FaicalLevel2开发计划和方案设计

1. **B级-卡通表情绑定开发任务列表：**

**二、表情绑定方案流程设计**

**1. FunctionsTools（PlugIn&Scripts）：**

* MatrixEditor（导入、导出、查询、编辑、镜像）
* MatrixScripts
* SDKEditor（导入、导出、查询、编辑、镜像）
* MatrixWeightTool（geometry获取法、权重规格化）
* FacialGUI
* UI

**2. LatticeDeform**

* Lattice（常规方式达成晶格变形效果）
* Transform（采用骨骼位移方式达成晶格变形效果）

**3. Reference：**

* EyeBallRig
* JAW、Teeth、tongueRIG
* LidRig
* LipRig
* Nose
* Check
* Orbit

**4. OtherScript：**

* EyeBallRig （translateCTL，aimConstraintCTL，UICTL）
* JAW、Teeth、tongueRIG（JawCTL，UIJawCTL）

**三、表情绑定方案技术细节：**

**1.层级结构**

Face\_GRP

----geometry\_GRP

----RigSys\_GRP

--------SetUp\_GRP

------------Eye\_SYS\_GRP

------------Mouth\_SYS\_GRP

------------Brow\_SYS\_GRP

------------FacialLattice\_GPR

------------ControlsFollow\_GRP

--------Controls\_GRP

------------SecCtrls\_GPR

------------PartCtrls\_GRP

------------GrossCtrls\_GRP

--------SkinJoints\_GRP

**2.ControlsLayout：**

\*\*\*\*\*\*\_GPR

----\*\*\*\*\*\*\_Constraint\_GRP

--------\*\*\*\*\*\*\_Matrix\_GRP

------------\*\*\*\*\*\*\_SDK\_GRP

----------------\*\*\*\*\*\*\_CTL

**3.JointsLayout：**

\*\*\*\*\*\*\_GPR

----\*\*\*\*\*\*\_Matrix\_GRP

--------\*\*\*\*\*\*\_JNT

**4.EyeRig**

**每个骨骼都与眼球中心点的骨骼链接，创建IK，用PointOnCurve**

**方式将IKHandle约束到曲线上，眼睛的控制器再控制曲线，详见EYERigReference**