

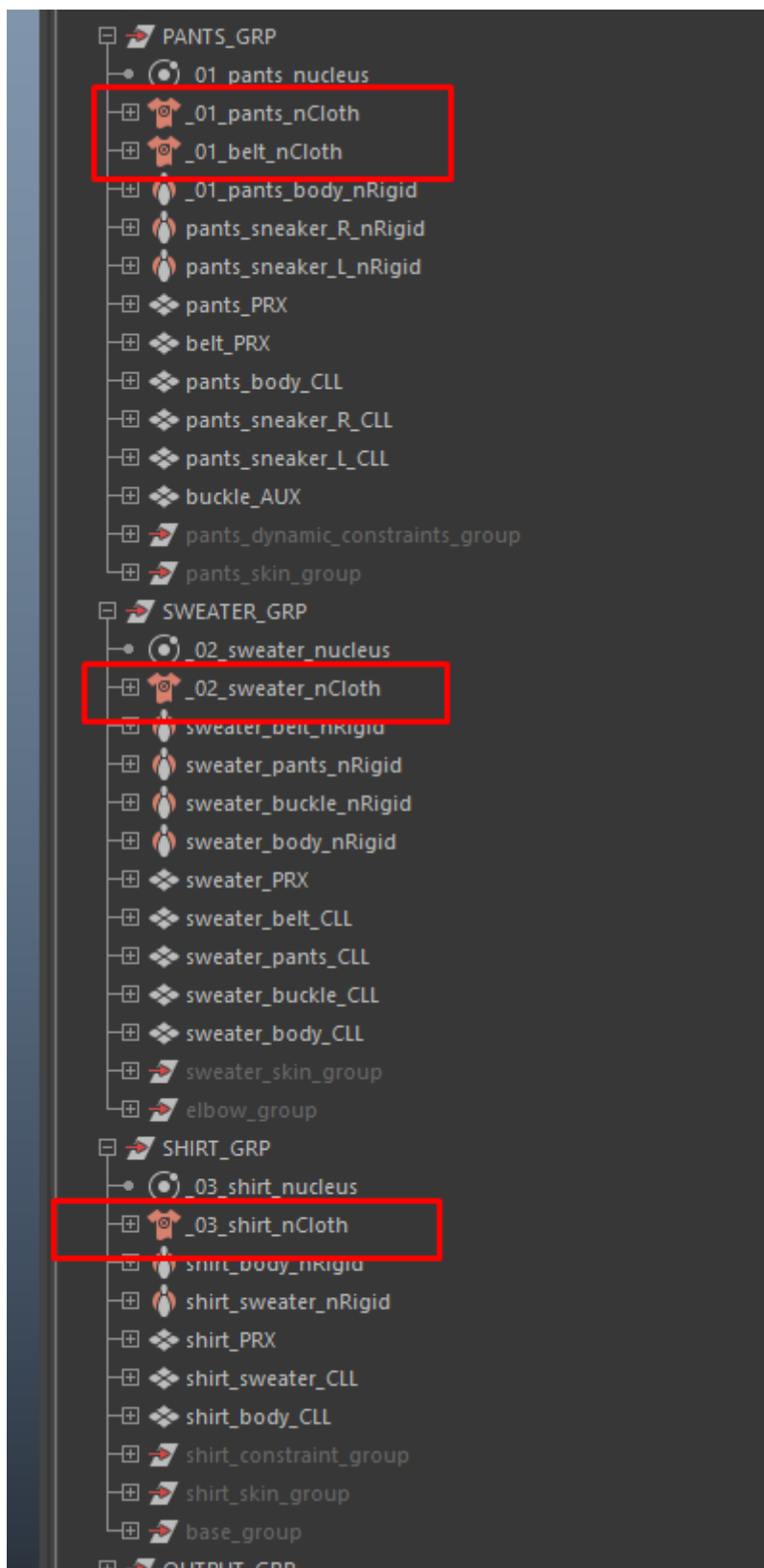
Динамика на волосы и одежду

Основные этапы работы динамики

Выгонка USD кешей персонажей с T-позой и камеры из анимационной сцены с межкадрами

Загрузка кешей в сцену с динамическим билдом персонажа

Просчет динамики одежды и волос. Отдельно считается каждая группа в том порядке что и в аутлайнере (кэши на шейпы в одной группе записываются вместе)



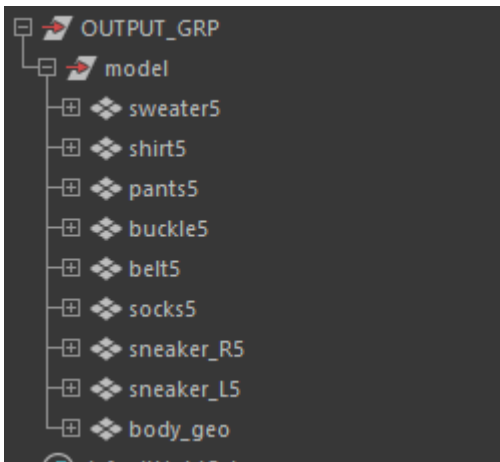
Необходима выгрузка кеша в отдельный от анимации слой, для понимания того на какой стадии возникают проблемы (на анимации или на динамике)

Необходимые функции для работы отдела динамики

Необходимо добавить возможность для работы с динамическими слоями отдельно от анимации, загрузка и паблиш кешей в отдельный слой.

Кнопки:

- Create cache (создающая папку под кеш динамического просчета)
- Delete cache (удаляющая этот кеш)
- Кнопка экспорта USD (выгружающая кеш из папки OUTPUT_GRP в слой выше анимационного)



- Кнопки деформеров (blandshape, cluster, rivet, delta mush, texture deformer)

Соблюдение нейминга при экспорте кеша (**E01_SQ010_SH010_Cloth_Phil_Cache**)

Нейминг деформеров (с чего кидается на что кидается (**pants_PRX_blandshape_pants_geo**))

Необходима возможность паблиша и загрузки в сцену с кешом билдов персонажей

Версия #7

Игорь Шумилов создал 8 мая 2024 13:05:40

Дмитрий Владимиров обновил 19 марта 2025 15:29:00