

CFX Взаимодействие с другими отделами

Работа отдела CFX тесно связана с несколькими ключевыми департаментами. Для стабильного пайплайна важно соблюдение общих стандартов и своевременная коммуникация.

Перечень отделов с высокой вероятностью взаимодействий

- Анимационный отдел
 - Риг отдел
 - Моделинг отдел
 - Чекинг отдел
 - VFX отдел по необходимости
-
-

Анимационный отдел

- Передача финальной, утверждённой анимации без пересечений геометрии и с корректной скоростью движения.
- Поддержание структуры сцен в соответствии с пайплайном (правильный нейминг и чистая сцена без ненужных данных).
- Согласование любых изменений в поздних стадиях после начала симуляции.

Риг отдел

- Подготовка корректного сетапа, относительно будущего характера симуляций (Например деформации тела, которые могут значительно увеличить или уменьшить

время просчета симуляции персонажа) .

- Исправление технических проблем с ригами, влияющих на симуляцию (жёсткие веса, артефакты в деформациях).

Моделинг отдел

- Предоставление геометрии в соответствии с техническими требованиями (топология, плотность сетки, UV-развёртки).
- Согласование особенностей костюмов, которые влияют на физику (например, элементы, требующие скомбинированной или сепарейтнутой геометрии).

Чекинг отдел

- Получение финальных кешей симуляции.
- Тестирование кешей на рендер-сценах (проверка нормалей, отсутствия разрывов или артефактов).
- Передача фидбека по возможным доработкам в CFX.

VFX (по необходимости)

- Согласование моментов, где симуляция CFX может пересекаться с эффектами.
- Передача динамических данных для дальнейшего использования в VFX

Версия #1

Дмитрий Гузеев создал 19 марта 2025 00:18:17

Дмитрий Гузеев обновил 19 марта 2025 00:27:51