clip de vídeo.




- Si desea que la pista de vídeo se muestre detrás de la animática, haga clic con el botón derecho en la pista de vídeo y seleccione **Move Track Down** (Desplazar pista hacia abajo).

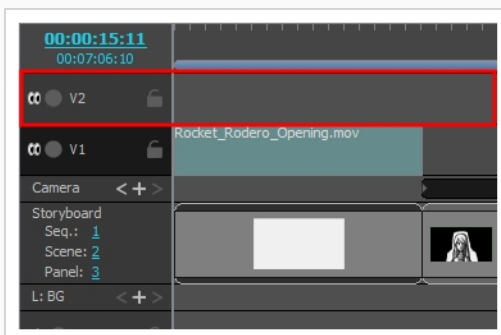
Adición de pistas de vídeo

Al igual que las pistas de audio, puede agregar varias pistas de vídeo al proyecto y hacer que los clips se superpongan entre sí.

Adición de una pista de vídeo

- Realice una de las siguientes acciones:
 - En el menú superior, seleccione **Storyboard > New > New Video Track** (Storyboard > Nuevo > Nueva pista de vídeo).
 - En la vista de línea de tiempo, haga clic con el botón derecho en una pista de vídeo existente o en el espacio vacío que se encuentra por debajo de las pistas y seleccione **New Video Track** (Nueva pista de vídeo).
 - En la barra de herramientas Clips and Tracks (Clips y pistas), haga clic en el botón New Video Track (Nueva pista de vídeo) .

Ahora puede importar o mover clips de vídeo a la nueva pista de vídeo.



Capítulo 9: Trabajo en 3D

Storyboard Pro permite manipular capas de dibujo en el espacio 3D e integrar modelos 3D en el storyboard. Si el proyecto utiliza modelos 3D, puede importarlos en el proyecto y, a continuación, insertarlos en los paneles en lugar de tener que dibujarlos.

Conversión de una escena en 3D

Al crear una escena, se crea en modo 2D de forma predeterminada. Esto significa que las capas están bloqueadas en la misma posición en el eje z y solo se pueden rotar sobre el eje z. Esto es para evitar dificultar el flujo de trabajo con funciones 3D que no son necesarias.


Puede convertir fácilmente una escena 2D a 3D, y viceversa. En una escena 3D, puede mover capas en el eje z y rotarlas en cualquier dirección. También puede rotar la cámara en cualquier dirección y hacer que se mueva a través de la profundidad de la escena. Del mismo modo, puede rotar la vista de escena en cualquier ángulo y navegar por la escena detenidamente, lo que le permite verla desde varios puntos de vista.



NOTA

Puede convertir una escena en 3D, pero no un solo panel. Al cambiar al modo 3D, este solo se aplica a la escena actual, no a todo el proyecto.

Activación de la opción 3D

1. En la vista de imágenes en miniatura o de línea de tiempo, seleccione la escena que desea convertir en 3D.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - En la barra de herramientas Storyboard, haga clic en el botón Enable 3D (Activar 3D) .
 - Seleccione **Storyboard > Enable 3D for Current Scene** (Storyboard > Activar 3D para la escena actual).

Restablecimiento de una escena a 2D


Puede restablecer una escena 3D a 2D. Al hacer esto, se realizan los siguientes cambios en la escena:

- Se eliminan los modelos 3D importados.
- Los movimientos de cámara 3D se convierten en movimientos de cámara 2D. Los movimientos de la cámara en el eje z se convertirán en acercamientos y alejamientos de la cámara 2D, pero se ignorarán las rotaciones 3D.

- Las transformaciones 3D en capas se convierten en transformaciones 2D. Las capas que se han movido en el eje z se ampliarán o reducirán para conservar sus proporciones aparentes, pero se ignorarán las rotaciones 3D.

Restablecimiento de una escena a 2D

1. Realice una de las siguientes acciones:

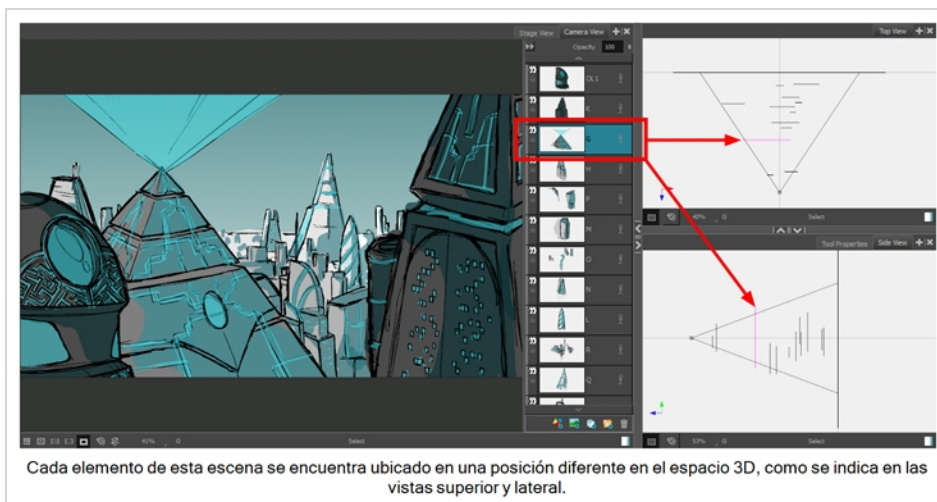
- En la barra de herramientas Storyboard, haga clic en el botón Reset Scene to 2D (Restablecer escena a 2D) .
- Seleccione **Storyboard > Reset Scene to 2D** (Storyboard > Restablecer escena a 2D).

Visualización de objetos desde la parte superior y lateral

Al trabajar en 3D, se puede utilizar la vista de escena para mirar la escena desde cualquier punto de vista y desde cualquier ángulo. Esto permite ver cómo se colocan los objetos en el espacio, y puede utilizar la vista de cámara para ver la escena desde el punto de vista de la cámara. Sin embargo, es probable que a menudo necesite tener un control preciso sobre cómo se colocan los objetos y las capas en el eje z.

Las vistas superior y lateral permiten ver la escena desde su parte superior y lateral, respectivamente. Dado que estas vistas no aplican perspectiva a la escena, se pueden utilizar para colocar elementos con más precisión.

Con la vista lateral, puede ver y colocar capas y objetos en el eje delantero-trasero (z), así como en el eje norte-sur (y). Con la vista superior, puede ver y colocar capas y objetos en el eje delantero-trasero (z), así como en el eje este-oeste (x). Por lo tanto, ambas vistas combinadas pueden ayudar a colocar objetos en el eje z sin perder de vista su posición en los otros ejes.



Las vistas superior y lateral muestran capas 2D como segmentos finos, como si estuviera mirando las hojas de papel desde un lateral. Puede seleccionar y manipular capas 2D de forma manual directamente desde estas vistas.


