

TUTORIAL: FORMAS DE LOS LABIOS

Crear poses de músculo para las formas de la boca, expresiones faciales o el redondeo de la contracción de un bíceps es un simple y llevadero proceso. Las poses pueden ser usadas en muchas formas poderosas para acelerar el proceso de animación. Es importante recordar que las poses se guardan en un modelo y están disponibles cuando lo animas.

Completaremos las formas de la boca usadas para la sincronización labial.

El aspecto más importante de las formas de la boca es la reusabilidad porque unas cuantas formas básicas pueden ser usadas repetidamente para simular el habla. Llamaremos a las formas básicas que usaremos las "Preston Set". Son:

A	I
E	
O	
U	
M	B P
F	V
W	Q
C	D G K N R S T H Y Z
L	

(Nota de la traducción: se trata de los fonemas para el habla inglesa. Se requiere un "set" distinto para la versión española:)

<http://cole3d.net/curso/archivos/pdf/fonemas.pdf>

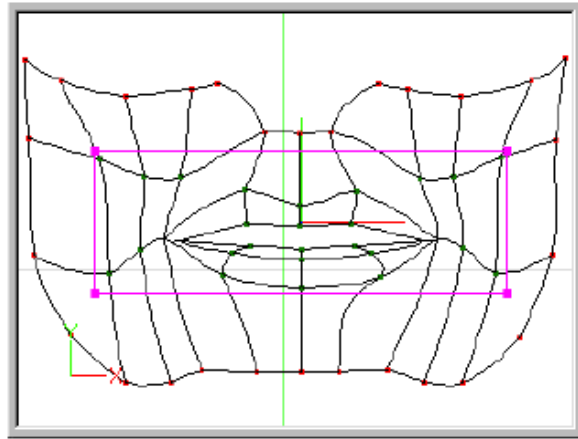
Con un poco de práctica, y algún material de referencia de libros clásicos de animación, tendrás personajes parlantes en breve. Construiremos una forma para el sonido "AI" y lo guardaremos como una pose que puede ser reusada en una animación.

Ejecuta Animation Master y clic el botón Open. En el diálogo de Open, ve al CD-ROM. Selecciona y abre "\Data\Models\Actors\Jeff\Jeff.MDL".

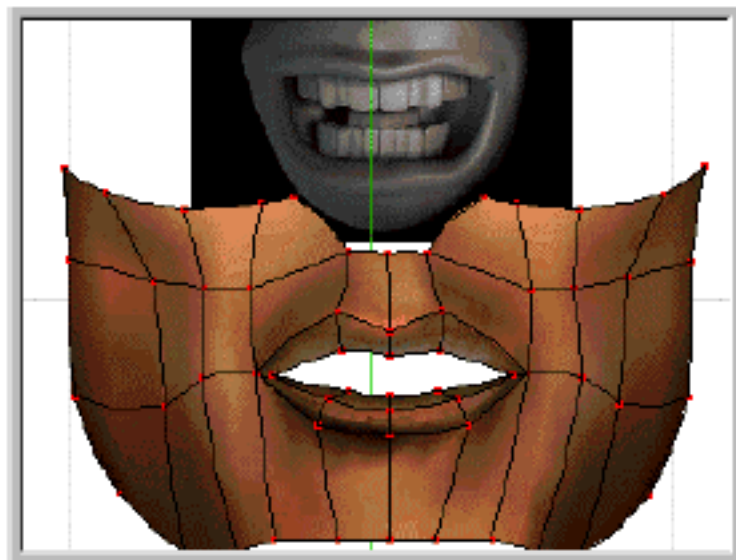
En el árbol del PW, clic-derecho en "Jeff" bajo la sección "Objects", y elige [New] [Pose]. Se abrirá una nueva ventana de Pose. En la barra de herramientas de Mode, el botón de modo Skeletal estará apretado así que clic en el botón de Muscle Mode para trabajar en modo de músculo. Pulsa <Shift><z> para llenar el marco.

Clica en el grupo nombrado llamado "Mouth" bajo Jeff en el árbol del PW. Los CPs alrededor de la boca de Jeff se seleccionarán en la nueva ventana de Pose. Clica el botón Hide en la barra de herramientas de modelado y después <Shift><z> para llenar la ventana con los puntos de control visibles.

Se usan dos grupos nombrados en el proceso de animación. El primero es el grupo "Mouth", el cual es usado mientras se hacen las formas de los labios para mostrar el aspecto de los labios con las mejillas. El área que en realidad guardamos en una porción del rostro. Se llama "For Mouth Poses". Es la única área de la cara que deberías mover para hacer las formas de los labios.

