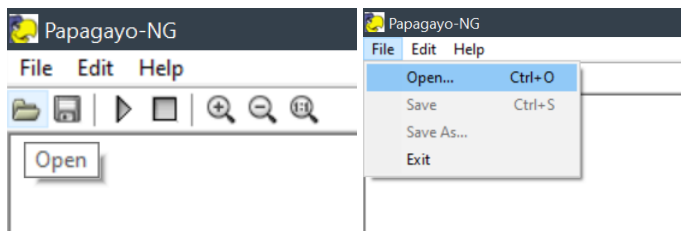


Handout 3 Szájmozgás animálása

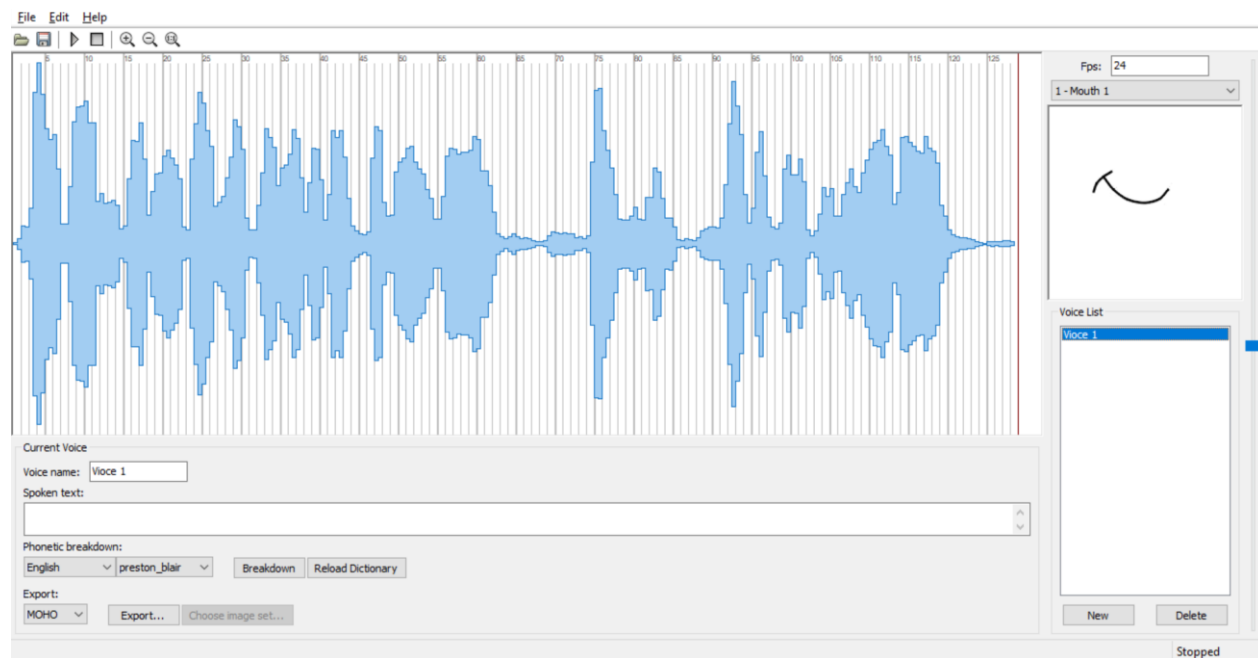
Telepítsük a Papagayo nevű programot (<https://morevnaproject.org/papagayo-ng/>)

Figyeljünk arra, hogy a lip syncelni kívánt audio file formátuma .wav legyen, mert a Papagayo csak ezzel működik.