Visualización de las vistas superior o lateral

- En la esquina superior derecha de cualquier vista, haga clic en el botón Add View (Agregar vista) **+** y seleccione **Side View** (Vista lateral) o **Top View** (Vista superior).
- En el menú superior, seleccione **Windows > Side View** o **Top View** (Ventanas > Vista superior o Vista lateral).

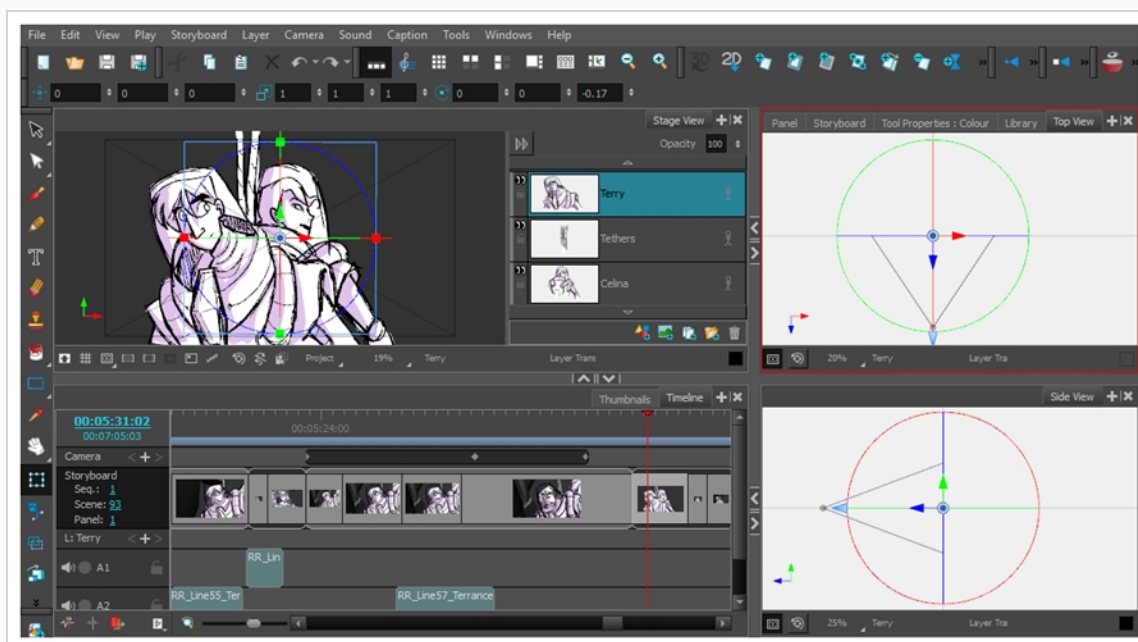
Colocación de elementos 2D en el espacio 3D

En una escena 3D, las capas de dibujo se pueden manipular como objetos 3D. Puede colocarlas más cerca o más lejos de la cámara, lo que permite crear un efecto de multiplano. También puede rotarlas en cualquier dirección, lo que permite realizar falsas construcciones 3D, como espacios abiertos.

Colocación de un elemento 2D en el espacio 3D

1. En la barra de herramientas Tools (Herramientas), seleccione el botón Layer Transform (Transformación de capas) .
2. En la vista de escena, seleccione el elemento que desea .cambiar de lugar

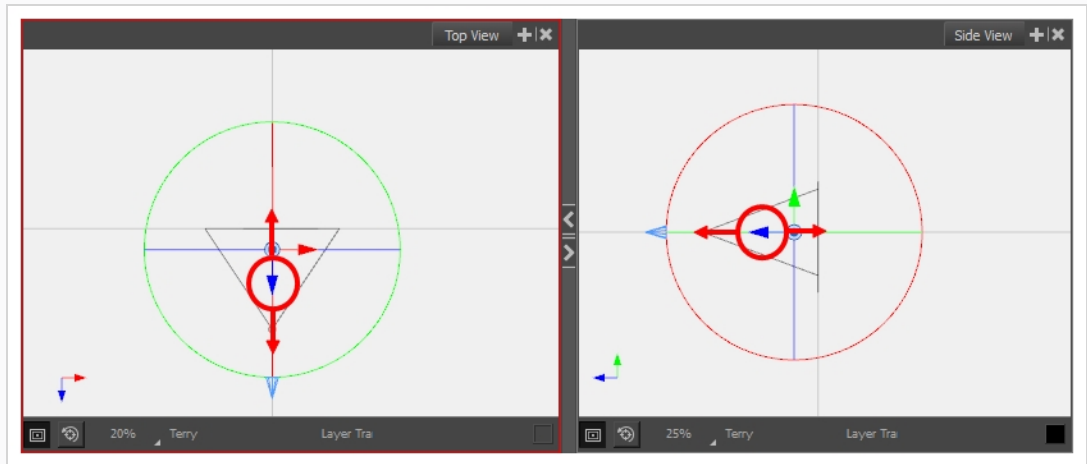
Aparece un manipulador de transformación 3D sobre la capa en las vistas de escena, de cámara, superior y lateral.



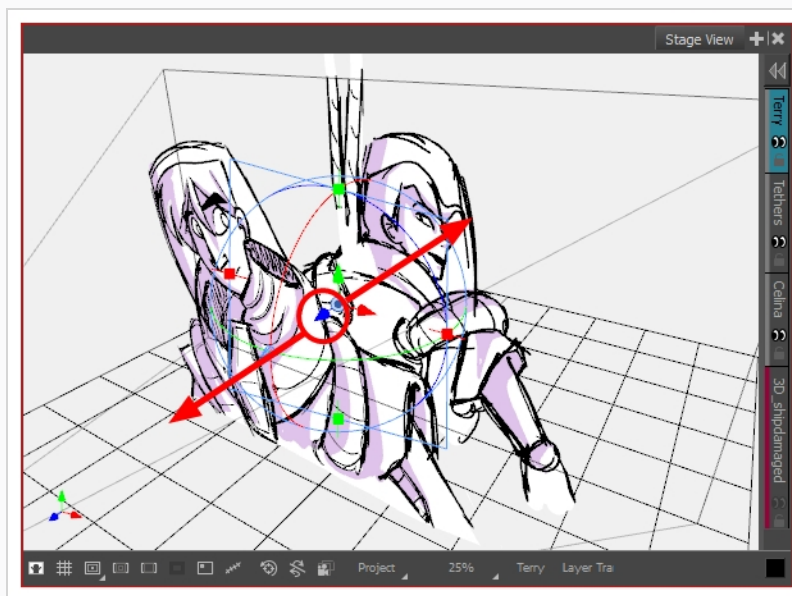
3. Este manipulador 3D tiene una flecha azul en la que puede hacer clic y arrastrarla para mover la capa en el eje z. Sin embargo, dado que esta flecha azul se encuentra directamente frente a la vista

de escena, no puede hacer clic y arrastarla. En su lugar, debe seguir uno de los siguientes enfoques:

- Haga clic y arrastre la flecha azul en la **vista superior** o en la **vista lateral**. Si arrastra la capa más cerca de la punta del cono de la cámara, se acercará a la cámara y se mostrará más grande. Si la arrastra desde la punta del cono de la cámara, se encontrará más atrás y se mostrará más pequeña.



