

CFX Технические требования и ограничения

Требования к геометрии

- Модели, предназначенные для симуляции, должны иметь равномерную топологию и оптимальное количество полигонов (не перегруженные, но достаточные для физики и деформаций).
- Не допускаются non-manifold геометрия, открытые края (если это не запланировано) и прочие технические ошибки.
- Для одежды — наличие правильно развернутых UV, даже если в симуляции они напрямую не используются.

Требования к анимации

- Анимация должна быть финальной и утверждённой. После передачи в CFX изменения не допускаются без согласования.
 - Отсутствие пересечений между телом персонажа и одеждой.
 - Отсутствие экстремальных заломов или перекрутов тела, без согласования с отделом CFX
 - Отсутствие глубоких пересечений геометрии тела и других элементов сами в себя
 - Скорость движений персонажа должна быть в рамках реалистичных ограничений (без резких скачков и экстремально быстрых деформаций).
-

Версия #2

Дмитрий Гузеев создал 19 марта 2025 00:29:15

Дмитрий Гузеев обновил 19 марта 2025 00:34:11