

FaceArt v.3.2.2 (2025.6.21)

- 修复眉毛修型时候，在眼皮区域传递修行不完全的问题
- 修复导入模版缺少一些修型物体的问题

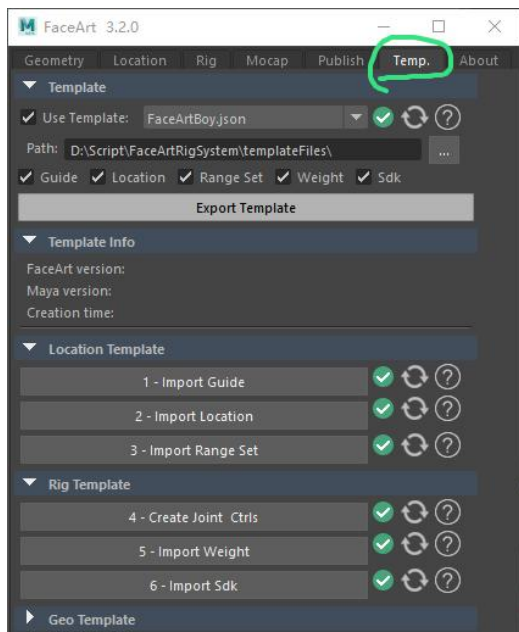
FaceArt v.3.2.0 (2025.6.17)

- 新增 Template(模版)模块, (之前的 Location 定位模版统一放到这里了)

这里使用 **Export Template(导出模版)** 按钮可以将当前场景的表情信息导出作为模版，下面五个选项框可以设置导出的内容，包含 Guide(向导), Location(定位), Range Set(范围点), Weight(权重), Sdk(驱动帧) 模版会导出到一个 .json 文件，之后有相同拓扑的角色，就可以使用这个模版来快速的导入相应数据，会继承模版里面的这些信息。

导入模版分为 6 个步骤：

- 1-导入向导，2-导入定位，3-导入定位点，
- 4-创建骨骼控制器，5-导入权重，6-导入驱动帧



FaceArt v.3.1.1 (2025.4.29)

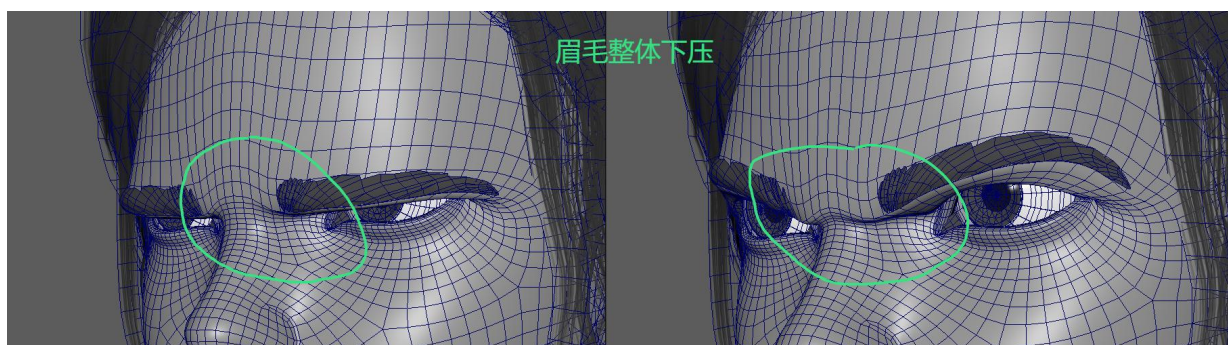
- 修复 L_UpRing_A_ctrl 右侧 sdk 驱动问题
- 优化嘴唇口腔内部权重

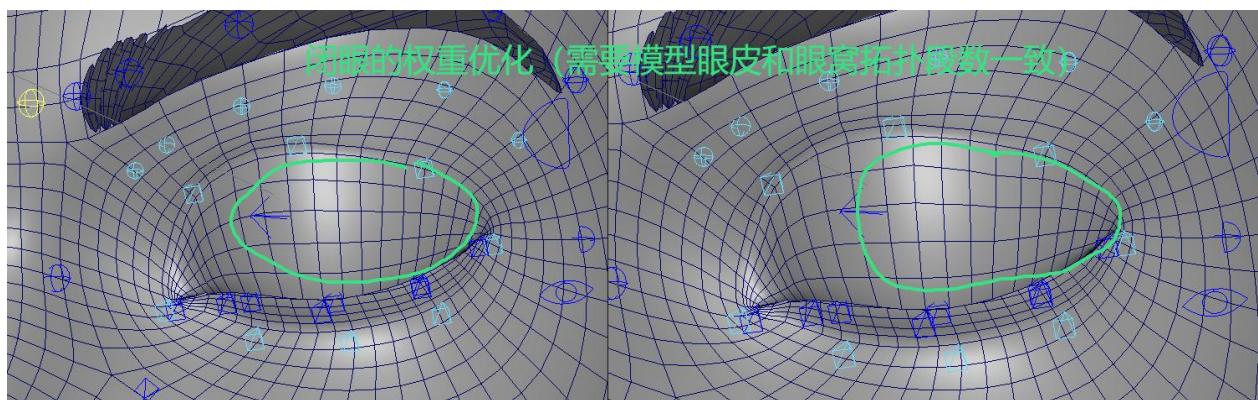
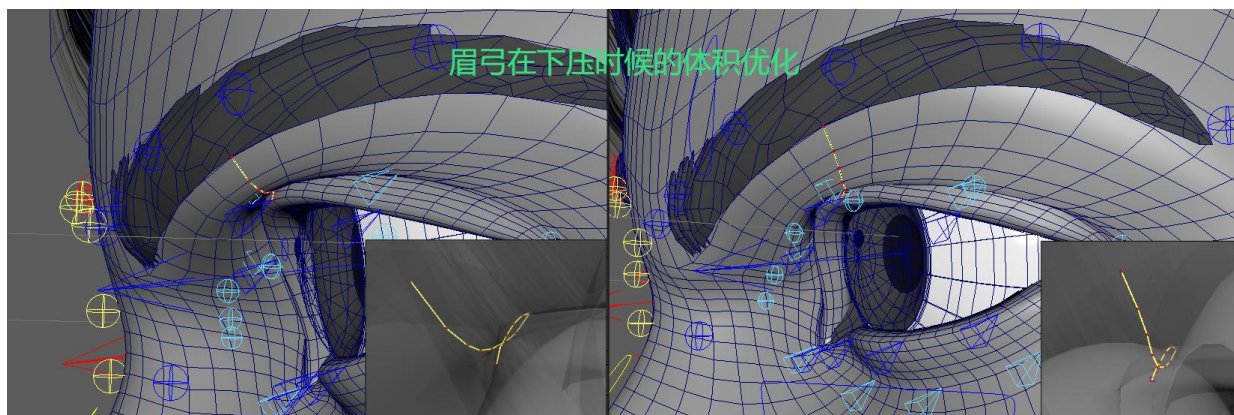
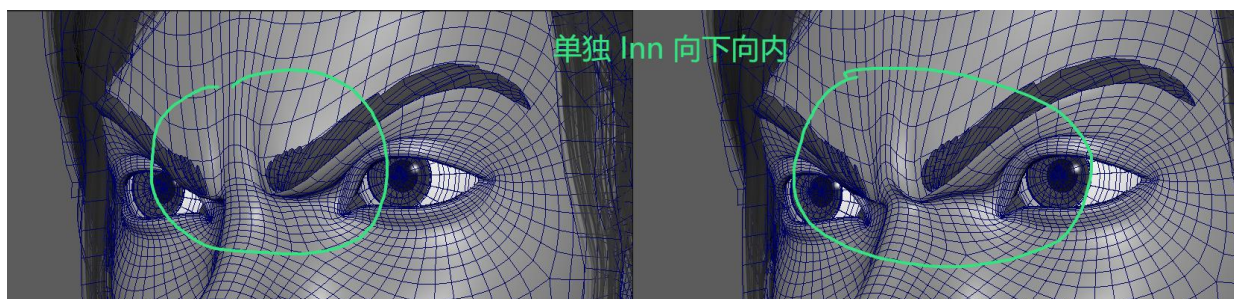
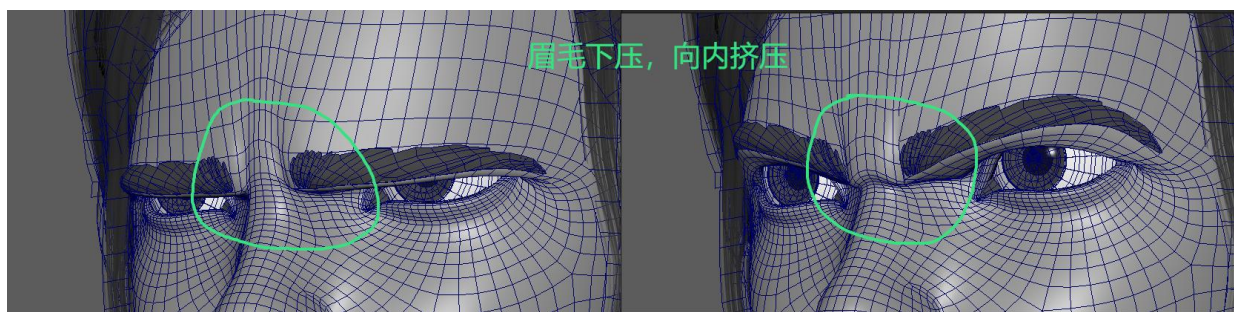
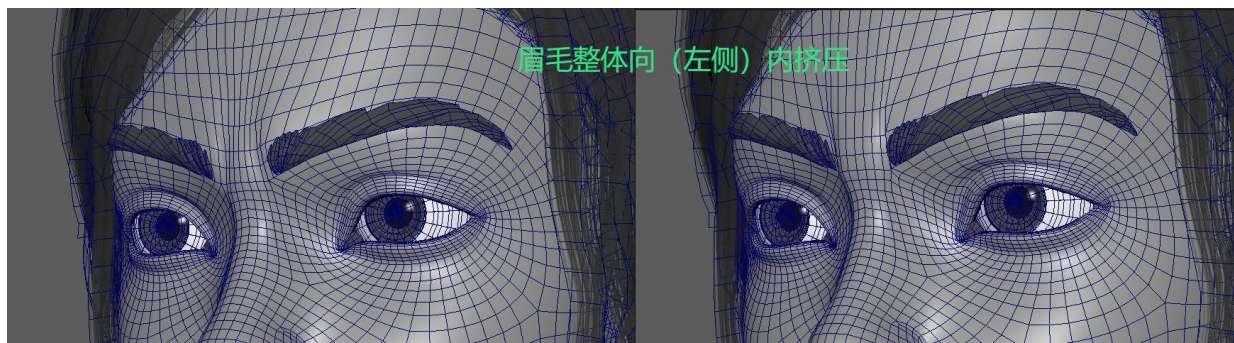
FaceArt v.3.1.0 (2025.4.25)

