

1. Роль и функционал отдела CFX

Отдел CFX — это команда, которая отвечает за всё, что связано с движущейся динамикой персонажей и их окружения. Если коротко, зона ответственности отдела — это одежда, волосы, ремни, сумки и всё то, что должно правдоподобно двигаться, колыхаться или деформироваться вместе с персонажем.

Отдел CFX работает на стыке нескольких направлений: анимации, технического пайплайна и VFX. Главная задача — сделать так, чтобы персонажи выглядели живо и органично в кадре.

В зону ответственности отдела CFX на проекте входит:

- Симуляция одежды (от плащей и юбок до шарфов и мелких аксессуаров)
 - Симуляция волос
 - Симуляция мягких тел (жир, кожа, мускулатура)
 - Симуляция твёрдых тел (например, тяжелые элементы костюмов или брони)
-
-

Версия #4

Дмитрий Гузеев создал 2025-03-18 17:31:33 MSK

Дмитрий Гузеев обновил 2025-08-06 15:20:34 MSK