

Facial Rigging untuk Karakter 3D Berbasis Facial Action Coding System (FACS)

Lailatul Husniah¹, Hardianto Wibowo² dan Eko Mulyanto Yuniarno³

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Muhammadiyah Malang
e-mail: husniah@umm.ac.id ¹, ardi@umm.ac.id ²

³ Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknologi Industri,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya
e-mail: ekomulyanto@its.ac.id ³

Abstrak

Animasi wajah merupakan salah satu komponen penting dalam pembuatan film animasi. Untuk membuat karakter tersebut menjadi lebih hidup dibutuhkan kontrol yang dapat mengendalikan gerakan yang ada pada wajah. Hal tersebut dapat dilakukan menggunakan Facial Rigging yang merupakan salah satu tahap awal dalam menciptakan animasi wajah. Dimana sebagai pengontrol atau pengendali gerakan wajah dapat menggunakan titik fitur yang dibuat dengan jumlah dan posisi yang diinginkan. Untuk mendapatkan jumlah dan posisi titik fitur wajah yang sesuai digunakan pendekatan blendshape dengan mengacu pada FACS.

Kata Kunci : *facial rigging, blend shapes, 3D characters*, dan FACS

Abstract

Facial animation is one of the important components in making animated films. To make the characters come alive takes control that can control the movements that exist on the face. This can be done using the Facial Rigging, which is one of the early stages in creating facial animation. Where as a controller or controllers can use the facial movements made by the feature point number and the desired position. To get the number and position of facial feature points that correspond used blend shape approach with reference to the FACS.

Keywords: facial rigging, blend shapes, 3D characters, and FACS