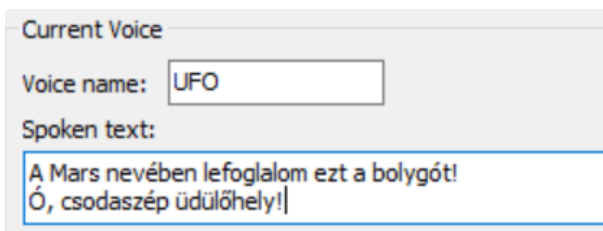
Nyissuk meg az audio file-t a Papagayoban vagy a mappa iconra kattintva, vagy a *File* menüpontból.



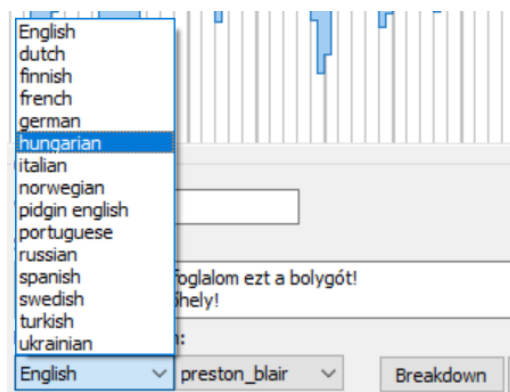
Ekkor láthatjuk, hogy a program megjeleníti a hangsávokat.



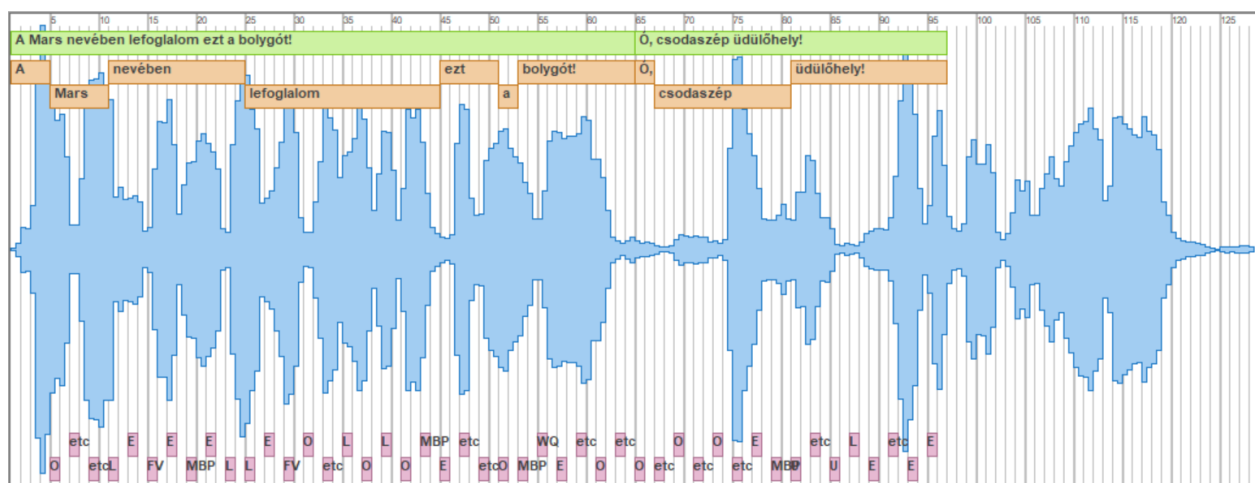
A *Voice name* sorba írjuk le a beszélő nevét, a *Spoken text* részhez pedig a hanganyag szövegét szóról szóra.



