## **Tutorial Rigging Facial**

Autor: Alden Filion · <u>www.aldenfilion.com</u> Traducción: Roberto León ·TetKaneda

Este tutorial esta hecho con la técnica que explica Jason Osipa en su libro, esta echo con Max 7 pero es valido para otros programas. Informo que cada uno puede comprar el libro "Stop Staring" (Deja de mirar fijamente) por Jason Osipa. Este libro ayuda bastante a la animación facial.

Nota del Traductor: aquí está el libro www.jasonosipa.com/jasonosipa\_main.htm

También es valido para la animación de labios. Incluso aunque el libro sea para Maya los principios básicos que se mencionan son validos para todos los programas de 3D. Usé los parámetros de creación de Bruce Forel. Este Maxscript es una gran ayuda para la gente que quiere comenzar a animar cabezas para animación facial. Personalmente yo no lo uso, pero lo encontré de provecho para este tutorial. Lo puedes descargar aquí:

www.scriptspot.com/scripts/web\_upload/bruce%20forel/facemaker\_uk.zip

Cosas que necesita para comenzar

Primero necesitará una cabeza con el modificador Morpher aplicado y con algunos objetivos ya cargados al menos 4 para ver las verdaderas ventajas del rig. Aquí puedes coger el archivo ya listo con sus 4 objetivos del morpher. Los objetivos del morpher son: Right\_smirk – Left\_smirk – Mouth\_open – Mouth\_pout.

http://67.15.36.49/team/tutorials/face\_rig/images/face\_rig\_start.max

Segundo script de rig. Mi amigo "Phatdaddy" (Walter Osborn) escribió un strip que automatiza la creación del regulador para el rig de animación facial. El regulador esta basado en el de Alvaro Sanint un verdadero Rigman.

http://67.15.36.49/team/tutorials/face\_rig/images/riggingtools.ms

Este tutorial también lo puedes hacer con el manipulador de Joystick por Borislav Petrov, puedes verlo aquí:

www.scriptspot.com/bobo

Bueno, Abra su escena con la cabeza con el morpher aplicado.....empezamos:

1.- Hacemos clic sobre Rig tools, escribimos boca en la ranura que esta en blanco, bajo el nombre de Parameters, ponemos anchura (width) y altura (Height) en 5 unidades. Hacemos clic en la vista frontal para crearlo.

Rig Tools
- Name and Color
- Rigging Tools <sub>T</sub>
JoyStick
- Parameters
Name Mouth
Width 5.0
Height 5.0 😫
Lock X Lock Y

Nota del traductor: Tienes que instalar el Maxscrip de rig tools como se explica más arriba

2.- Vaya al menú de "animation" y seleccione "Reaction manager"

Animation	Graph Editors	Rendering		
IK Solve	rs	۲		
Constrai	nts	۲		
Transfor	m Controllers	Þ		
Position	Controllers	۱.		
Rotation	Controllers	•		
Scale Co	ntrollers	ŀ		
Parameter Editor Alt+1				
Paramet	er Collector	Alt+2		
Wire Par	ameters	۱.		
Reaction	n Manager			
Make Pri	eview			
View Pre	view			
Rename	Preview			
Delete S	elected Animatic	n		
-				

3.- Haga clic en el boton con símbolo de cruz que esta en la ventana Reaction manager.

