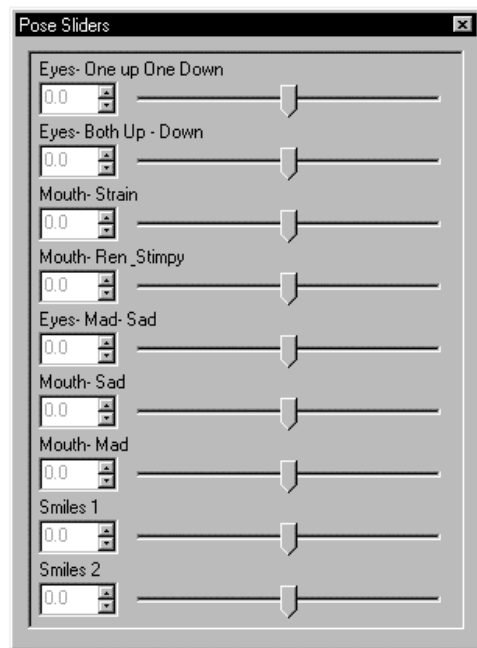




POSES

Las poses nos ofrecen otra forma de controlar el movimiento de nuestros personajes. Cuando abras una ventana de Coreografía o de Acción y selecciones un modelo, tendrás acceso al panel de los "Pose Sliders" (deslizadores de Pose).



Los **pose sliders** se usan para controlar las posibilidades faciales de un personaje, o cualquier otro tipo de movimiento que puedas estar utilizando con frecuencia, como parpadeos, sonrisas, formas de los labios, etc. Una Pose es una acción que se guarda como parte del modelo, y el deslizador (slider) controla cómo (cuándo y cuánto) se ejecuta la acción.

El movimiento por poses es poderoso. Engloba movimiento complejo para un número de objetos, y le permite ser controlado con un simple deslizador, y es eficazmente para diferentes modelos. Las poses pueden ser una combinación de movimiento de músculo y de esqueleto. Por ejemplo, los deslizadores de pose facial pueden controlar el movimiento de músculo en puntos de la cara así como el movimiento de esqueleto de las mandíbulas, incluyendo el movimiento de esqueleto de los párpados y las miradas de los ojos. Las manos, cuyo sutil y leve movimiento añade tanto realismo, pueden ser animadas fácilmente con los deslizadores de pose.

Varias pose sliders pueden controlar el mismo hueso. Estos movimientos distintos se añaden juntos en el orden que aparecen en la lista del canal de pose. Esto permite crear una pose para abrir y cerrar el hueso de la mandíbula, y otra para el sutil movimiento de derecha a izquierda de la mandíbula.

Como una pose puede ser un rango de movimiento, el movimiento del deslizador determina qué parte de la acción es visible. Cuando está a la izquierda del todo, ves la acción en un final del rango, y cuando está a la derecha del todo, ves la acción en el otro final del rango. Ese porcentaje puede ser animado con keyframes (fotogramas clave). Esto tiene dos ventajas. Primero, el movimiento de músculo puede hacerse muy pesado, consumiendo espacio del disco duro y memoria, pero los Pose sliders que hacen lo mismo son muy livianos. Por otro lado, puedes reusar los Pose sliders en otros personajes (deben hacerse poses llamadas de forma similar para los otros personajes).

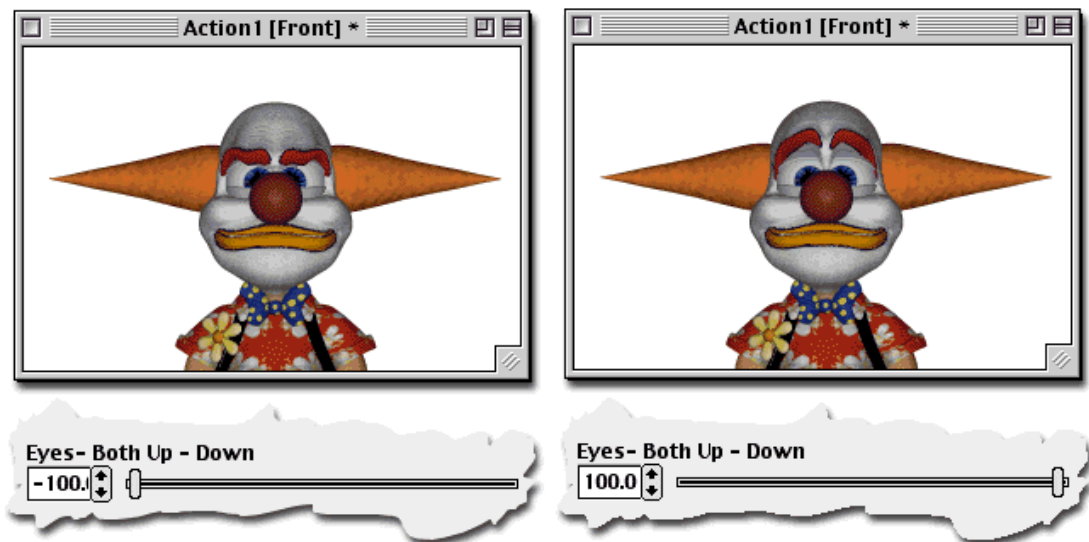
Los Pose sliders son simplemente otra forma de movimiento, como la de esqueleto y la de músculo, y puede ser aplicado en combinación con los otros. Esto significa que puedes querer controlar movimiento faciales generales con los Pose sliders, y después ajustar varios músculos aquí y allí para conseguir exactamente lo que deseas.