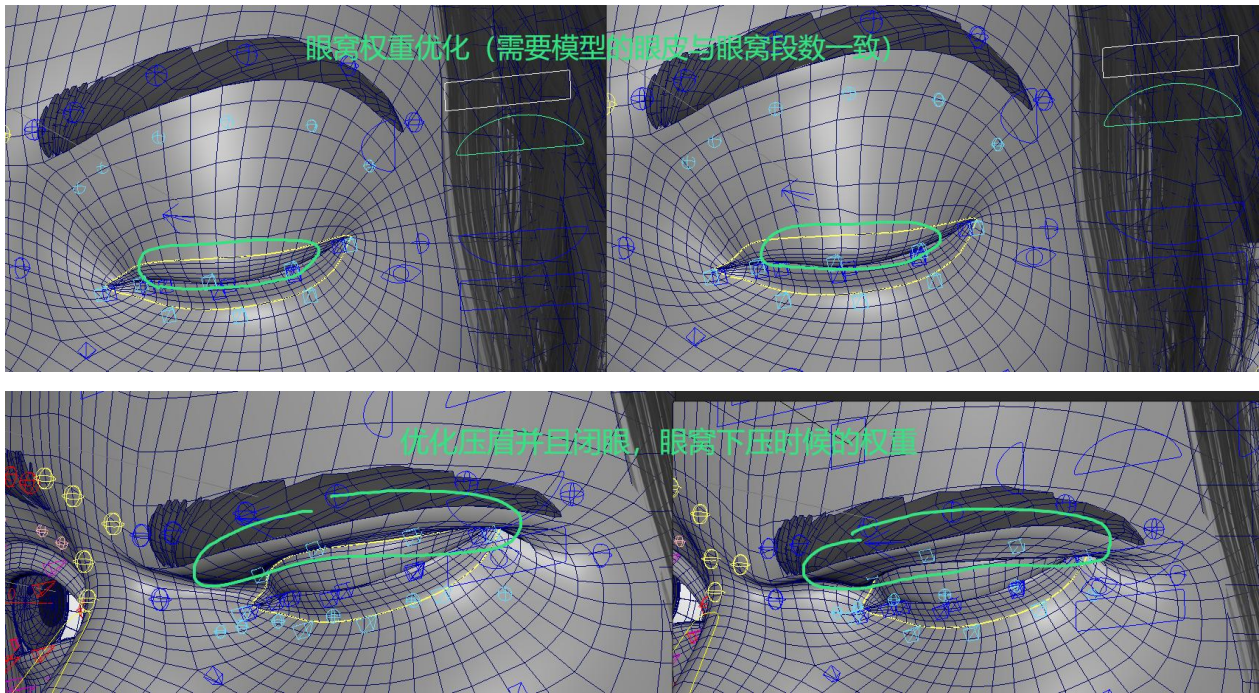
- 优化眼皮与眉毛，下面图例，左侧为新版 3.1 效果，右侧为旧版 3.0 效果

FaceArt 3.1

FaceArt 3.0







FaceArt v.3.0.10 (2025.4.10)

- 支持 Maya 2025

FaceArt v.3.0.9 (2025.3.26)

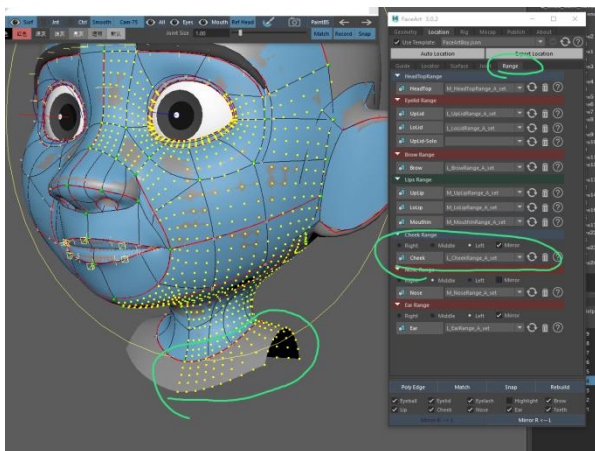
- 修复嘴角修型，嘴唇的 sdk 没有显示全的问题
- 嘴角向外，默认增加少许嘴唇 sdk 的厚度缩放（嘴唇轻微变薄）
- 优化下巴，脖子，颧骨的权重

FaceArt v.3.0.6 (2025.3.18)

- 修复脖子镜像不全问题
- 嘴唇的次级控制器，轴心点移动到嘴唇厚度中间位置
- 修复发布后嘴唇骨骼偏移问题

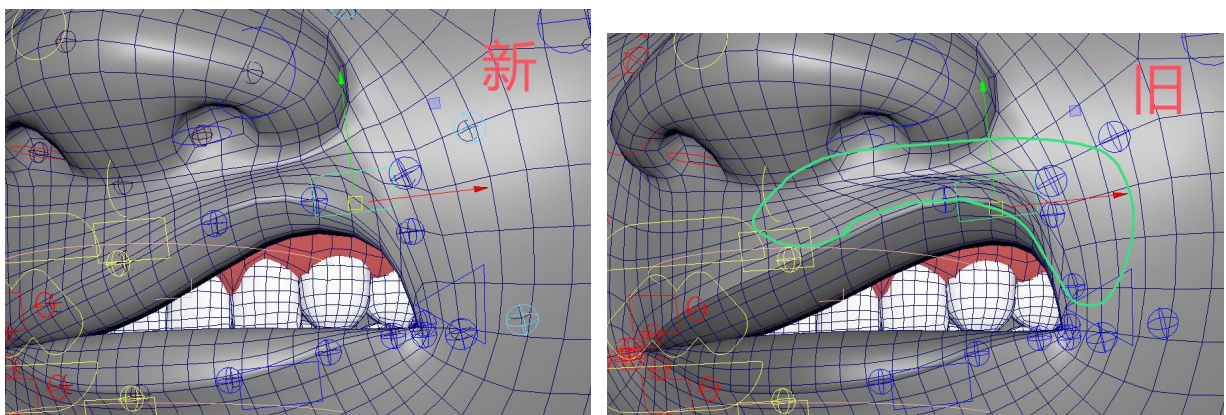
FaceArt v.3.0.2 (2025.3.11)