- Rote el punto de vista de la **vista de escena** manteniendo pulsado Ctrl + Mayús (Windows) o mayúsculas + ⌘ (macOS) y, a continuación, haciendo clic y arrastrando la vista. Cuando la vista de escena se encuentra en cualquier ángulo, excepto en el predeterminado, podrá hacer clic y arrastrar la flecha azul y mover la capa a través del eje z.



Al arrastrar el elemento por el espacio 3D, la posición del elemento también se actualizará en las otras vistas.

Importación de modelos 3D

Puede integrar modelos 3D en el proyecto importándolos en la librería y, a continuación, arrastrándolos y colocándolos en los paneles donde sean necesarios. Cada proyecto de Storyboard Pro tiene su propia librería de modelos 3D. Como cada instancia del modelo proviene de la librería del proyecto, Storyboard Pro no tiene que almacenar una copia del modelo para cada panel que la utilice.

Storyboard Pro admite los siguientes tipos de modelos 3D:

- Filmbox (.fbx)
- 3DS Max (.3ds)
- Wavefront OBJ (.obj)
- Alembic (.abc)
- Collada (.dae)

Se recomienda utilizar el formato Filmbox (.fbx), ya que se puede empaquetar con texturas integradas en el modelo.

Importación de un objeto 3D en la librería

1. En la vista de librería, haga clic con el botón derecho en la carpeta de la librería de modelos 3D y seleccione **Import Files** (Importar archivos).
2. En el buscador de archivos, localice y seleccione el modelo 3D.

El modelo seleccionado aparece en la carpeta de modelos 3D de la vista de librería.

3. Arrastre y coloque el modelo 3D de la vista de librería a la vista de escena o de cámara:
 - Para insertarlo entre dos capas específicas, colóquelo entre esas capas en el panel Layer (Capa) de la vista de escena o de cámara.
 - Si desea insertarlo sobre las demás capas, puede colocarlo directamente en la vista de escena o de cámara.


El modelo 3D se inserta en el panel con su tamaño original y en el centro de la escena.



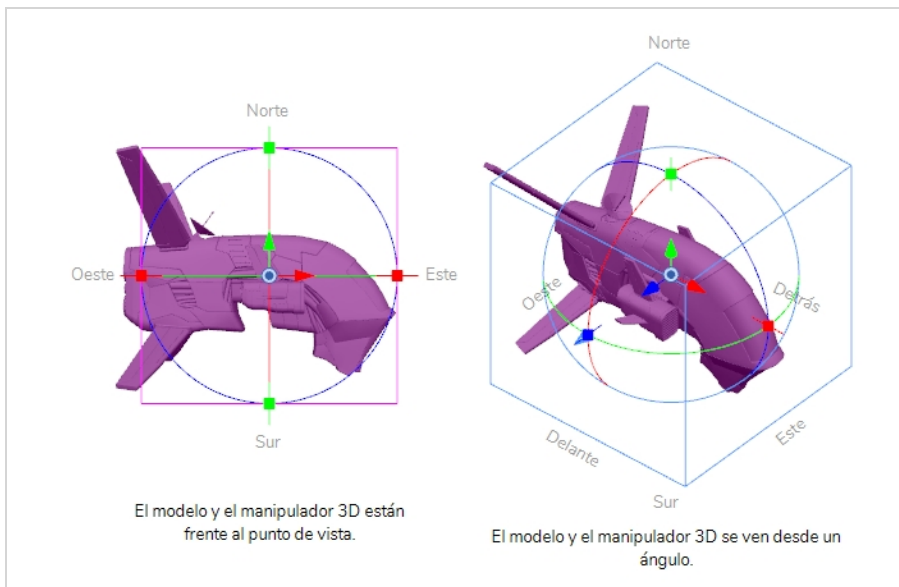
NOTA

Si elimina un modelo 3D de la biblioteca, se eliminarán del proyecto todas las instancias de ese modelo.




Manipulación de objetos 3D

Si selecciona un modelo 3D con la herramienta Layer Transform  (Transformación de capas), aparecerá un manipulador de transformación 3D sobre él en las vistas de escena, cámara, superior y lateral. El manipulador de transformación para modelos 3D es un cubo con controles dentro para desplazarse, rotar y escalar el modelo sobre cualquiera de los tres ejes.


Un modelo 3D que se acaba importar en un panel se encontrará frente a la cámara. En consecuencia, el cubo de su manipulador 3D también se encontrará frente a la cámara, proporcionándole un aspecto de cuadrado. En este ángulo, no podrá desplazarse o escalar el modelo sobre el eje z. Para evitarlo, debe rotar la vista de escena, utilizar las vistas superior o lateral, o rotar el modelo en sí.



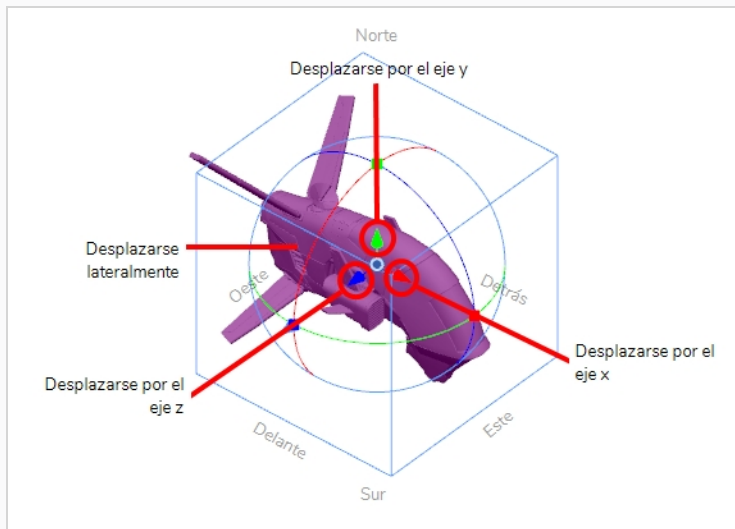
Rotación de la vista de escena en 3D

1. Realice una de las siguientes acciones:
 - En la barra de herramientas Tools (Herramientas), haga doble clic en la herramienta Hand (Mano)  y seleccione la herramienta 3D Navigation (Navegación 3D) .
 - Mantenga pulsado Ctrl + Mayús (Windows) o mayúsculas +  (macOS).
2. Haga clic y arrastre el interior de la vista de escena para rotarlo en todas las direcciones.