CREANDO POSES

Para crear una nueva pose, clic derecho (Cmd clic en Mac) en el icono de un modelo en la carpeta "Objects" del árbol del PW y selecciona [New][Pose] (o [Action][Create Pose] en una ventana de action), lo que abre una nueva ventana de Pose. 2

Todas las poses son rangos de movimiento, incluso si has creado sólo un frame (fotograma), porque la pose trata el frame "0" como posición por defecto (sin movimiento) y al frame "100" como la nueva posición. Por ejemplo, podrías querer hacer una simple postura de boca diseñada para sincronización labial, como un óvalo aplanado para la posición abierta, y los labios juntos para la posición cerrada. Si el modelo fue construido con la boca cerrada, harías la Pose con la boca abierta en el frame "100". Esto te dará un control que puedes usar para sincronización labial moviendo el deslizador de un extremo a otro.

Cuando selecciones un modelo en una ventana de Acción o de Coreografía, el panel de Pose sliders mostrará un deslizador de pose para cada pose que haya en el modelo (asegúrate de que la opción "Pose Sliders" está seleccionada en el menú "View"). Cuando arrastras un Pose slider, se añade un keyframe en el frame actual. Si no deseas que aparezca un deslizador para una pose en particular, ve al panel de propiedades de la Pose, y deselecciona "Display slider on Pose Sliders window". Hay veces que la posición neutral está en la mitad del rango de movimiento: las cejas son un buen ejemplo.



Te gustaría poder alzar las cejas para expresiones de felicidad y sorpresa, mantenerlas neutrales para expresiones corrientes, y fruncirlas para expresiones de ira y consternación. Así pues, cuando construyes una nueva pose, moverás las cejas a la posición alzada en el frame —100, asegúrate de que son neutrales en el frame 0, y muévelas para que estén fruncidas en el frame 100. Incluso aunque el rango de movimiento se define entre los frames —100 y 100, eso no quiere decir que estés limitado a tres keyframes.

Puedes añadir keyframes extra entre —100 y 0 o 0 y 100 para definir un rango de movimiento más suave. Podrías también querer crear Poses separadas para las cejas izquierda y derecha, para obtener un mayor rango de expresiones.

Consejo: Es importante recordar que los Pose sliders en la actualidad sólo trabajan con movimiento de músculo, y no con movimiento de esqueleto. Esa capacidad puede ser añadida en versiones posteriores, pero por ahora sólo funcionan con animación de músculo.

NOMBRANDO POSES

Las poses recién creadas tienen un nombre genérico ("Pose1", "Pose2", etc.) . Puedes cambiar el nombre de una pose clicando una vez en el nombre en el árbol del PW para seleccionarlo, y entonces clicar el nombre por segunda vez (o pulsa <F2>) para editar el nombre. El nombre de una pose es muy importante para que puedan coincidir con acciones reusables. Esto significa que si quieres hacer poses de boca para un grupo de personajes, necesitarás usar los mismos nombres de pose para todos los personajes. Puedes tener una pose de boca para el sonido "oo" para varios personajes. Pueden diferir según la diferencia en los modelos de los personajes (un personaje podría ser una persona, el otro un oso), pero el nombre de la pose debería ser "oo" para todos los personajes.

POSES VERSUS ACCIONES DE MÚSCULO

Hay diferentes formas de crear movimiento en A:M. Tal vez quieras crear animación facial, tienes un diálogo en el que quieres que hable un personaje y que muestre un rango de emociones mientras habla. Hay muchas formas de conseguir esto. Podrías construir huesos en la cara y usar movimiento de esqueleto, pero no se recomienda. Podrías usar movimiento de músculo y mover todos los CPs alrededor de la boca, mejillas, y cejas. Puedes conseguir una mejor actuación de este modo, pero no solo sería perder el tiempo, cada punto de control que hubieses movido habría creado un canal (channel) para él con datos para los keyframes. Esto haría acciones muy pesadas, que consumen memoria, cargan lento, y renderizan lento. Para personajes complejos, esto puede colgar tu sistema. Además, las acciones de músculo no se pueden reusar en otros personajes.

Por eso los pose sliders son tan importantes. La animación facial consiste principalmente en movimientos repetidos. Construyendo poses para las formas básicas de los labios y algunas expresiones faciales básicas, puedes construir y retocar fácilmente una animación compleja para tu personaje. El archivo del modelo será mayor porque tiene las poses consigo, pero las acciones y las coreografías serán mucho más reducidas.