- 优化自动选择范围，在 Cheek（脸颊）的自动范围里，可以把脖子定位以外的范围也选择上，这样在表情场景生成后，

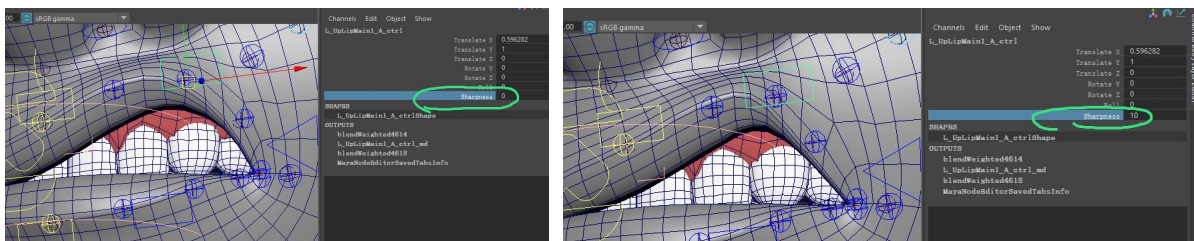


FaceArt v.3.0.0 (2025.3.5)

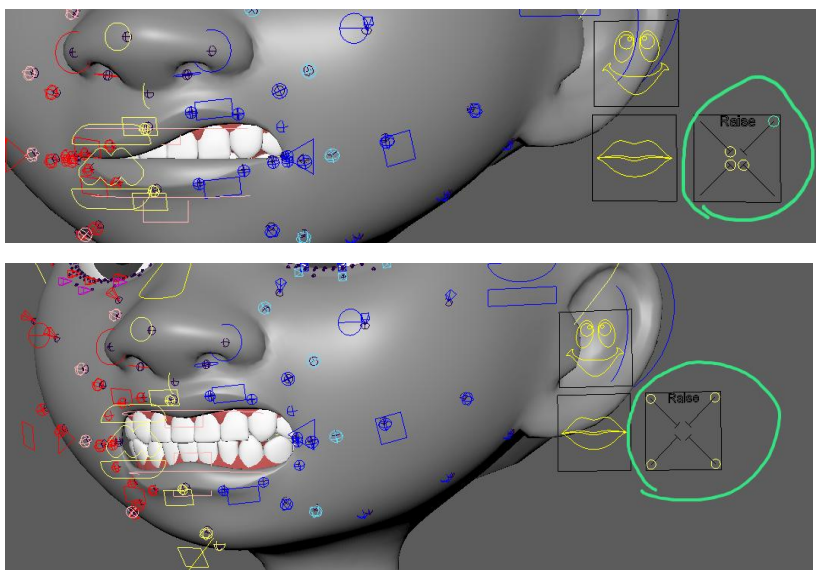
- 优化嘴唇方块主控制器的左右移动效果，新版效果横向移动时候，次级会有些类似滑动的效果，在保证形状的前提下，尽量减少嘴唇区域模型面的拉伸，减少不平滑问题，也会减少修型工作量。



- 嘴唇方块主控制器增加 sharpness(尖锐) 属性，可以是嘴唇形变型更尖锐

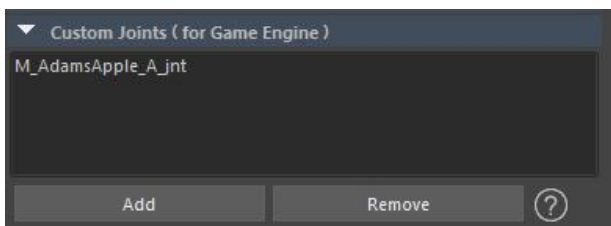


- 增加嘴唇的控制器，类似原嘴唇大方块控制器的向上再向外的效果



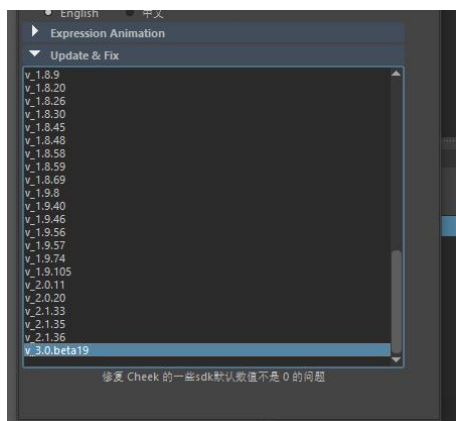
FaceArt v.3.0.0 beta31(2025.2.21)

- 修复转换引擎模式，有些骨骼没有转换的问题
- 修改引擎模式层级
- 修复转换面板 M_Mocap_A_ctrl 动捕控制器 位置不对问题
- 增加 Custom Joints(自定义骨骼)面板（仅针对游戏引擎），在这里可以将场景的自定义骨骼添加进来，在转换引擎模式的时候，会将这里的骨骼一起转换过去。



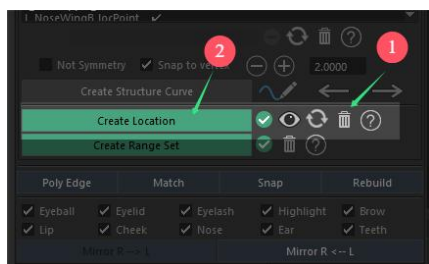
FaceArt v.3.0.0 beta29(2025.2.7)

- 修复嘴角控制器，驱动 cheek 的一些 sdk 不对称问题，需要执行升级补丁修复

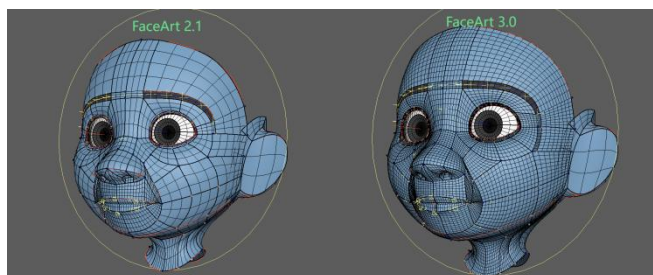


FaceArt v.3.0.0(2024.11.27)

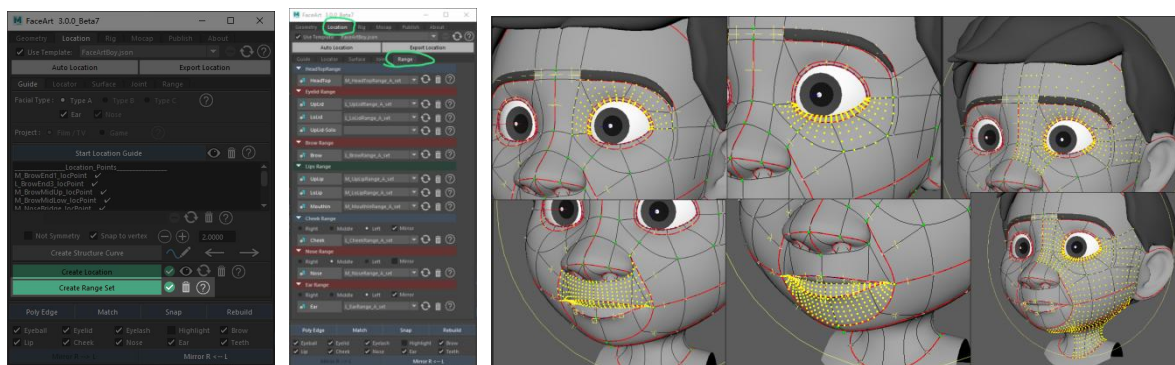
- 3.0 不能使用 2.* 的 Location 来生成绑定，但可以使用 Guide（定位向导）的定位点和结构线，如果已经有了 2.* 创建的 Guide（定位向导），可以按下图先删除旧版的 Location，然后重新创建