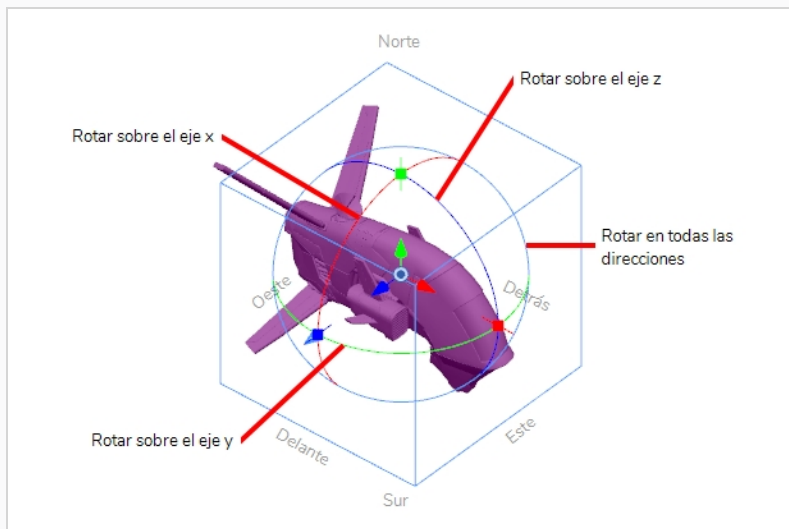
Manipulación de un objeto 3D

1. En la barra de herramientas Tools (Herramientas), seleccione la herramienta Layer Transform (Transformación de capas) .
2. Seleccione el modelo 3D que desea manipular.

3. En la vista de escena, cámara, superior o lateral, realice una de las siguientes acciones:

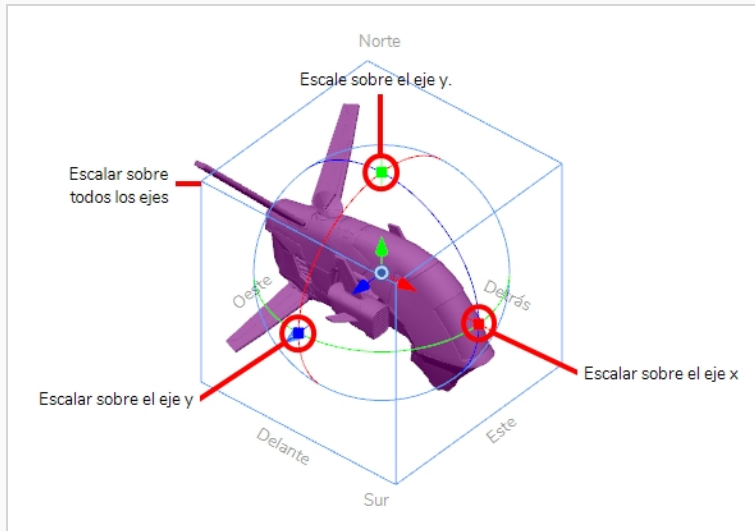


- Para **trasladar** el modelo sobre el **eje x**, haga clic y arrastre la **flecha roja**.
- Para **trasladar** el modelo sobre el **eje y**, haga clic y arrastre la **flecha verde**.
- Para **trasladar** el modelo sobre el **eje z**, haga clic y arrastre la **flecha azul**.
- Para **trasladar** el modelo **lateralmente** en relación con su punto de vista, haga clic y arrastre su **geometría**.



- Para **rotar** el modelo sobre el **eje x**, haga clic y arrastre el **círculo rojo**.
- Para **rotar** el modelo sobre el **eje y**, haga clic y arrastre el **círculo verde**.
- Para **rotar** el modelo sobre el **eje z**, haga clic y arrastre el **círculo azul**.

- Para **rotar** el modelo en **cualquier dirección**, haga clic y arrastre sobre su **círculo externo**.



- Para **escalar** el modelo sobre el **eje x**, haga clic y arrastre sobre el **punto cuadrado rojo**.
- Para **escalar** el modelo sobre el **eje y**, haga clic y arrastre sobre el **punto cuadrado verde**.
- Para **escalar** el modelo sobre el **eje z**, haga clic y arrastre sobre el **punto cuadrado azul**.
- Para **escalar** el modelo sobre **todos los ejes**, haga clic y arrastre **cualquier vértice del cubo**.



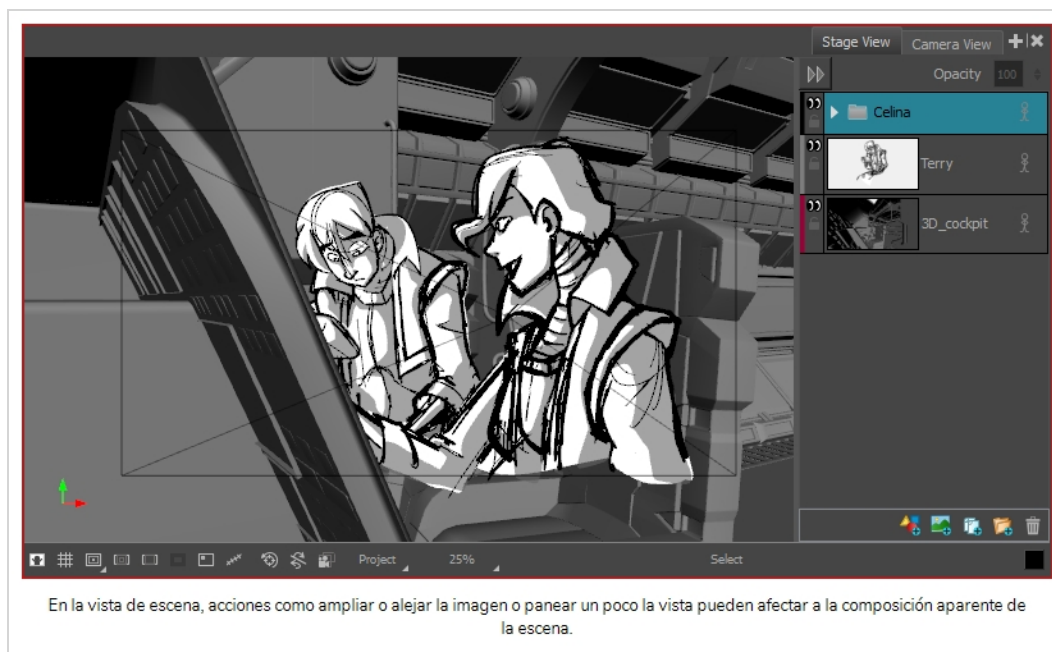
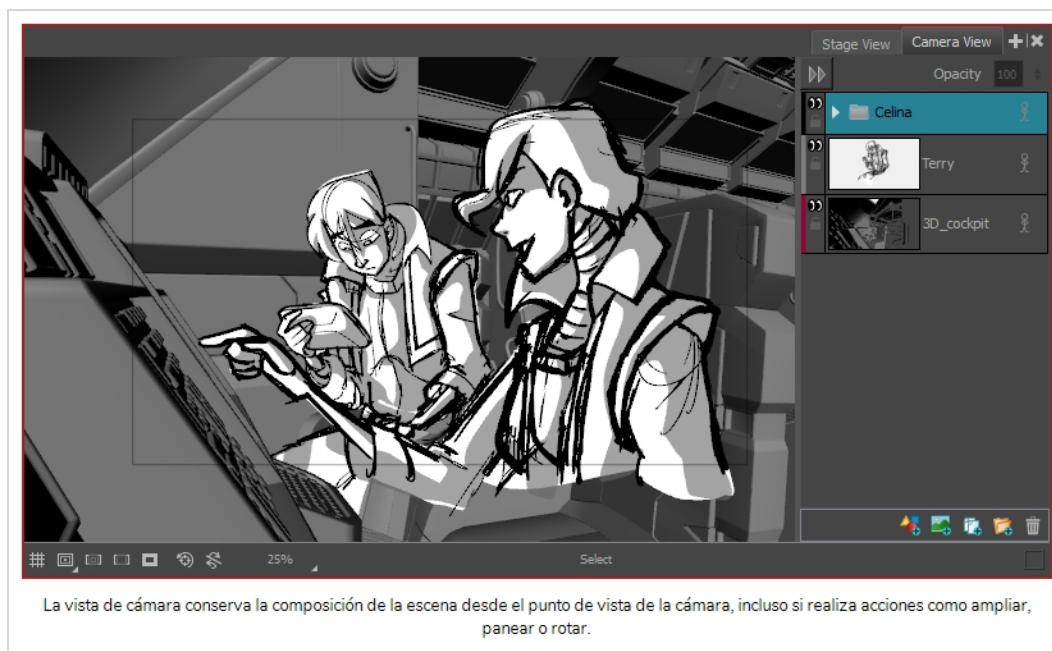
CONSEJO

