

1.1 Зоны ответственности

Отдел CFX отвечает за все задачи, связанные с динамическими элементами на персонажах и их окружении. Работа строится по следующим направлениям:

Симуляция одежды

Сюда входит работа с плащами, юбками, рубашками, шарфами и любыми другими тканевыми элементами костюмов. Симуляция проводится с учётом одобренной анимации и особенностей материала.

Симуляция волос

Задачи по движению длинных волос, отдельных прядей, бород и других продолговатых-элементов. Также сюда относятся любые симуляции на базе кривых, если они используются вместо groom системы волос .

Симуляция мягких тел

Работа с мягкими тканями тела персонажей — кожа, мышцы, жир, отдельные части лица или тела, которые требуют дополнительной деформации через симуляцию.

Симуляция твёрдых тел

Сюда относятся жёсткие части костюмов — броня, ремни, сумки, оружие и другие элементы, которые должны иметь физическое поведение и быть синхронизированы с движением персонажа.

Финальный кеш и передача данных

Ответственность отдела — подготовка симуляции к публикации и передаче в рендеринг.
Это включает экспорт кешей, проверку соответствия стандартам пайплайна и публикацию в Ftrack.

Версия #3

Дмитрий Гузеев создал 2025-03-18 17:50:05 MSK

Дмитрий Гузеев обновил 2025-08-06 15:21:15 MSK