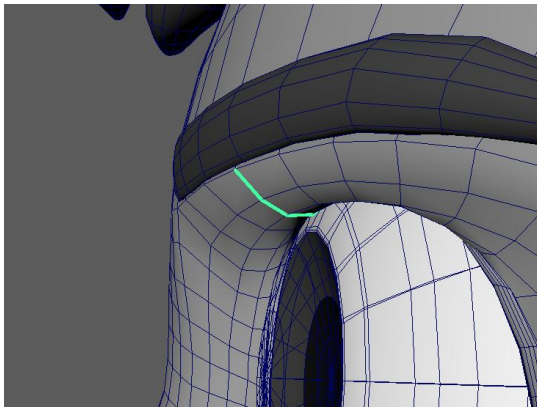
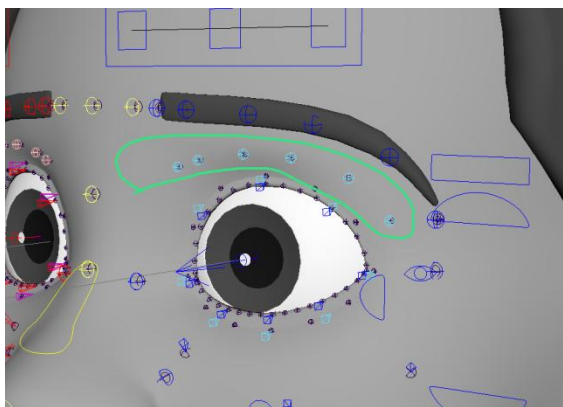
- 更高精度的定位曲面



- 在 Location -> Guide 面板，新增 Create Range Set(创建范围点)功能，可自动为面部创建范围点，(需要先生成 Location)，创建后，可以在 Range 面板查看效果，如有不对的地方可以在这里编辑修改。

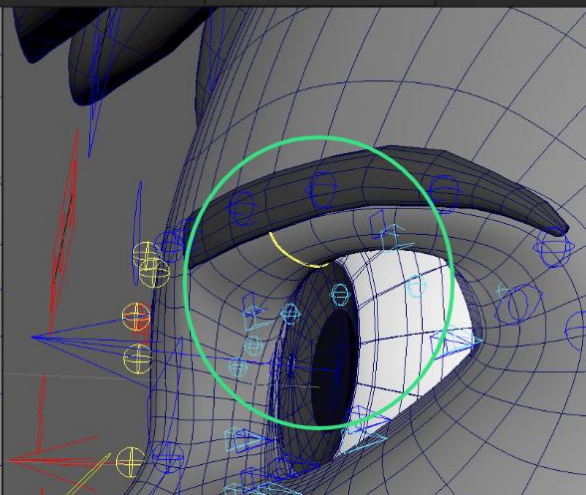
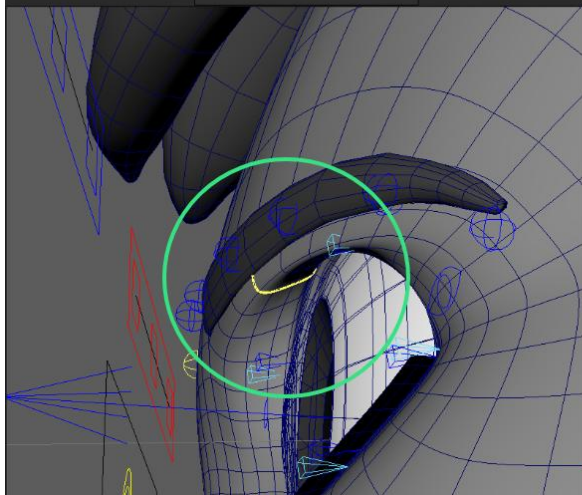


- 眉毛新增加眉弓的体积骨骼，可以在眉毛下压时候，通过 sdk 制作出眉弓部分的体积感，可以快速调整 sdk，旧版需要使用雕刻修型来制作(相对较慢)。



FaceArt 2.1

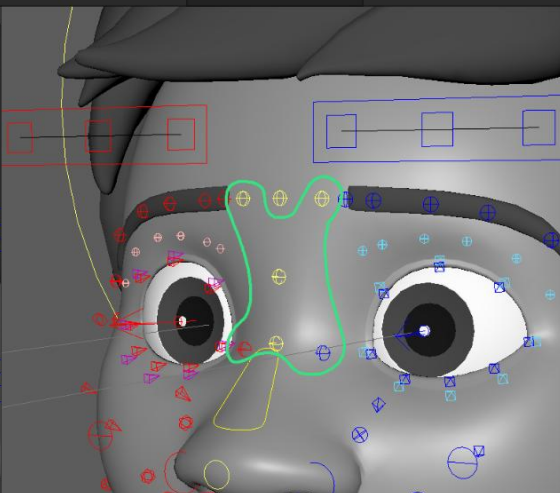
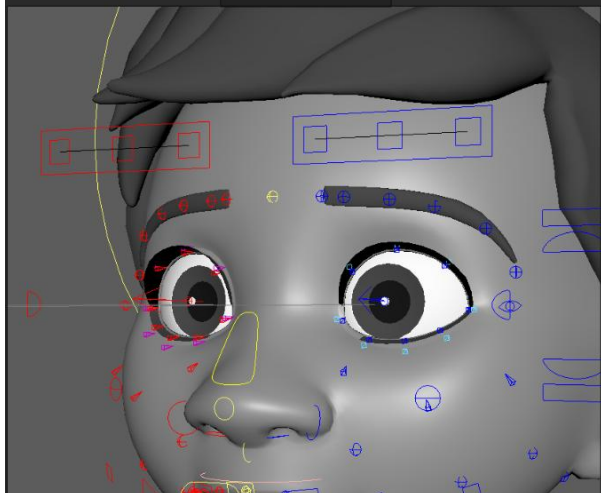
FaceArt 3.0



