

CFX Настройки nCloth

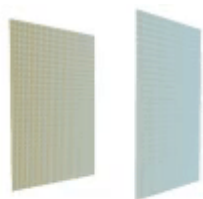
ЗНАЧЕНИЕ НАСТРОЕК CLOTH

Настройки nCloth (Maya)

Stretch Resistance

Что это: сопротивление растяжению ткани. Чем выше значение, тем меньше ткань тянется.

По-человечески: отвечает за то, насколько легко ткань «тянется» при движении персонажа. Если сделать слишком низким — ткань будет как резинка.



Compression Resistance

Что это: сопротивление сжатию ткани. Чем выше, тем сильнее ткань сопротивляется тому, чтобы стать «мятой».

По-человечески:



и ткань не слипалась или не «скукоживалась»



слишком легко.

Bend Resistance

Что это: сопротивление сгибанию ткани. Большие значения сделают ткань жестче при попытках согнуть.

По-человечески: регулирует мягкость ткани — как легко она ложится складками.



Shear Resistance

Что это: сопротивление сдвигу слоёв ткани друг относительно друга (как врезание ткани под углом).

По-человечески: влияет на то, насколько ткань будет сопротивляться сдвигу слоёв друг относительно друга, особенно при сложных деформациях,



например при скручивании.

Input Mesh Attract

Что это: сила, с которой симуляция пытается тянуть nCloth к исходной (анимированной) геометрии.

По-человечески: «липкость» к ригу — чем выше значение, тем ближе ткань будет пытаться оставаться к анимации без сильного отрыва.



Damp

Что это: глобальное затухание движений ткани (демпфирование).

По-человечески: уменьшает «дребезг» ткани и помогает быстрее остановить колебания.



Lift

Что это: параметр, определяющий подъём ткани при обтекании воздухом.

По-человечески: ткань как бы парусит — влияет на то, насколько легко она будет «надуваться» и подниматься в воздух.



Drag

Что это: сопротивление ткани воздуху (аналог аэродинамического сопротивления).

По-человечески: отвечает за то, как быстро ткань будет останавливаться в воздухе. Большое значение — будет тормозить даже при лёгких движениях.

Настройки nucleus

Substeps

Что это: количество внутренних шагов симуляции на каждый кадр.

По-человечески: чем выше значение, тем стабильнее симуляция и меньше артефактов, но дольше просчёт. Нужно повышать при быстрой или сложной анимации.

Max Collision Iterations

Что это: сколько раз ядро будет пересчитывать коллизии на одном кадре.

По-человечески: влияет на качество расчёта столкновений. Больше итераций — меньше шансов, что ткань «провалится» сквозь объект.

Gravity

Что это: сила гравитации в симуляции. По умолчанию стоит -9.8 (в метрах, как в реальной жизни).

По-человечески: насколько сильно ткань будет падать вниз.

Space Scale

Что это: масштаб симуляции. Должен совпадать с реальными размерами сцены.

По-человечески: если сцена в сантиметрах — оставляем значение по умолчанию (1.0), если в метрах — ставим меньше, например 0.01.

Time Scale

Что это: общая скорость симуляции.

По-человечески: можно замедлить или ускорить поведение ткани — влияет на динамику всей симуляции.

Wind Speed

Что это: глобальная сила ветра.

По-человечески: добавляет постоянный ветер во всей сцене.

Air Density

Что это: плотность воздуха, влияет на drag и lift.

По-человечески: чем выше значение, тем сильнее воздух будет влиять на ткань.

