

キャラクターモデルの表情をスケッチから操作するスクリプトについて

Install

本スクリプトは Maya2019 での動作を確認しています.

sketch_deformer を解凍します。

sketch_deformer 内の sample_scene.mb を開きます。



installer.py の中の内容をスクリプトエディタの Python タブにコピーします。

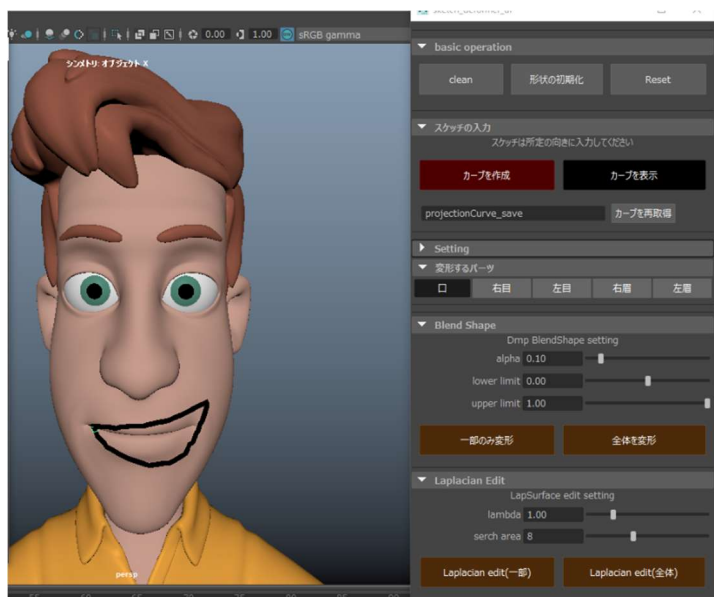
うまく実行できない場合、installer.py 内のコメントにある内容を実行して下さい。

スクリプトエディタの内容を実行し、少し待つと UI が表示されます。



現在、変形するパーツとして[口]が選択されています。

[スケッチを入力]を選択し、モデル上にスケッチを入力します。



スケッチは黒線で表示されます。ここで、[一部のみ変形]もしくは[全体を変形]を選択すると、スケッチに合わせてブレンドシェイプウェイトが設定されます。



同様に、[左目][右目][右眉][左眉]のスケッチ入力が可能です。

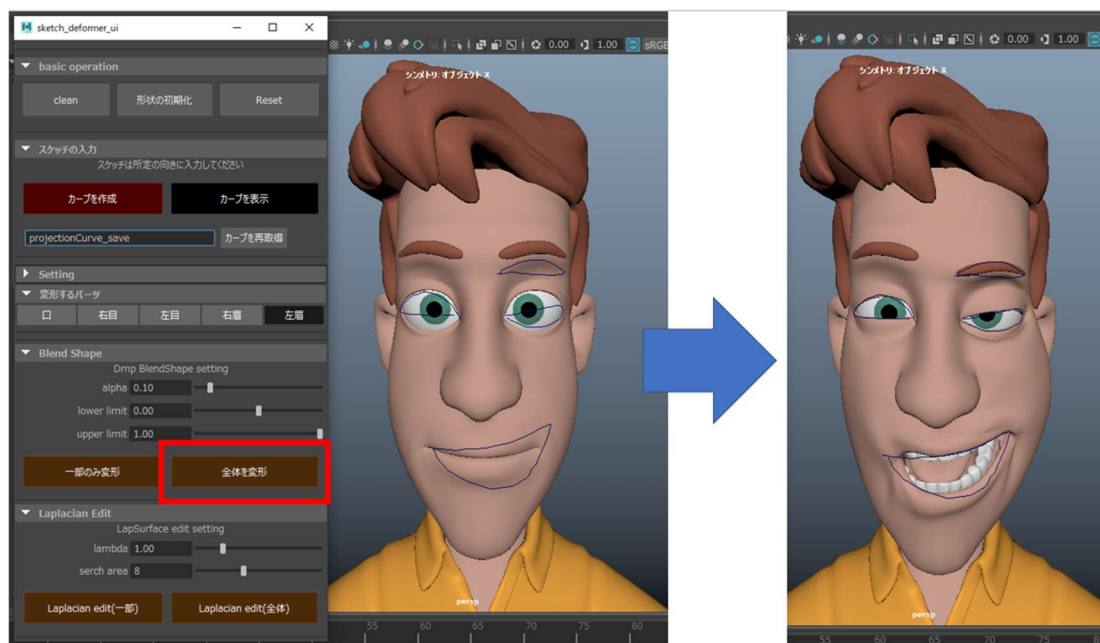
なお、スケッチは下図の始点から、決められた方向に一筆書きで入力する必要があります。