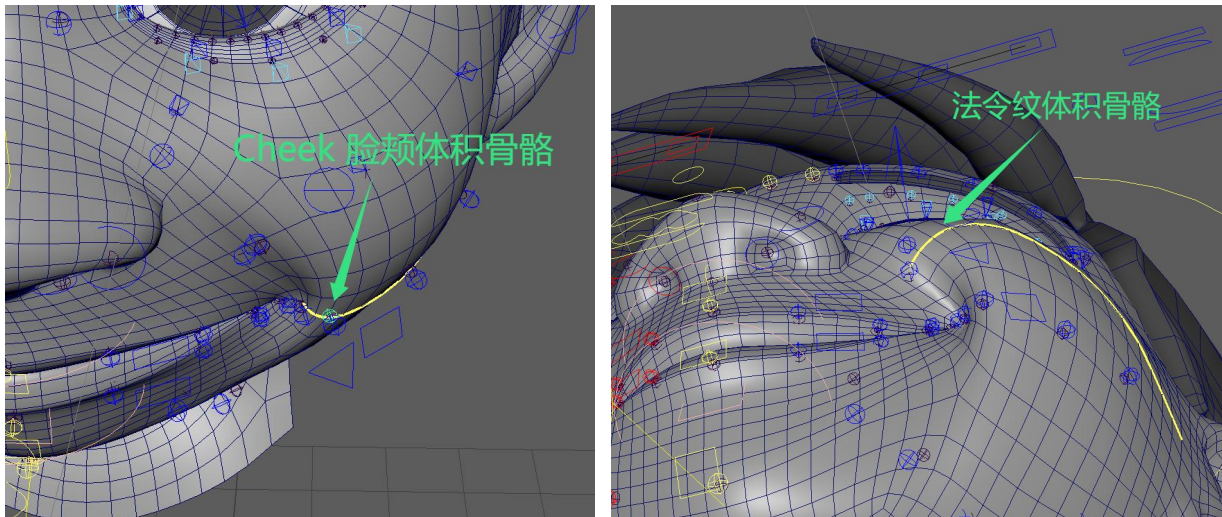
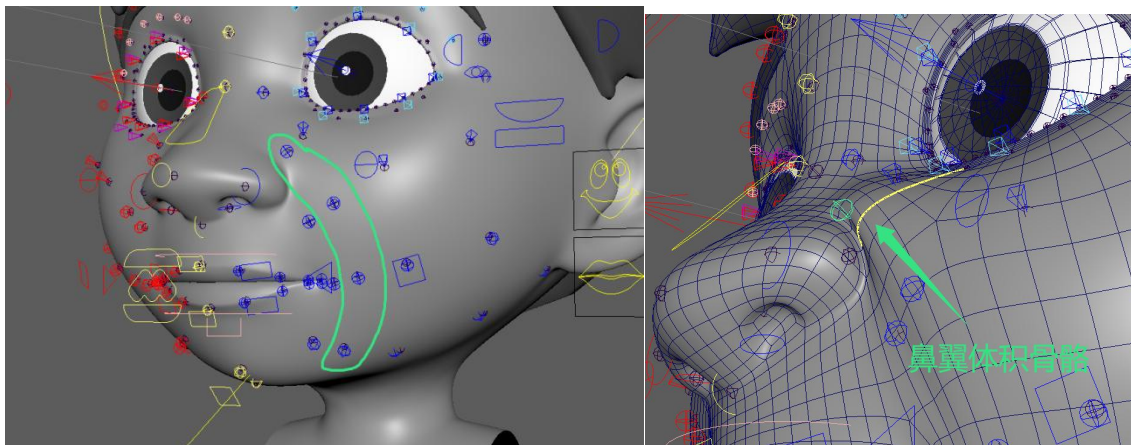
- 新增眉毛中心和鼻梁区域的次级控制器

faceArt 2.1

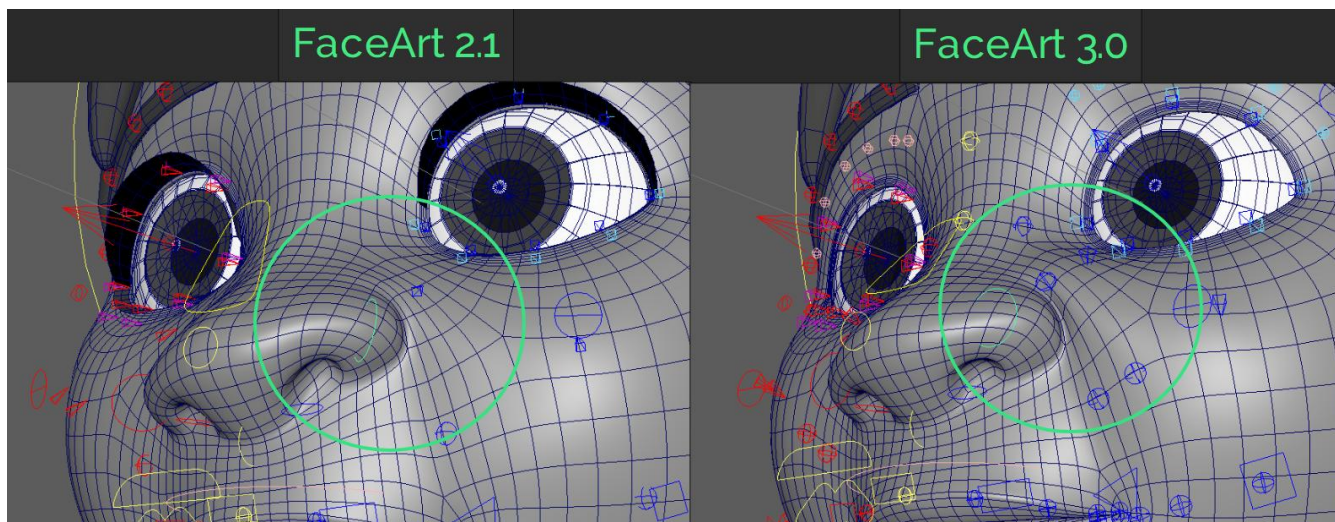
faceArt 3.0



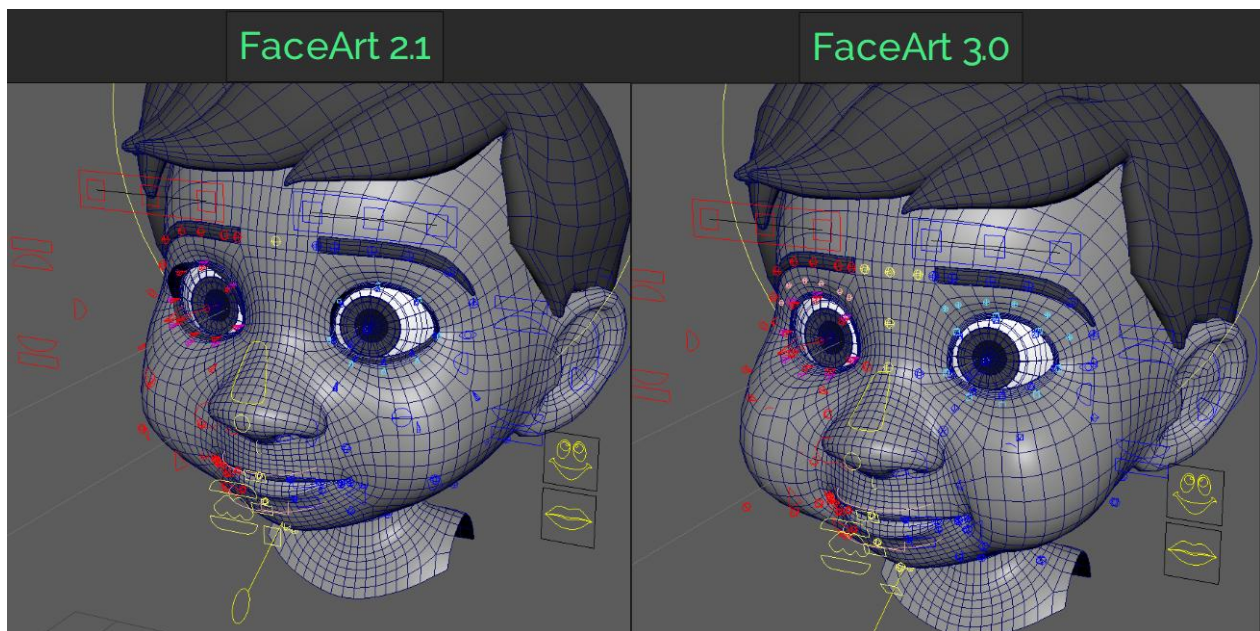
- Cheek(脸颊)部分，增加体积骨骼一共四个，可用来调节鼻翼，脸颊，下颚部分的体积堆积形状，脸颊颧骨区域重新规划的权重分配，可以直接用 sdk 来调节这些区域的体积变化