Sólo se salvarán los canales de cada pose slider. La diferencia es tal vez 4 u ocho canales frente a cientos o incluso miles de canales. No sólo eso: son mucho más fáciles de editar, ya que hay mucha menos información que cambiar.

Al construir poses, deberías aún considerar a cuántos puntos de control estás afectando. Muchas veces estás aislando una parte del modelo o parte de la cara y definiendo movimiento sólo para esa parte. Por ejemplo, probablemente querrás mantener las poses de la forma de la boca separadas de las poses que afectan a las cejas. En definitiva, las poses de la forma de la boca están agrupadas en CPs alrededor de la boca y no afectan a ningún CP de las cejas. De este modo estas poses pueden usarse en combinación e incrementar notablemente las expresiones posibles. Si aplicas múltiples poses que afectan a los mismos CPs, el cambio de posición se acumulará. Por ejemplo tienes una pose que mueve las esquinas de la boca hacia fuera, y una pose que mueve estos puntos de control hacia fuera y hacia abajo. Si usas ambas poses a la vez en la acción, las esquinas de la boca se moverán hacia abajo, pero se moverán más lejos hacia fuera ya que se acumulan las distancias hacia fuera de las dos poses. Este comportamiento es muy predecible siempre que prestes atención a qué puntos de control se usan en las poses. Con un poco de planificación podrás ahorrar mucho tiempo.

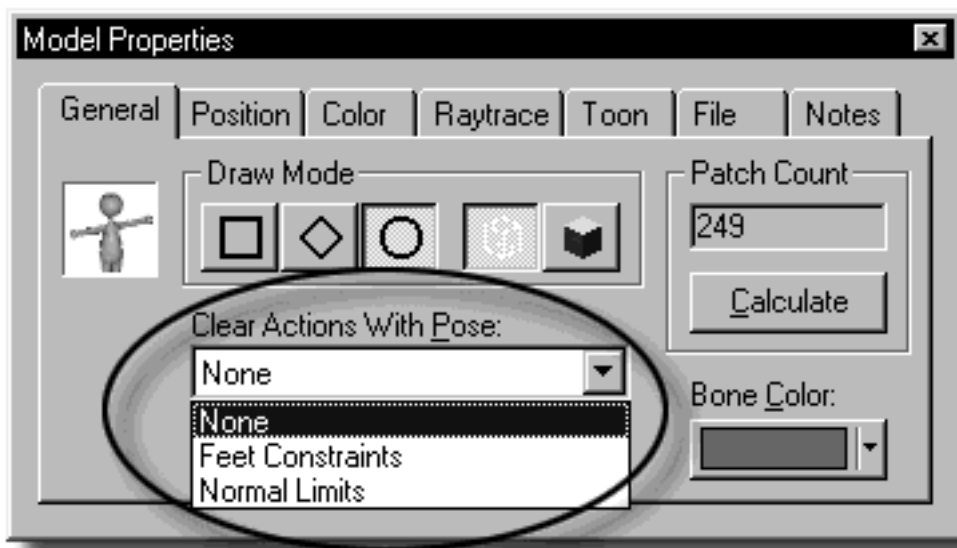
USANDO POSES CON CONSTRAINTS Y SKELETAL

Las poses sirven para otro propósito, aparte de como deslizador de rango de movimiento de músculo, como se describe arriba. Proporcionan una práctica herramienta de almacenamiento para los constraints y las posiciones esqueléticas más frecuentemente usadas por los personajes. Entonces puedes arrastrar y dejar caer esas poses en una acción o coreografía. Para hacer esto, haz clic en el icono de la pose que quieres arrastrar en la carpeta "Pose" del modelo en el árbol del PW y después, con el botón del ratón aún pulsado, arrástralo dentro de una ventana de acción para ese modelo, o a una ventana de Coreografía con ese modelo seleccionado. Cuando haces esto, copias los valores del frame 100 de la pose al frame actual de la ventana de Acción o Coreografía a la que lo estás arrastrando. Es importante recordar que arrastrar y soltar poses solo funciona con el frame 100 de la pose, no se pueden copiar varias frames de una pose.

Las Poses pueden usar movimiento de músculo, de esqueleto, y constraints. Puedes arrastrar y soltar toda esta información desde una pose a una acción o coreografía. No se limita a movimientos de músculo como las pose sliders. No obstante, ten cuidado cuando arrastres y sueltes poses de músculo, porque copiará la información del canal para cada CP de la pose.

Las poses de constraint comunes incluyen Feet Constraints (constraints de pies) y Normal Limits. El CD-ROM tiene buenos ejemplos de poses de constraints para personajes como "Thom" y "Jeff" que pueden encontrarse en "Data\Models\Actors\".

CLEAR (LIMPIAR) ACTIONS CON POSE



Cuando has creado varias poses para un modelo, o preparado una pose para restringir el movimiento de tu modelo (constraints), esta opción en el panel de Model Properties te permitirá especificar qué pose usar como posición por defecto cuando se crea una nueva acción, o se lleva a cabo un Limpiar Acción ("clear action", menú contextual de la acción).