Si necesita rotar o escalar el modelo 3D desde un punto pivote específico, puede mover el punto pivote del modelo 3D haciendo clic y arrastrando el pivote del centro del manipulador. El manipulador y su pivote se moverán, pero no el modelo.

Vista previa de escenas 3D

En Storyboard Pro, la vista de escena es la vista predeterminada para dibujar y manipular objetos. Sin embargo, cuando se trabaja en 3D se presenta una dificultad: al panear, rotar, acercar o alejar la vista de escena, cambiará el punto de vista desde el que mira la escena. Esto significa que es posible que la posición aparente y el tamaño de los elementos no sean representativos de lo que aparecerá en el storyboard o la animática.

Si desea ver una escena 3D exactamente tal y como se verá en el storyboard, debe utilizar la vista de cámara. La vista de cámara siempre muestra la escena desde el punto de vista de la cámara, incluso si la panea, la rota o la acerca o aleja. Por lo tanto, siempre se debe obtener una vista previa de la escena desde la vista de cámara si se realizan cambios en la posición de la cámara o de los objetos 3D para asegurarse de que la composición de la escena sea la esperada.



Adición de la vista de cámara al espacio de trabajo

1. Realice una de las siguientes acciones:

- En la esquina superior derecha de la vista de escena, haga clic en el botón Add View (Agregar vista) + y, a continuación, seleccione **Camera View** (Vista de cámara).
- En el menú superior, seleccione **Windows > Camera View** (Ventanas > Vista de cámara).

Capítulo 10: Creación e importación de plantillas

Una plantilla es una copia que hace de una o varias capas, o de uno o varios paneles, en una librería. Una vez que haya creado una plantilla, puede volver a importarla tantas veces como necesite, ya sea en el mismo proyecto o en un proyecto diferente.



NOTA

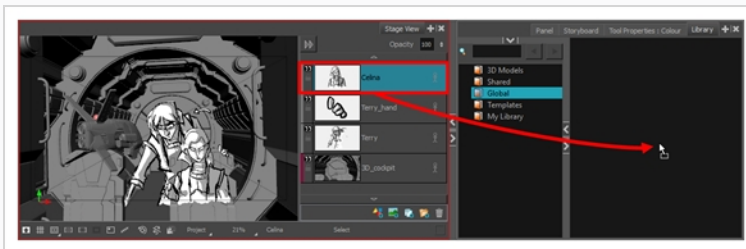
Al crear una plantilla, no está vinculada al proyecto original. Se crea una copia de los recursos para la plantilla, y puede modificar el proyecto original sin que afecte a su plantilla. Del mismo modo, al importar una plantilla en el proyecto, se copia en el mismo. La realización de cambios en la plantilla no afectará a sus copias importadas, y puede realizar cambios en los recursos importados sin que afecten a la plantilla.

Creación de plantillas de capas

Puede crear una plantilla de una o varias capas desde el panel Layer (Capa) en la vista de escena o de cámara.

Creación de una plantilla de una o varias capas utilizando la vista de escena o de cámara

1. En la vista de librería, seleccione una carpeta para almacenar la plantilla.
2. En el panel Layer (Capa) de la vista de escena o de cámara, seleccione una o varias capas. Para seleccionar varias capas, realice una de las siguientes acciones:
 - Mientras mantiene pulsado Mayús, haga clic en la primera capa que desee agregar a la selección y, a continuación, en la última capa que desee agregar a la selección. Todas las capas intercaladas formarán parte de la selección.
 - Mientras mantiene pulsado Ctrl (Windows) o ⌘ (macOS), haga clic en cada capa que desee agregar a la selección.
3. Arrastre y coloque la selección en la vista de librería.



4. En el cuadro de diálogo Rename (Cambiar nombre), introduzca el nombre de la nueva plantilla.



NOTA

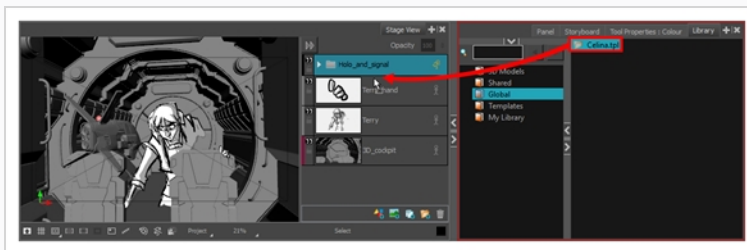
También puede cambiar el nombre de una plantilla después de crearla haciendo clic con el botón derecho sobre ella y seleccionando **Rename** (Cambiar nombre).

Importación de plantillas de capas

Puede importar una plantilla de capas en un panel utilizando la vista de escena o de cámara.

