

CFX Программное обеспечение

Используемое программное обеспечение

- **Maya 2023.3**
 - **Houdini 20.0.751**
 - **Ziva 2.1.0**
 - **Qualoth**
 - **Python/MEL**
-

Maya 2023.3

Основной инструмент для работы отдела. Через Maya собираются рабочие сцены, настраивается симуляция одежды, волос и других динамических элементов. Используются стандартные инструменты Maya (nCloth, nHair) и дополнительные плагины. Для ускорения процессов применяются кастомные Python и MEL скрипты.

Houdini 20.0.751

Применяется для специализированных задач, где требуются процедурные-симуляции или нестандартные эффекты, которые сложно или нецелесообразно реализовать в Maya. Чаще всего используется для сложных FX, например, разрушений, сложных ассетов, или процедурной динамики.

Ziva Dynamics 2.1.0

Система симуляции мягких тканей и мускулатуры персонажей. Используется для работы с кожей, мышцами и другими деформируемыми элементами персонажей.

Qualoth

Плагин для симуляции одежды. Основной инструмент для задач, где требуется быстрый и стабильный результат, например для плащей и длинных элементов одежды.

Версия #4

Дмитрий Гузеев создал 18 марта 2025 17:38:47

Дмитрий Гузеев обновил 18 марта 2025 17:53:28