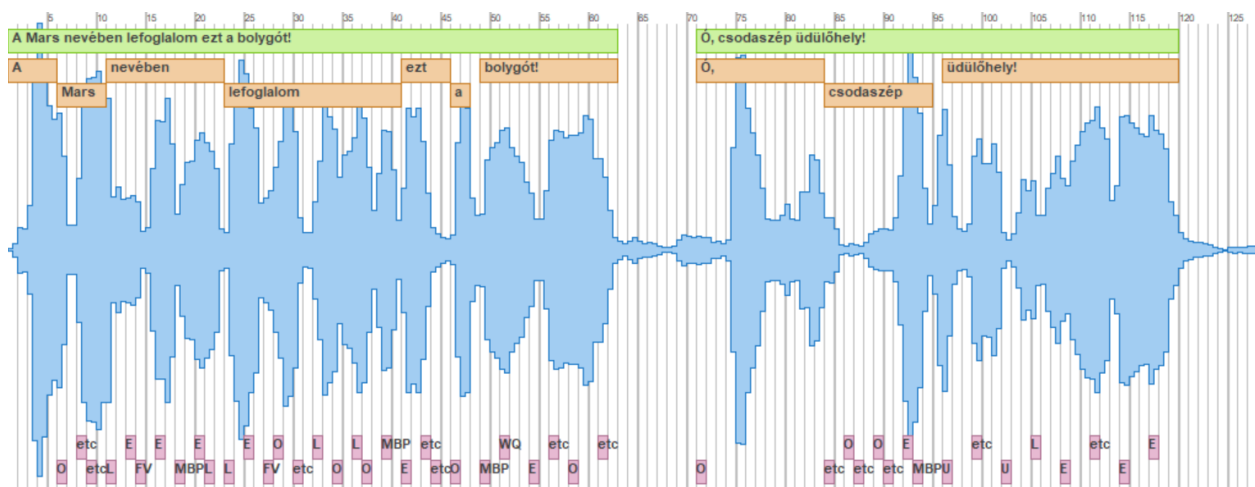
Válasszuk ki a hanganyag nyelvét.



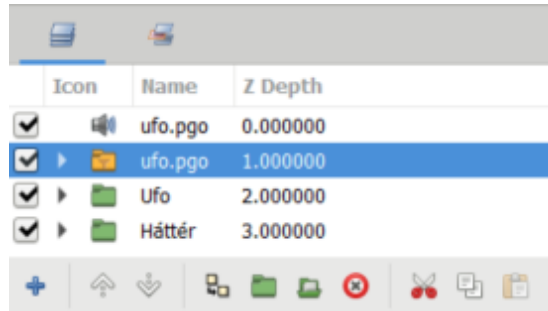
A *Breakdown* gombra kattintva a program a beírt szöveget mondatokra, szavakra és hangokra bontja.



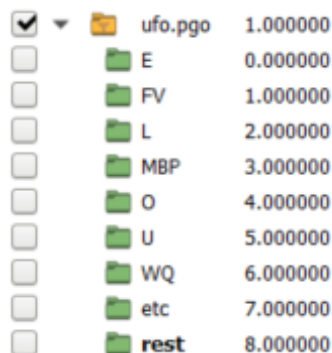
A mi dolgunk már csak az, hogy többszöri lejátszás segítségével a mondat és a szavak hosszúságának javításával a képernyő jobb oldalán látható száj mozgását a szöveghez igazítsuk, majd Ctrl+S billentyűkombinációval mentjük a munkánkat.



Ezután menjünk át a Synfigbe, ahova húzzuk be az elmentett .pgo file-t.



Ennek köszönhetően két új réteg jön létre a programban. A hangszóró iconnal jelzett a hangsáv, amivel nekünk nincs dolgunk, míg a másik egy mappa.



Ha ezt lenyitjuk, különböző almappákat láthatunk, amelyek mind hangokat jelölnek. (Kivéve az *etc*, ami az az összes kimaradó hangot, illetve a *rest*, ami a nyugalmi pozíciót jelöli). Ezekbe kell elkészítenünk egy darab, a hangnak leginkább megfelelő számformát.

Javasolt ugyanezeket a mappákat külön elkészíteni az *ufo.pgo* mappán kívülre, majd onnan bemásolni őket, így szerkesztés közben látni fogjuk őket. Amint bemásoltuk a megfelelő számformát a pgo mappába, azok láthatatlanná válnak és csak lejátszás közben tűnnek elő, a hangsávnak megfelelően.