
Maya Tutorial for Skin Binding – short version (30.03.2010)

Load Model: Batman (Ready for Binding) batmanRigging.mb

Skin Binding:

- * 2 different Variations:
- Rigid Skin Bind (Assign Point to ONLY ONE joint)
- Smooth Skin Bind (Assign Point multiple joints)
- * Edit: Quick Selection Sets -> Joints for Skin Binding
- NO Endjoints! Because of Better Performance
- OR: Select All By Type: Joints
- * Then: Shift-Select the "skin" (i.e. Polygon-Model)
- * Skin -> Bind Skin -> Smooth Bind -> Selected Joints, Closest Distance, Max Infl: 3

* Ensure that all rig controls have set a KEY at frame 0 (for default pose after bind testing)

- * -> Test the Binding, see Error in "Open Jaw"
- * -> Transforms of the Skin are automatically locked (greyed out)

Skin Weighting:

===========

- * Hide "Bones"-Layer and Joints (in Show Manu)
- * Key selected "Jaw Open" at frame 10 (jaw close) and frame 15 (jaw open)
- * Select Skin: Skin->Edit Smooth Skin->Paint Skin Weights Tool->Option Box
- * Colors: White (1), Black (0)
- * Key "B" adjust Size of Brush

Vorgehen / Beispiel:

- Head Root: Replace with 1

- Jaw Low (in Jaw Open Position): Replace with 1

- B5: Brustbereich selektieren mit Replace with 1

Wichtig:

Replace: nur mit "1"

Add: nur mit positiven Werten (z.B. 0.1) -> ist kein Problem, da Maya

grundsätzlich gleichmäßig(!) wegnimmt.

Smooth: kann verwendet werden

Gefährlich ist es, wenn man "negative Werte" abzieht, da man nicht weiß, wo Maya diese Werte hinzufügt!

Component Editor:

* Window -> General Editor -> Component Editor

* Vertices selektieren und schauen wo sie überall gebunden sind (Smooth Skin)

* Werte markieren und durch neue ersetzen (z.B. 0)

Other useful options:

Mirror Skin Weights

* Skin -> Edit Smooth Skin -> Mirror Skin Weights (Options Box)

- Mirror across: YZ

Prune Small Weights

* Skin -> Edit Smooth Skin -> Prune Small Weights

Apply Weights to SubDiv

* SubDiv Surface muss nun an dieser Stelle erzeugt werden! (Modify ->

Convert...)

* SubDiv auf neuen Layer setzen

* SubDiv in Hypergraph selektieren

und Shift-select Polygon-Skin

* Create Deformers -> Wrap (Option Box): Influence Type: Points

→ NOW READY FOR ANIMATION ③