Importación de una plantilla de capa en la vista de escena o de cámara

1. En la vista de imágenes en miniatura o de línea de tiempo, seleccione el panel en el que desea insertar la plantilla.
2. En la vista de librería, seleccione la plantilla que desea importar.
3. Arrastre y coloque la plantilla en la vista de escena o de cámara:
 - Para insertarlo entre dos capas específicas, colóquelo entre esas capas en el panel Layer (Capa) de la vista de escena o de cámara.
 - Si desea insertarlo sobre las demás capas, puede colocarlo directamente en la vista de escena o de cámara.




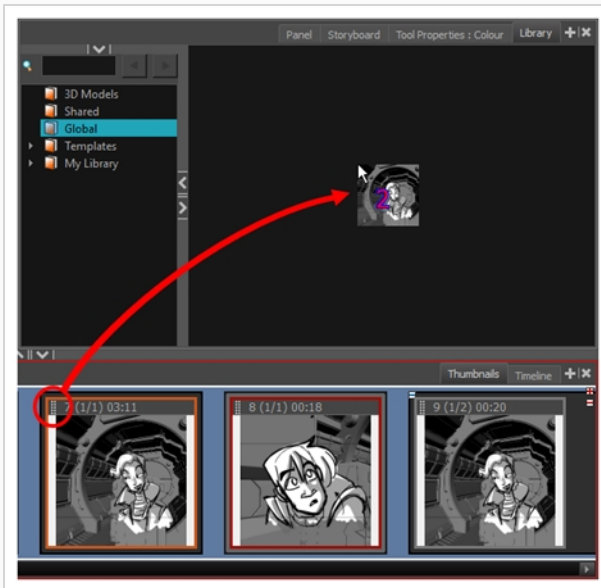
Creación de plantillas de paneles

Puede crear una plantilla de uno o varios paneles utilizando la vista de imágenes en miniatura o de línea de tiempo.

Creación de una plantilla de paneles utilizando la vista de imágenes en miniatura

1. En la vista de librería, seleccione una carpeta para almacenar la plantilla.

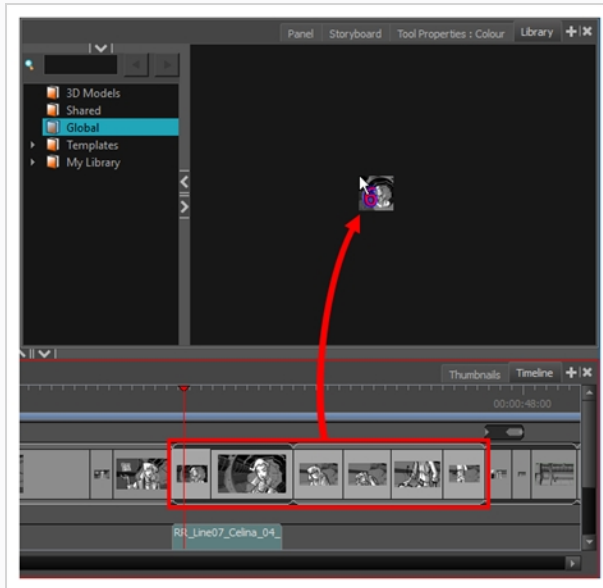
2. En la vista de imágenes en miniatura, seleccione uno o varios paneles. Para seleccionar varios paneles, realice una de las siguientes acciones:
 - Mientras mantiene pulsado Mayús, haga clic en el primer panel que desee agregar a la selección y, a continuación, en el último panel que desee agregar a la selección. Todos los paneles intercalados formarán parte de la selección.
 - Mientras mantiene pulsado Ctrl (Windows) o ⌘ (macOS), haga clic en cada panel que desee agregar a la selección.
3. Haga clic y arrastre el controlador de arrastrar y colocar  de uno de los paneles seleccionados y, a continuación, coloque la selección en la vista de librería.



4. En el cuadro de diálogo Rename (Cambiar nombre), cambie el nombre de la nueva plantilla.

Creación de una plantilla de paneles utilizando la vista de línea de tiempo

1. En la vista de librería, seleccione una carpeta para almacenar la plantilla.
2. En la vista de línea de tiempo, seleccione uno o varios paneles. Para seleccionar varios paneles, realice una de las siguientes acciones:
 - Mientras mantiene pulsado Mayús, haga clic en el primer panel que desee agregar a la selección y, a continuación, en el último panel que desee agregar a la selección. Todos los paneles intercalados formarán parte de la selección.
 - Mientras mantiene pulsado Ctrl (Windows) o ⌘ (macOS), haga clic en cada panel que desee agregar a la selección.
3. Arrastre y coloque los paneles seleccionados en la vista de librería.



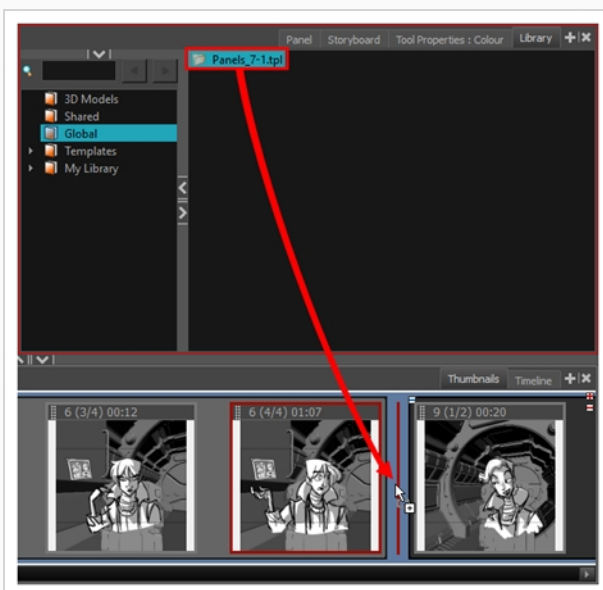
4. En el cuadro de diálogo Rename (Cambiar nombre), introduzca el nombre de la nueva plantilla.

Importación de plantillas de paneles

Puede importar una plantilla de panel en la vista de imágenes en miniatura o de línea de tiempo.