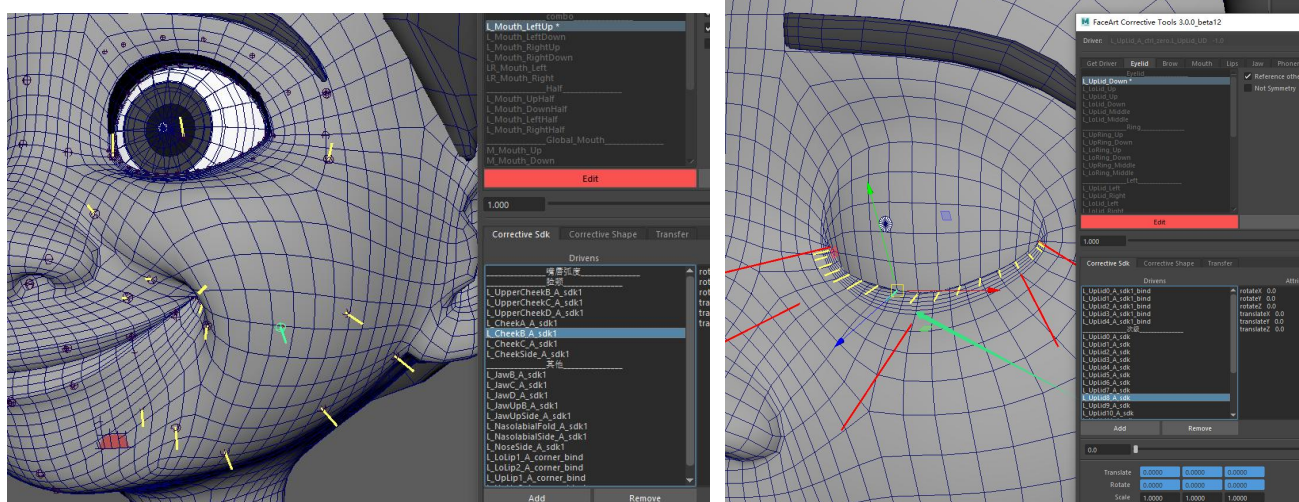
- 鼻翼 sdk 体积骨骼 (旧版需要雕刻 bs 实现)



- 优化 L_Cheek_A_ctrl.puff (鼓腮) 效果



- 修型部分，增加了 sdk 的提示线，在编辑 sdk 的时候，能直接看到 sdk(黄色短线)，可以直接在场景中选择来调节

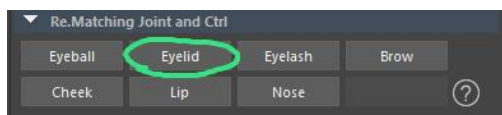


FaceArt v2.1.52(2024.11.4)

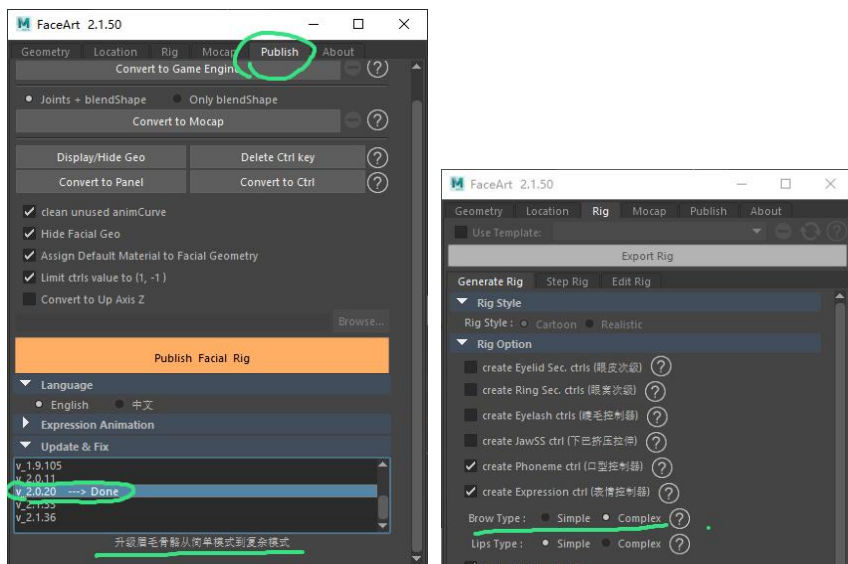
- 修复有些情况下，转换引擎后下巴挤压拉伸效果不对问题

FaceArt v2.1.50(2024.9.12)

- 修复眼皮重新匹配骨骼控制器报错问题



- 增加补丁，可将眉毛的骨骼，从 Simple(简单)模式升级为 Complex(复杂模式)，但只是增加骨骼，权重需要另行处理（可新开场景，重新生成绑定，然后将新权重导回旧场景）

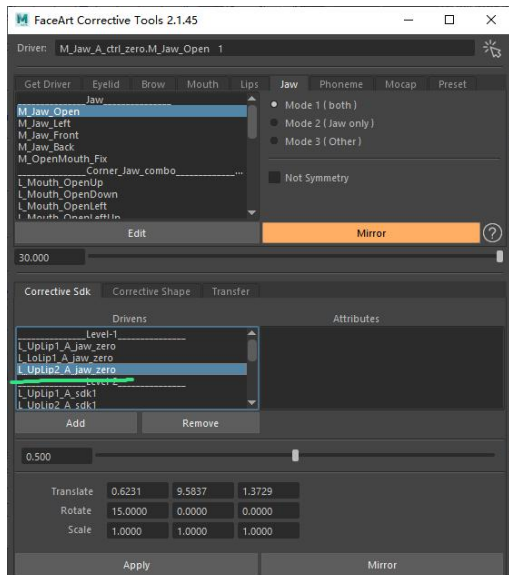


FaceArt v2.1.47(2024.9.4)

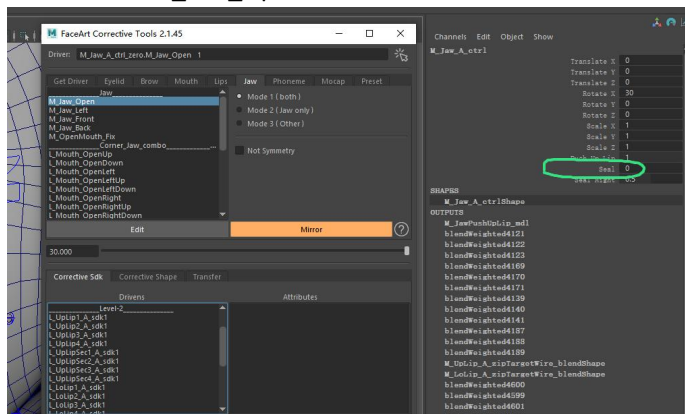
- 修复眼皮次级控制器过小问题

FaceArt v2.1.45(2024.8.26)

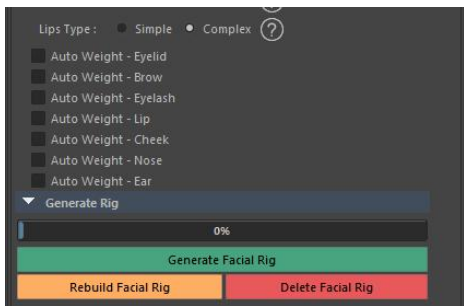
- M_Jaw_Open 修型项里，增加了嘴角的 sdk 组，可以调节张嘴时候，嘴角 sdk 组的约束比例（头和下巴）



- 修复如果 M_Jaw_Open 张嘴时候调整了嘴角的 sdk，M_Jaw_A_ctrl 下巴控制器上的 Seal 属性闭嘴不严的问题

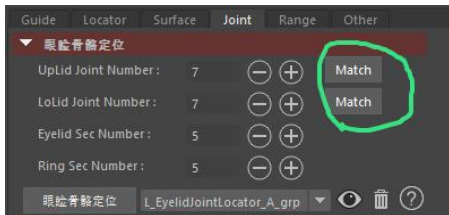


- 修复如果取消计算权重，生成报错问题

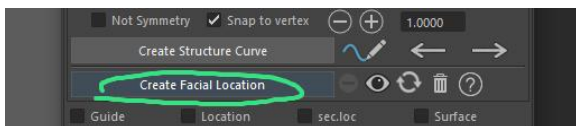


FaceArt v2.1.41(2024.8.23)

- 修复引擎模式合并身体后, L_JawD_A_ctrl, R_JawD_A_ctrl 控制器双倍位移问题
- 修复眼皮在非 Match 状态下的权重问题

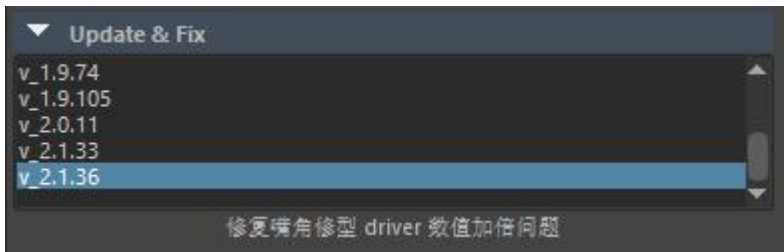


- 修复嘴角权重问题, 需重新创建定位



FaceArt v2.1.36(2024.8.15)

