

# FACIAL STUDIO PC US\$ 900 environ

**CHIRURGIE** Le plug-in de création de visages pour *3ds max* devient compatible avec d'autres.

## CONTACTS

Développeur Di-O-matic  
Distributeur Di-O-Matic  
Web [www.diomatic.com](http://www.diomatic.com)

## CARACTÉRISTIQUES

- Support du format FBX
- Déformations de la tête
- Générateur de tête
- Affichage multirésolution
- Mapping UVW
- Déformations musculaires
- PhotoMatching
- Expressions et phonèmes
- Caméras et lumières paramétrables
- Moteur de rendu interne
- Bibliothèque intégrée de visages et de textures

## SYSTÈMES

PC Pentium 4 • 512 Mo de RAM  
• 50 Mo sur DD • Microsoft Windows 2000 et Microsoft Windows XP (32 et 64 bits).

## POUR

- Profusion des modificateurs
- Qualité de sortie du modèle
- Le PhotoMatching
- Exportation en FBX

## CONTRE

- Pas d'annulation pour le PhotoMatching
- Mode symétrie un peu aléatoire

## VERDICT

★★★★★

Vitesse	★★★★
Rapport qualité/px	★★★★
Prise en main	★★★★
Documentation	★★★

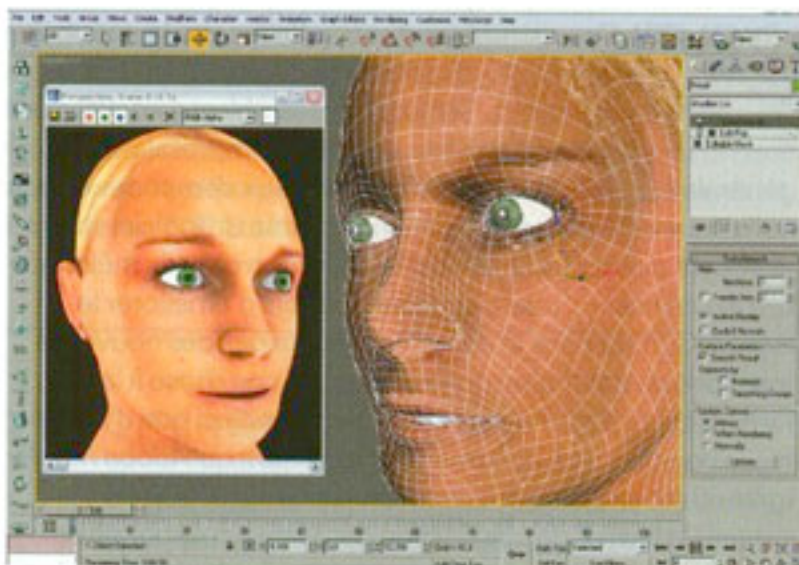
La création de visage en 3D est un exercice très délicat qui réclame un savoir-faire considérable. Sans parler du temps nécessaire à ce travail. Une société canadienne, Di-O-Matic qui a fait ses débuts dans la commercialisation de didacticiels sur *3ds max* lance l'outil qui va peut-être vous faciliter la vie. *Facial Studio* n'est pourtant pas un petit nouveau puisqu'il a commencé par se faire connaître comme plug-in pour *3ds max*. Cet outil de création de visages en 3D a connu une certaine gloire mais sans s'affranchir du logiciel de discret. Il n'a pas pu intéresser les utilisateurs d'autres applications. C'est aujourd'hui une réalité avec la version indépendante. Fonctionnant uniquement sous Microsoft Windows, *Facial Studio* se comporte quasiment à l'identique du module, mais supporte en plus ici le format de fichier FBX, devenu en peu de temps un véritable standard. Ainsi, les fichiers 3D exportés par *Facial Studio* peuvent être lus dans des logiciels comme *3ds max*, *Cinema4D*, *LightWave*, *Maya*, *MotionBuilder*, *XSI*, etc.