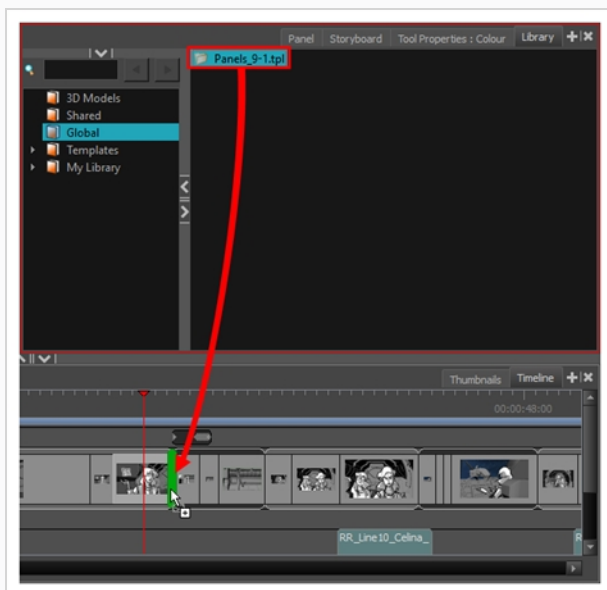
Importación de una plantilla de paneles en la vista de imágenes en miniatura

1. En la vista de librería, seleccione la plantilla que desea importar.
2. Arrastre y coloque la plantilla seleccionada en la vista de imágenes en miniatura, entre los dos paneles en los que desee que se inserte.



Importación de una plantilla en la vista de línea de tiempo

1. En la vista de librería, seleccione una plantilla para importarla.
2. Arrastre la plantilla seleccionada en la vista de línea de tiempo, entre los dos paneles en los que desee que se inserte.



Capítulo 11: Exportación del proyecto

Una vez que haya terminado el storyboard o la animática, puede exportarlos para llevarlos a la siguiente fase de la producción.

Si se fija en el menú superior **File > Export** (Archivo > Exportar), verá que existen varias maneras de exportar el proyecto. En este capítulo se presentarán los tres tipos de exportación que más se utilizan:

- **PDF:** al exportar el storyboard como un formato de documento portátil (.pdf), se crea un documento que contiene un storyboard de animación de estilo tradicional que presenta cada panel en su orden cronológico, con sus números de escena y panel, así como sus leyendas. En este formato, puede imprimirlo o compartirlo digitalmente, y puede usarse como referencia o como material de presentación.
- **Película:** al exportar la animática como película, puede compartirla con los colaboradores del proyecto e importarla en un software de terceros.
- **Harmony:** puede exportar cada escena en la animática en escenas independientes de Toon Boom Harmony, con los paneles insertados en las escenas para que puedan usarse como referencia para crear la animación. Si tiene la intención de crear la animación en Storyboard Pro, esta acción permite pasar rápidamente la producción de la fase de creación de storyboard a la animación.

Exportación de un PDF

La exportación de un PDF creará un storyboard de animación tradicional que muestra los paneles junto con su número de escena y panel y sus leyendas.

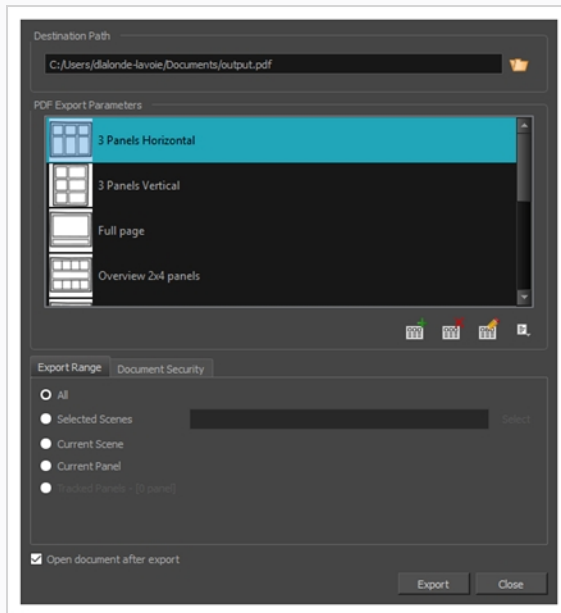


NOTA

La visualización de un archivo PDF requiere un lector de PDF, como Adobe Reader, que puede descargar de la siguiente página: <https://get.adobe.com/reader/>

Exportación de un PDF

1. En el menú superior, seleccione **File > Export > PDF** (Archivo > Exportar > PDF).
Se abre el cuadro de diálogo Export to PDF (Exportar a PDF).



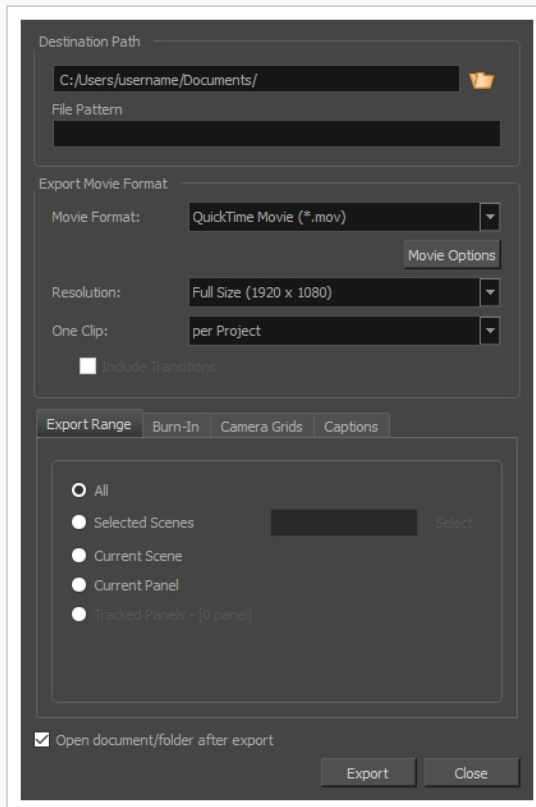
2. En el campo Destination Path (Ruta de destino), especifique la ubicación y el nombre del archivo.
3. En la sección PDF Export Parameters (Parámetros de exportación de PDF), seleccione un layout para el archivo PDF. En una animación occidental, el formato más fácil para los storyboards es **3 Panels Horizontal** (3 paneles horizontales).
4. En la sección Export Range (Rango de exportación), seleccione si desea generar un archivo que incluya el storyboard completo, planos específicos o los paneles seleccionados actualmente.
5. Si desea ver el storyboard después de haberlo exportado, marque la casilla de verificación **Open document after export** (Abrir documento tras exportación).
6. Haga clic en **Export** (Exportar).

Exportación de una película

Una vez que haya creado el storyboard y la animática, puede exportarlos como un archivo de película para compartirlos con los colaboradores del proyecto o importarlos en un software de terceros. Puede exportar la animática como un archivo de vídeo con audio, o como una secuencia de archivos de imagen. Esta última se puede agrupar en Harmony o en un software de terceros.

Exportación de una película

1. En el menú superior, seleccione **File > Export > Movie** (Archivo > Exportar > Película).
Se abre el cuadro de diálogo Export to Movie (Exportar a película).



2. En **Destination Path** (Ruta de destino), seleccione una carpeta en la que desee guardar la película. Puede escribir la ruta exacta o usar el botón Browse (Examinar) 📁 para buscar una carpeta específica en el sistema.