- 修复嘴角修型时候, 发生 driver 数值倍增的问题, 使用 2.1.36 可清理多余的动画曲线。



FaceArt v2.1.34(2024.7.15)

- 修复转换引擎模式时候, 眼皮部分的问题

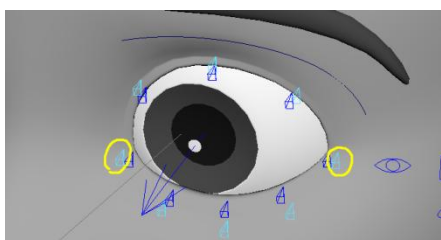
FaceArt v2.1.33(2024.7.9)

- 增加眼角控制器的更新补丁



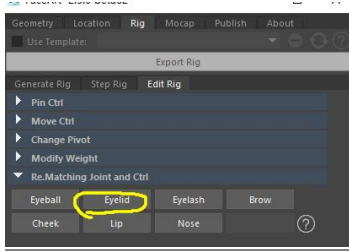
FaceArt v2.1.31(2024.7.5)

- 修改 L_EyeCornerInn2_A_ctrl L_EyeCornerOut2_A_ctrl 眼角次级控制器的驱动方式, 之前驱动的旋转, 改为移动



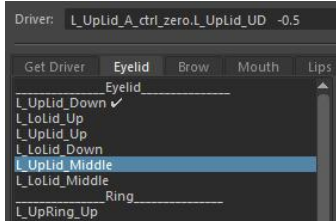
FaceArt v2.1.30(2024.7.3)

- 修复 Eyelid（眼皮）的重新匹配功能报错问题



FaceArt v2.1.28(2024.6.2)

- 修复眼皮 _Middle 修型项做了雕刻修行后，向上抬眼皮效果不对问题



- 修复在某些眼皮结构情况下(眼角弯曲复杂)，眼皮有时候驱动修型数值不对问题(默认状态开启修型)

FaceArt v2.1.27(2024.5.30)

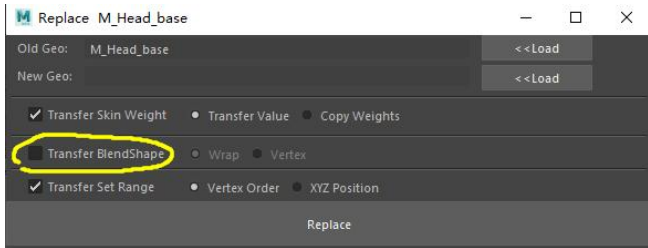
- 去掉嘴唇在 simple 模式下，小次级自动生成的修型补偿

FaceArt v2.1.24(2024.5.7)

- 修复睫毛碰撞的修型问题

FaceArt v2.1.21(2024.4.19)

- 优化在角色尺寸非常小的时候，修型雕刻有些细微的点调整传递不到目标体上的问题
- 修复在替换头部模型时候，在没选择传递 BS 时候，基础 bs 没有创建的问题



FaceArt v2.1.20(2024.4.11)

- 修复嘴唇在复杂模式下权重不对问题

FaceArt v2.1.19(2024.3.28)

- 修复修型工具里，L_Mouth_UpHalf 嘴角一半修型的几个问题

FaceArt v2.1.16(2024.3.18)

- 修复眉毛传递修型时候，眉梢传递错误的问题
- 修复由定位向导生成定位时候，结构线吸附模型不准确问题
- 优化眉毛传递 sdk，整体到 IMO

FaceArt v2.1.14(2024.3.6)

- 修复生成睫毛报错问题

FaceArt v2.1.13(2024.3.5)

- 修复定位在某些情况下出现 loc 排列不均匀的问题
- 修复眼窝修型时候，场景显示的控制器不对问题

FaceArt v2.1.10(2024.1.24)

- 颧骨次级跟随定位点的方向

FaceArt v2.1.7(2024.1.19)

- 修复眉毛修型传递 IMO sdk 不一致问题
- 修复舌头复杂模式报错问题
- 修复牙齿控制器没驱动的问题
- 修复鼻孔权重问题

- 修复转换引擎报错问题

FaceArt v2.1.3(2024.1.15)

- 优化鼻梁，鼻翼权重

FaceArt v2.1.2(2024.1.7)

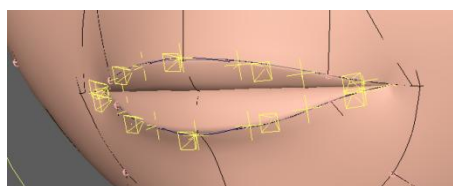
- 修复某些情况下，眼皮 Blink 效果不好的问题

FaceArt v2.1.1(2024.1.3)

- 五官骨骼数量的定位 locator，都改为黄色显示，



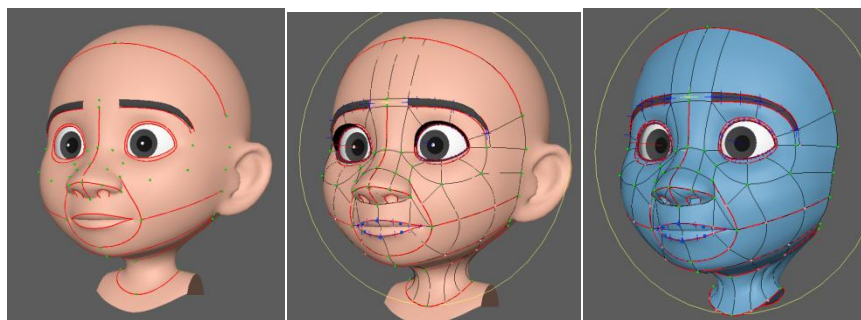
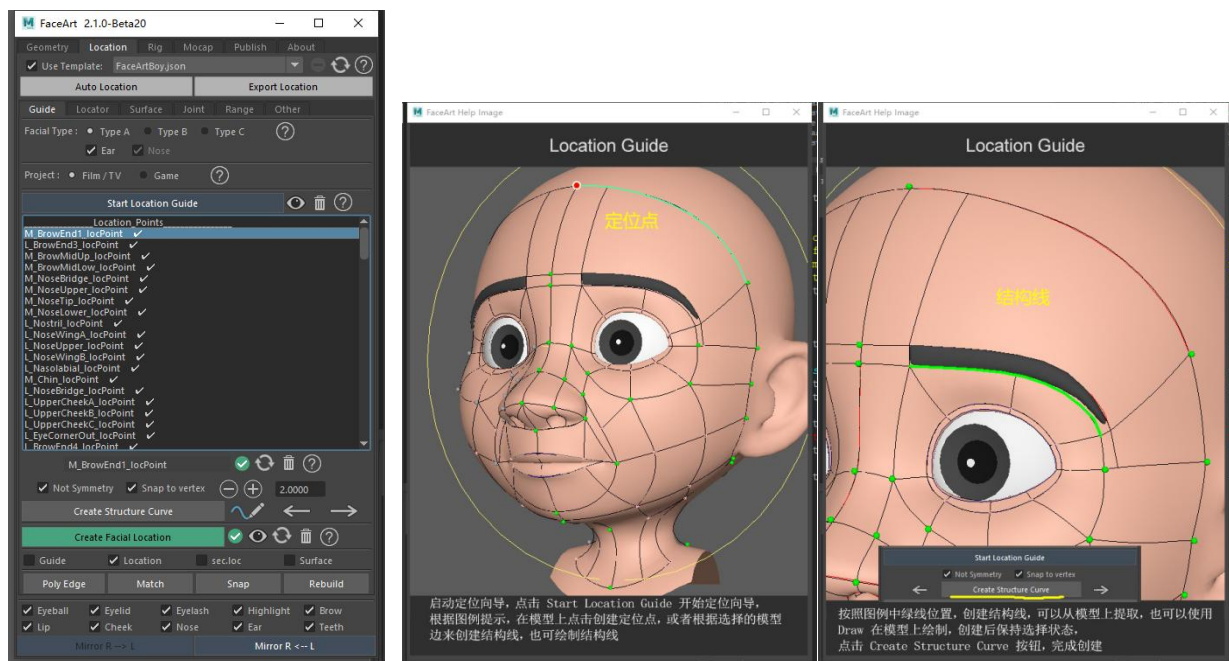
嘴唇的主控制器定位，由之前的绿色小球改为黄色方块显示，以区分新版的定位点