H H     B     Add Master     State     Image: State in the	Reaction Manager				<u> ×</u>
BAdd Master     Stat     End     Create Mode     Create Mode     Edit Mode     States     Value   Strength     Influence     Falloff     Image: State in the image: Strength influence     Image: State in the image: St	+ + + X Show Selected 9				
Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode	B Add Master		Start	End	Curve
Image: States       Value       Strength       Influence       Falloff         Image: States       Image: States       Image: States       Image: States       Image: States         Image: States       Image: States       Image: States       Image: States       Image: States       Image: States         Image: States       Image: States       Image: States       Image: States					-
Image: States     Value     Strength     Influence     Falloff       States     Value     Strength     Influence     Falloff       Image: State     Image: State     Image: State     Image: State       Image: State     Image: State     Image: State					
Image: state in the state					
Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       States     Value     Strength     Influence     Falloff       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       States     Value     Strength     Influence     Falloff       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: Create Mode       Image: Create Mode     Image: Create Mode     Image: C					
Create Mode  Crea					
Create Mode     Create Mode       States     Value       States     Value       Strength     Influence       Falloff       Image: Strength     Influence       Image: Strength     Influence       Image: Strength     Imfluence       Imfluence     Imfluence       Imfluence     Imfluence       Imfluence     Imfluence       Imfluence     Imfluence       Imfluence     Imfluence </td <td></td> <td></td> <td>10</td> <td></td> <td></td>			10		
States     Value     Strength     Influence     Falloff       Image: strength     Influence     Falloff     Image: strength     Image: strength       Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength       Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength       Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength       Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength       Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength       Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength       Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength       Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength       Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength       Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength       Image: strength     Image: strength     Image: strength     Image: strength       Image: strengt     Ima	Create Mode 🛛 🔶 🦉 Edit Mode 🔶	×			
	States	Value	Strength	Influence	Falloff
	🕂 I 🛫   ð   X				
	0,0,	),5		5	
	0.0				
	-0.1				_
			h land and Z		0 00 1

4.- Mientras en "Add Master" hacemos clic boton derecho sobre el circulo del regulador "Mouth\_circ".



Y pulsamos Transform – Fk Sub-control – position – X position. Esto añadirá al circulo la posiciones X. Fijese en el dibujo.

5.- Ahora haga clic sobre el boton "Slave" debería de estar al lado del boton "Master"

Reaction Manager				
🕂 🕂 🕂 X Show Selected 🤊				
Read Add Slave		Start	End	Curve
Mouth_circ /X Position				
			_	
Create Mode 🕂 🦉 Edit Mode 🚽	×			
States	Value	Strength	Influence	Falloff
				-
<u>ا</u>				
🕂 I 🤲   Ə   X				
0,0  0,25  0	5	0,75	1 601-63	,  1,C
Drag to move. Utri-click or drag region bill	6	7 20 20 2	C Q Q+	4 61

6.- Mientras está todavía en "Add Slave" seleccione la cabeza principal con el mopher aplicado. Vaya al Object – Morpher – Left\_smirk

Front	Mouth	
Transform	• K	
Modified Object	MeshSmooth	•
01 - Default	Morpher	<ul> <li>[1] left_smirk (Target Available)</li> </ul>
MITT	Editable Poly (Object)	t) 🕨 [2] right_smirk (Target Available)
		[3] mouth_open (Target Available)
		[4] mouth_pout (Target Available)
z vx		

Mira en esta Imagen de los valores "State01" y el valor "Left\_smirk" ambos tienen valores 0.00

Reaction Manager				
+ + + X Show Selected				
Reactions		Start	End	Curve
<ul> <li>Face_Maker01 / X Position</li> </ul>		0	100	
Face_Maker01 / [1] left_smirk (Target Available)		0	100	×
¢]				113
Create Mode 🚽 🗣 Edit Mode 🚽	×			
States	Value	Strength	Influence	Falloff
- State01	0.000			
Face_Maker01 / [1] left_smirk (Target Available)	0.000			
¢] III				
🕂 1 🚝   0   X    1   2				
0.0  0.25  0	5	0.75		1.0
100				
Dens to more Childfield as descentions to Film		h I land land Z	To the tot	0 57
Drag to move. Utherick or drag region bill	14	/ Mary a	alla at	1 23

7.- Haga doble clic sobre el valor del "State01". Ponga el valor a 2.5. recuerde que el área del cuadrado era de 5 unidades, entonces la distancia a partir del medio a cualquier lado será la mitad.

8.- Haga doble clic sobre el valor del "Left\_smirk" y póngalo a 100. Esto quiere decir que siempre que usted mueva el regulador hará que el morphing correspondiente suba a 100 el valor. Ahora usted creará un estado neutral.