CONSEJO

Si tiene la intención de exportar secuencias de imágenes o varios archivos de películas, se recomienda crear una carpeta específica para exportar los archivos.

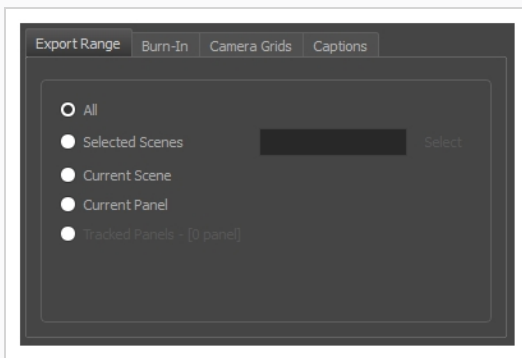
3. En el panel **Export Movie Format** (Exportar formato de película), configure las siguientes opciones:
 - En la lista desplegable **Movie Format** (Formato de película), seleccione un formato de exportación:
 - **QuickTime Movie (*.mov)** para exportar un vídeo en formato Apple QuickTime.
 - **Windows Media Video (*.wmv)** para exportar un vídeo en formato Windows Media Video.
 - **Flash (*.swf)** para exportar archivos Flash.
 - **Jpeg (*.jpg)**, **Targa (*.tga)** o **Portable Network Graphics (*.png)** para exportar una secuencia de imágenes.



NOTA

El formato Windows Media Video (.wmv) solo se encuentra disponible en Windows. El formato QuickTime Movie (.mov) requiere que se instale Apple QuickTime.

- En la lista desplegable **Resolution** (Resolución), seleccione si desea que la película exportada tenga el tamaño **Full Size** (Tamaño completo), **Half Size** (Tamaño medio) o **Quarter Size** (Un cuarto), en relación con la resolución del proyecto. Se recomienda exportar la animática en tamaño completo, a menos que desee exportar rápidamente un vídeo de prueba.
 - En la lista desplegable **One Clip** (Un clip), seleccione cómo desea que se separen los clips de vídeo:
 - **Per Scene** (Por escena): Crea un archivo de película para cada escena del proyecto.
 - **Per Sequence** (Por secuencia): Crea un archivo de película para cada secuencia del proyecto, si la hubiera.
 - **Per Project** (Por proyecto): Exporta toda la animática en un solo archivo de vídeo.
4. En la pestaña Export Range (Rango de exportación), decida si desea exportar todo el proyecto (**All**), las escenas seleccionadas (**Selected Scenes**), la escena actual (**Current Scene**), el panel actual (**Current Panel**) o los paneles de seguimiento (**Tracked Panels**). Al exportar las escenas seleccionadas, puede seleccionar qué escenas (o secuencias, si el proyecto contiene secuencias) desea exportar haciendo clic en **Select** (Seleccionar) para abrir el cuadro de diálogo Scene Picker (Selector de escena).



**NOTA**

Para obtener más información sobre Tracked Panels (Paneles de seguimiento), consulte la Storyboard ProGuía del usuario de .

5. Si desea reproducir automáticamente el vídeo o ver los archivos exportados una vez realizada la exportación, marque la opción **Open document/folder after export** (Abrir documento/carpeta tras exportación).
6. Haga clic en **Export** (Exportar).

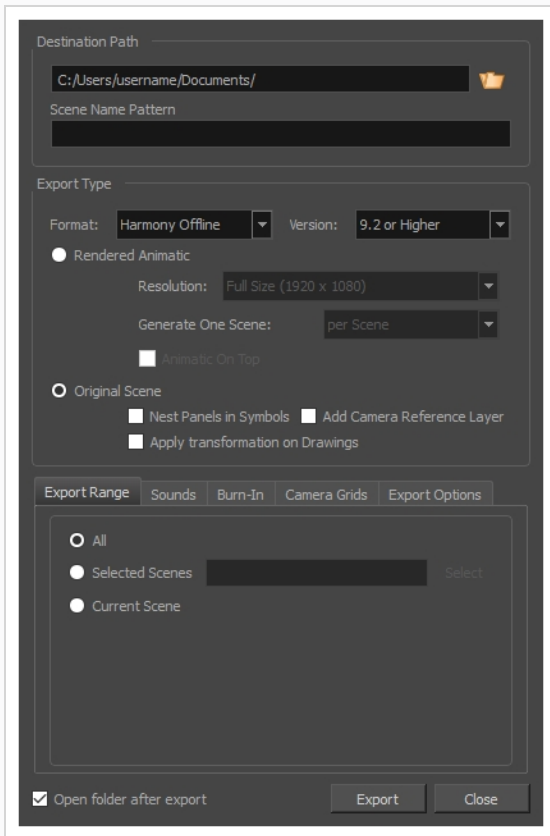
Exportación a Harmony


Storyboard Pro puede exportar automáticamente cada escena del proyecto en una escena que se puede abrir en Harmony, donde puede utilizar la animática para crear y programar la animación. Las escenas de Harmony resultantes tendrán la misma longitud que las escenas del proyecto de Storyboard Pro. Contendrán cada uno de sus paneles para que pueda animar sobre ellos, y contendrán su parte correspondiente de la pista de sonido de la animática.

Exportación a Harmony

1. En el menú superior, seleccione **File > Export > Export to Harmony** (Archivo > Exportar > Exportar a Harmony).

Se abre el cuadro de diálogo Export to Harmony (Exportar a Harmony).



2. En **Destination Path** (Ruta de destino), seleccione una carpeta en la que desee exportar las escenas de Harmony. Puede escribir la ruta exacta o usar el botón Browse (Examinar)  para buscar una carpeta específica en el sistema.



CONSEJO

Se recomienda crear una carpeta específica para exportar las escenas, ya que Storyboard Pro generará varios archivos y carpetas para la exportación.

3. En la lista desplegable **Format** (Formato), seleccione una de las siguientes opciones:
 - **Harmony Offline** (Harmony desconectado): Creará escenas que se pueden abrir en Harmony Stand Alone.
 - **Harmony Database** (Base de datos de Harmony): Creará un paquete de escenas que se pueden importar en una base de datos de Harmony Server.
4. Seleccione uno de los siguientes tipos de exportación, dependiendo de la herramienta con la que prefiera trabajar y.

- **Animática renderizada:** Renderiza la animática en una secuencia de imágenes de mapa de bits agrupadas en escenas de Harmony. Esto garantiza que el contenido de la animática se renderice con precisión en Harmony, especialmente si tiene la intención de utilizar una versión anterior.
 - **Escena original:** Exporta la animática directamente en escenas de Harmony sin renderizarla. Esto conserva las capas, dibujos y movimientos de la cámara para que puedan utilizarse en Harmony.
5. Si desea ver los archivos exportados una vez realizada la exportación, marque la casilla de verificación **Open document/folder after export** (Abrir documento/carpeta tras exportación).