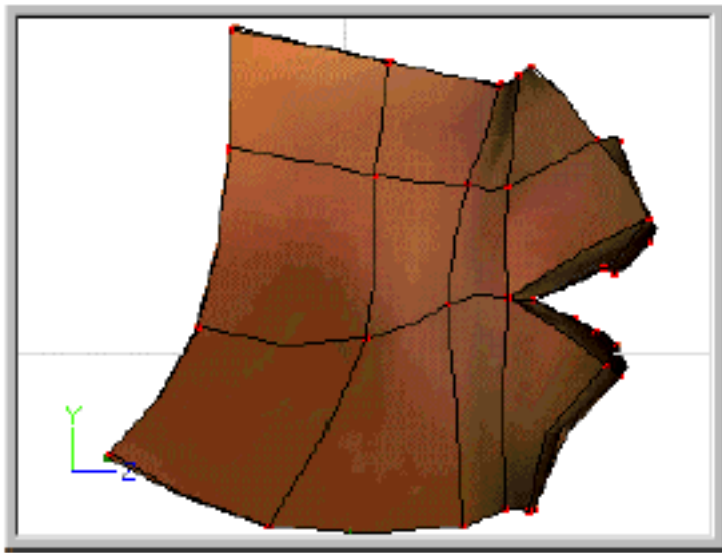


Usaremos una imagen escaneada de formas de la boca como referencia mostrada en el fondo (los libros de animación son un buen recurso para esto). Clic-derecho (Cmd-clic en Mac) en "Pose 1" en el árbol del PW y selecciona [Import][Rotoscope]. Aparecerá un diálogo que te pide elegir una imagen. El diálogo "Open Image" aparece de modo que puedas seleccionar cualquier imagen disponible. Usaremos las formas de los labios de la carpeta de Jeff del CD como referencia. Ve a la carpeta "Rotoscopes" de Jeff en el CD-ROM y selecciona "A I.TGA". Posiciona la imagen y cambia de "Draw Mode" a "Shaded/Wireframe".



Mueve los puntos de control en la posición en que expresen el sonido "A I". Recordando mover sólo los CPs incluidos en el grupo "For Mouth Poses" (puedes moverlo todo menos el anillo exterior de CPs).

Agrupar los CPs en las esquinas de la boca y muévelos hacia arriba un poco.



En la vista derecha, mueve los CPs hacia fuera de la cara un poco.

El labio inferior también necesita ser movido hacia abajo y ensanchado, (esto es muy accesorio - demasiado movimiento hará que el aspecto de la forma quede demasiado enfatizado).

NOTAS:

El modelo de Jeff ya tiene un conjunto de formas de boca: necesitarás borrar la pose "A I" para poder reemplazarla con tu Pose.

Si quieres guardar los cambios que has realizado. Necesitas guardar el modelo de "Jeff" en tu propio disco duro (el CD-ROM es un dispositivo de sólo-lectura). Clic-Derecho sobre Jeff en el árbol del PW y selecciona "Save Model As", después encuentra un lugar en tu disco duro para poner "Jeff.mdl".

Clica el grupo "For Mouth Shapes" en el árbol del PW. Asegúrate de que sólo esté activado el botón de Key Muscle en la barra de herramientas de Frame (fotograma), entonces clica el botón de Make Keyframe (crear fotograma clave) para crear un fotograma clave para los puntos seleccionados. Aparecerá un diálogo preguntando si quieres crear keyframes sólo en los canales con filtros que pre-existen, o en todos los canales con filtros. Deberías seleccionar "All Filtered Channels". Necesitas crear un keyframe con "For Mouth Shapes" de modo que puedas obtener la forma entera, no sólo los CPs que moviste, guardados con la pose. Ahora nombra la pose "A I".

Si quieres más práctica, puedes seguir el mismo procedimiento para las formas de los labios que quedan.

Si una pose necesita ser cambiada puedes clicar dos veces en esa pose y se abrirá una ventana de Pose para que la modifiques en ella. Todas las poses se guardan con el modelo.

Ahora que tienes varias poses de labios, puedes usarlas para crear una nueva acción de sincronización labial. Para crear una nueva acción clic-derecho en la sección "Actions" en el árbol del PW y selecciona [New Action] del menú contextual. Una nueva vista de acción se abrirá en el frame 0. Usarás los Pose sliders para controlar las formas de la boca en el tiempo.

Cambia a Muscle Mode y haz un zoom sobre la cabeza para que encaje en la vista. Cambia el modo de vista a "Shaded". Empezarás con la forma de la boca por defecto.

Avanza hasta el frame "4". Ahora arrastra el slider para "A I" en el panel de Pose sliders a 100. Clics en la casilla de Edit para "E" y pon "0" para establecer el keyframe. Esto previene a "E" de interpolarse desde el frame 0. Deberías ver al cambio en los labios de Jeff.

Ahora avanza al frame "8" y desliza la pose "A I" atrás al 0 y desliza la pose "E" a 100. Establece la "L" pose en 0 en su casilla de edición para establecer este keyframe.

Avanza de Nuevo al frame "16", desliza "E" hacia atrás al 0 y desliza la pose "L" a 100. Establece la pose "O" en 0 en su casilla de edición para establecer su keyframe. Avanza al frame "20", desliza la pose "E" atrás al 0 y desliza la pose "O" a 100. Y como una transición fuera de la forma de "O", avanza al frame "24" y desliza la pose "O" al 0.

Usa la barra de "barrido" para moverte a través de los frames para ver los labios de Jeff moverse. Ahora puedes hacer un render de la animación clicando el botón "Render to a File", estableciendo el frame final en "24", Quality en "Quick Shaded" o "Final" y guárdalo como AVI o QuickTime. Después clics "Start". Cuando los frames se han renderizado puedes ver a Jeff diciendo "Hello".

Agradecimientos a Gary C. Martín por permitirnos usar sus rotoscopias de formas de labios. Estas formas son algunos buenos ejemplos que pueden ser encontrados en la siguiente dirección:

["http://www.geocities.com/~gcmartin"](http://www.geocities.com/~gcmartin).