Reaction Manager			i i i i i i i i i i i i i i i i i i i	_ 🗆 🛛
+ + + X Show Selected				
Reactions		Start	End	Curve
- Face_Maker01 / X Position		0	100	
Face_Maker01 / [1] left_smirk (Target Available)		0	100	X
K				>
Create Mode 🕴 💱 Edit Mode 🐳	×			
States	Value	Strength	Influence	Falloff
- State01	2.500			
Face_Maker01 / [1] left_smirk (Target Available)	100.000			
		-		
K				<u> </u>
🕂 I 🚧 8   X   1 2				
0.0  0.5  1.0			2.0	. 2.5
0				Ī
100				
-100				-
Drag to move. Ctrl-click or drag region b	18		a d. di	49

9.- En este panel de estados, haga clic sobre "Create State".

Reaction Manager				
🕨 🕂 🕂 🗙 Show Selected 🤊				
Reactions		Start	End	Curve
<ul> <li>Face_Maker01 /X Position</li> </ul>		0	100	
Face_Maker01 / [1] left_smirk (Target Available)		0	100	×
¢				
Create Mode 🖌 💱 🛛 Edit Mode 🖌	×			
States	Value	Strength	Influence	Falloff
- State01	2.500			
¢ ]				][:
↓         I         ★         I         I         2           10.0         10.5         11.0	1,5 .		2.0	.  2.5
				•

10.- Ponga el valor tanto del nuevo estado (State02) como del Objetivo (Left\_smirk) a 0.

+ + + X Show Selected P				
Reactions		Start	End	Curve
<ul> <li>Face_Maker01 / X Position</li> </ul>		0	100	
Face_Maker01 / [1] left_smirk (Target Available)		0	100	X
Lieate Mode V Edit Mode V	× 1944	Channel	1-0	
- Chate01	2 500	Strength	Influence	Fallorr
Eace Maker01 / [1] left smitk (Target Available)	100.000			
- State02 Face_Maker01 / [1] left_smirk (Target Available)	0.000 0.000			
( <u> </u>				3
➡       I       →               ×                 IO       IO       IO       IO       IO       IO         IO       IO       IO       IO       IO       IO			2.0	2.5

Usted ahora a unido morpher a un regulador. Repita los pasos 3 al 10 para los demás morpher según el eje que moverá el regulador, ajuste a su manera los mopher en que posiciones desea que el regulador afecte a la cabeza según mueva el regulador.

**Nota:** Recuerde que la subida de valores y mover el regulador a la derecha son valores positivos y si se mueve a la izquierda o hacia abajo el regulador son valores negativos. Este ejemplo es para el eje X. Valores negativos hará una sonrisa hacia la derecha, esto se asignara a los valores del regulador a la posición izquierda.

Reaction Manager				
+ + + × Show Selected				
Reactions		Start	End	Curve
<ul> <li>Face_Maker01 / × Position</li> </ul>		0	100	
Face_Maker01 / [1] left_smirk (Target Available)		0	100	X
Face_Maker01 / [2] right_smirk (Target Available)		0	100	X
				1
Create Mode 🔶 👻 Edit Mode 🚽 .	×			
States	Value	Strength	Influence	Falloff
- State01	2.500			
Face_Maker01 / [1] left_smirk (Target Available)	100.000			
- State02	0.000			
Face_Maker01 / [1] left_smirk (Target Available)	0.000			
- State03	-2.500			
Face_Maker01 / [2] right_smirk (Target Available)	100.000			
- State04	0.000			
Face_Maker01 / [2] right_smirk (Target Available)	0.000			
<				>
🕂 I 🗶   Ə   X   1   2   3				
-3.0  -2.0  -1.0  0.0	]	11.0	12.0	
Drag to move. Ctrl-click or drag region b			र वि	00

Espero que estas instrucciones hayan sido provechosas. Aconsejo que usted busque la lógica y entienda el comportamiento de "Reaction Manager". Esta herramienta es sumamente poderosa. Si consigue entenderla hará maravillas.

Si usted tiene cualquier pregunta puede enviarme un correo a <u>alden@aldenfilion.com</u>.

También puede visitar mi web <u>www.aldenfilion.com</u> y compruebe mis trabajos.