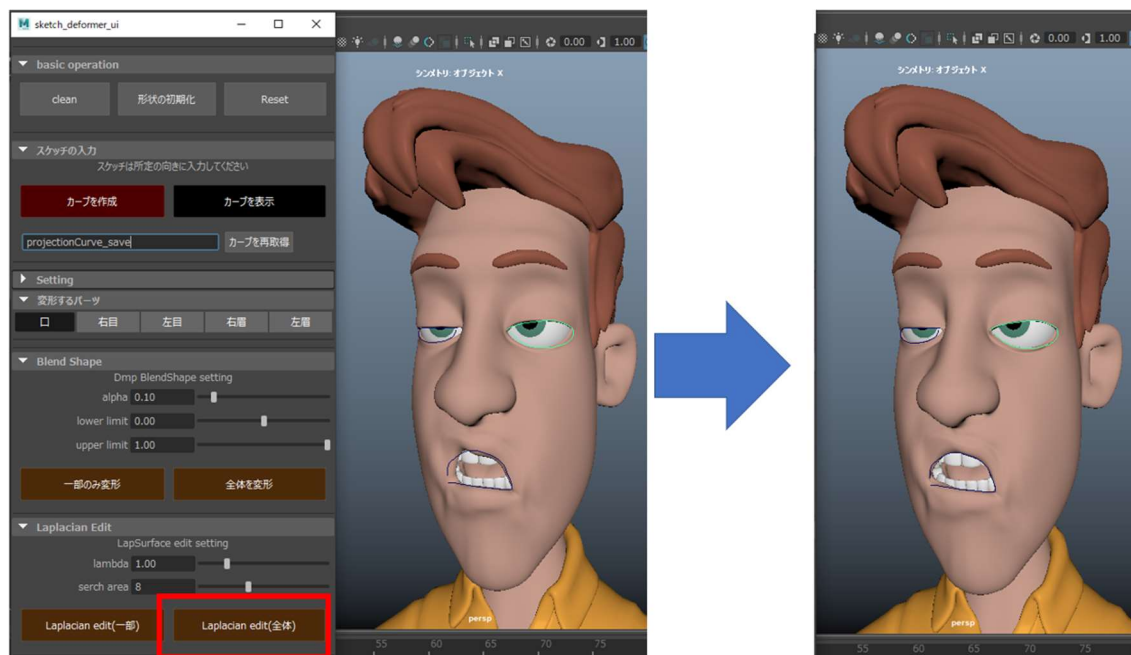
スケッチの始点と入力方向

また、スケッチのもっとも曲率が高い点を変形に利用しているため、完全に丸い形状では適切な変形が行われない場合があります。

複数のスケッチを入力した状態で[全体を変形]を選択すると、それぞれについてブレンドシェイプウェイトが最適化されます。



また, [Laplacian edit(全体)]を選択することで, より入力スケッチに正確一致した形状を得ることができます.



Contribution

サンプルファイルおよび本ドキュメント内の3D モデルは Vincent For Blender 2.8x Eevee and Cycles Render <https://cloud.blender.org/p/characters/5718a967c379cf04929a4247> を使用しています.