## UN VISAGE DE RÊVE

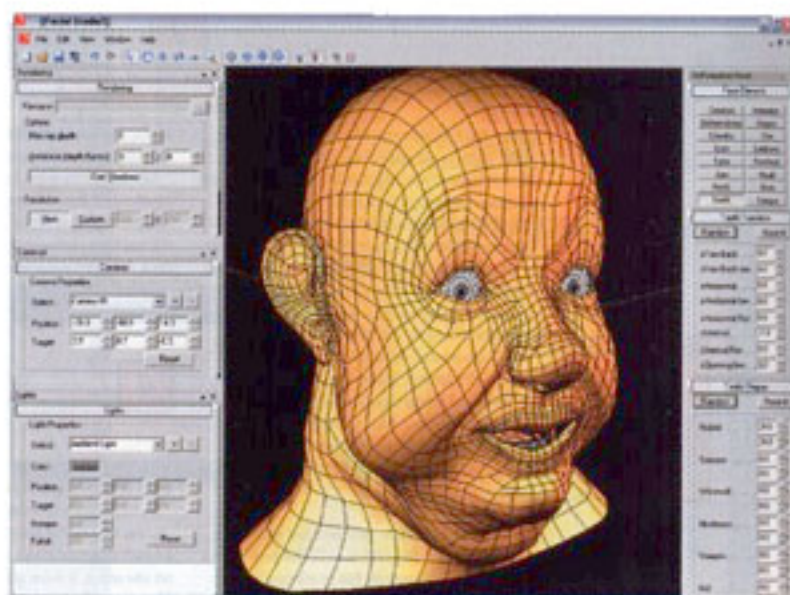
Son interface devient commune à celle de *3ds max*, ses raccourcis et sa méthode de travail restent très similaires. Une fenêtre principale affiche votre visage de référence, la colonne de gauche regroupe les paramètres visuels (textures, caméra, lumières, rendu, etc.), celle de droite toutes les variables de déformations.

## FACIAL STUDIO ÉVITE UN LONG ET FASTIDIEUX TRAVAIL DE CRÉATION. EN QUELQUES MINUTES, LE VISAGE DE VOTRE PERSONNAGE 3D PREND FORME.

Contrairement au plug-in, cette version intègre une nouvelle technique de création donnant deux méthodes bien distinctes pour créer un modèle 3D. Si vous désirez réaliser un visage 3D conforme à un visage existant, il suffit d'utiliser le PhotoMatching. Outil extrêmement pratique et puissant, il permet de charger deux photographies d'un modèle (de face et de profil) dans deux fenêtres séparées. Des chemins de déformations basiques sont affichés en superposition, vous permettant alors de prendre chacun



Le visage est exportable vers toutes les applications 3D supportant le format FBX. La géométrie, les textures, les coordonnées de mapping et l'animation sont ainsi conservées.



*Facial Studio* permet en quelques réglages de créer un visage en 3D. Après avoir créé une version neutre, vous pouvez produire des expressions et les sauvegarder par calques exportables.

de leurs points pour en épouser les formes de votre modèle photographique. L'utilisation de cet outil est assez simple et ne requiert aucune pratique particulière, il faut juste placer correctement les points. Un outil de symétrie permet par ailleurs de déplacer les points symétriques sans déformation. Des curseurs verts mettent à l'échelle le visage 3D, toujours en fonction de vos photos. Le résultat peut être crédible en à peine cinq minutes. De plus, *Facial Studio* va créer via ses deux photos et en fonction de la position des

points une projection UVW aplatie de la texture du modèle. Celle-ci peut être plaquée alors correctement et sans raccord sur le visage 3D. Bien entendu, cette texture est exportable dans les autres logiciels

via le format FBX. Une fois terminée, vous pouvez parachever votre visage en usant de la seconde méthode, à savoir, les manipulateurs. Cette technique peut également être utilisée à partir d'un modèle 3D standard. Que vous vouliez créer un modèle hyperréaliste, une caricature ou bien un personnage de dessin animé, vous avez ici tous les réglages nécessaires. Sachant qu'un visage de base est constitué de six éléments (tête, yeux, cornées, dents, langue et mâchoire) vous disposez de centaines de possibilités de déformations pour chaque élément. Bien entendu, c'est la tête qui en dispose le plus avec pour certaines zones un nombre de réglage très important. Le mélange de genre est également possible avec des formes prédéfinies (gros, squelettique, vieux, jeune, asiatique, caucasien, africain, loup, primate, cartoon, etc.). L'animation n'est pas en reste avec la possibilité de créer des poses différentes et de les exporter vers votre logiciel de 3D. De là, elles seront déformables toujours grâce au format FBX qui permet une importation des objets, des textures et de l'animation. Avec un tel potentiel de déformations, d'animations faciales (générateur de phonèmes et d'émotions), il est quasiment impossible de réaliser deux modèles identiques. De même, les visages 3D de *Facial Studio* ne sont pas reconnaissables. Voici donc un excellent outil, indispensable pour ceux qui ne savent pas modéliser les visages ou qui n'ont tout simplement pas le temps d'y consacrer une majeure partie de leur temps. □EC