FaceArt v2.1.0(2023.12.28)

- 定位部分新增 Location Guide(定位向导)模块，在开始定位时候首先使用定位向导，对面部进行定位点和结构线的设置，点击 **Start Location Guide** 按钮开始向导，按照图例的提示在模型上单击鼠标可创建定位点

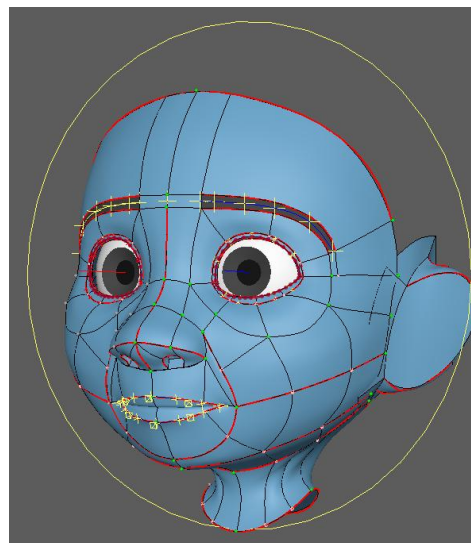
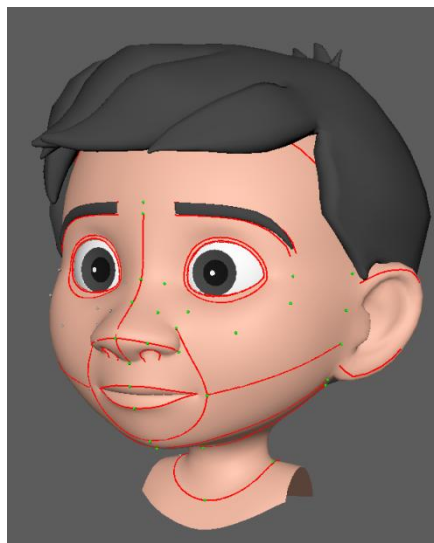
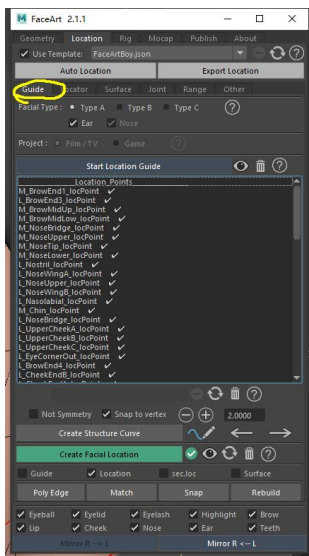
定位点和结构线都完成之后，点击 **Create Facial Location** 按钮可自动创建完整的表情定位。



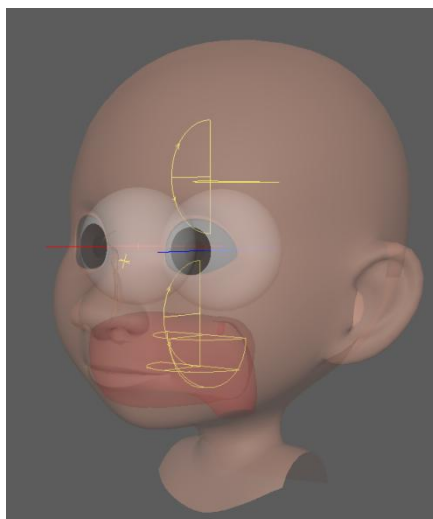
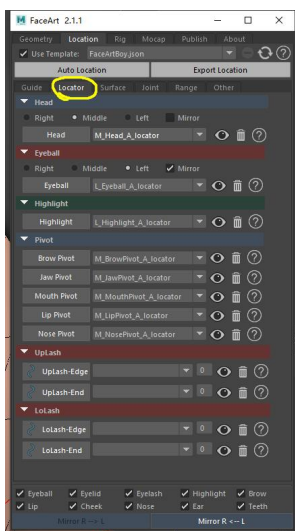
- 面板调整，在 **Location(定位)**模块，子面板重新规划了分类，现在分为六个面板，

1. **Guide（向导）**，这里用来创建和修改定位向导，创建定位点和结构线，下图 2 为定位向导。

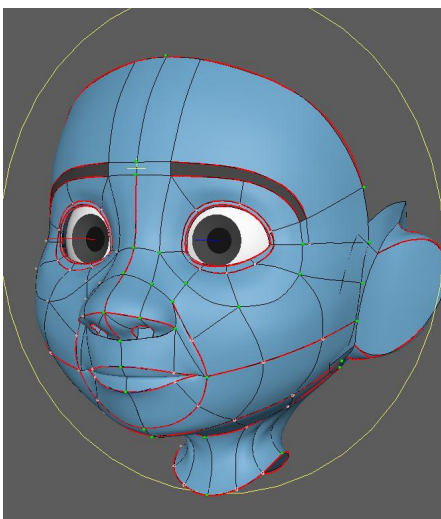
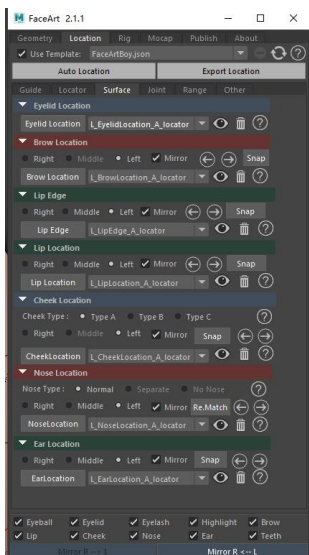
向导完成之后，可以直接创建完整的面部定位，下图 3 为一键创建的面部定位，蓝色为预览面



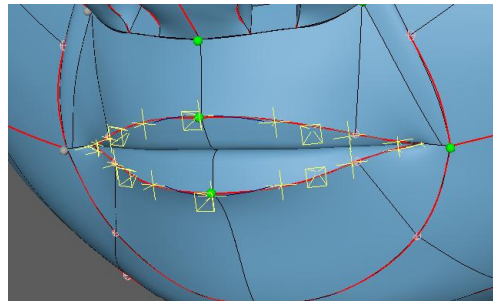
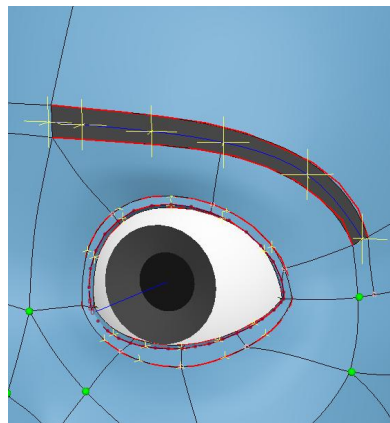
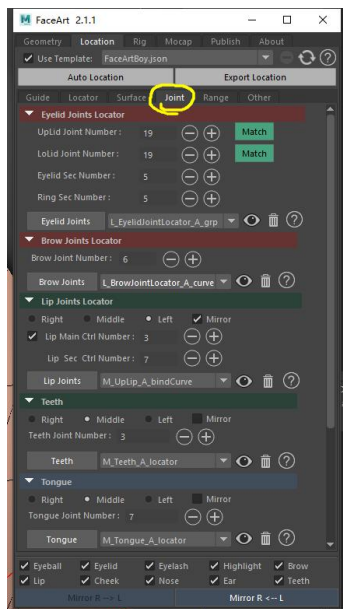
2. **Locator（定位器）**：创建好定位后，可以在这里调整一些结构的定位，譬如眼球，下巴轴心点等



3. **Surface（结构面）**：这里可以查看定位的结构面状态，如果结构面有破损，则需要调整。



4. **Joint(骨骼数量)**: 这里用来设置面部结构的骨骼数量，譬如眼皮的骨骼数量，眉毛，嘴唇等。



5. Range(范围点): 这里用来创建修改面部结构的范围点 set

