

Инструкция 2.

Использование деформеров

CLUSTER



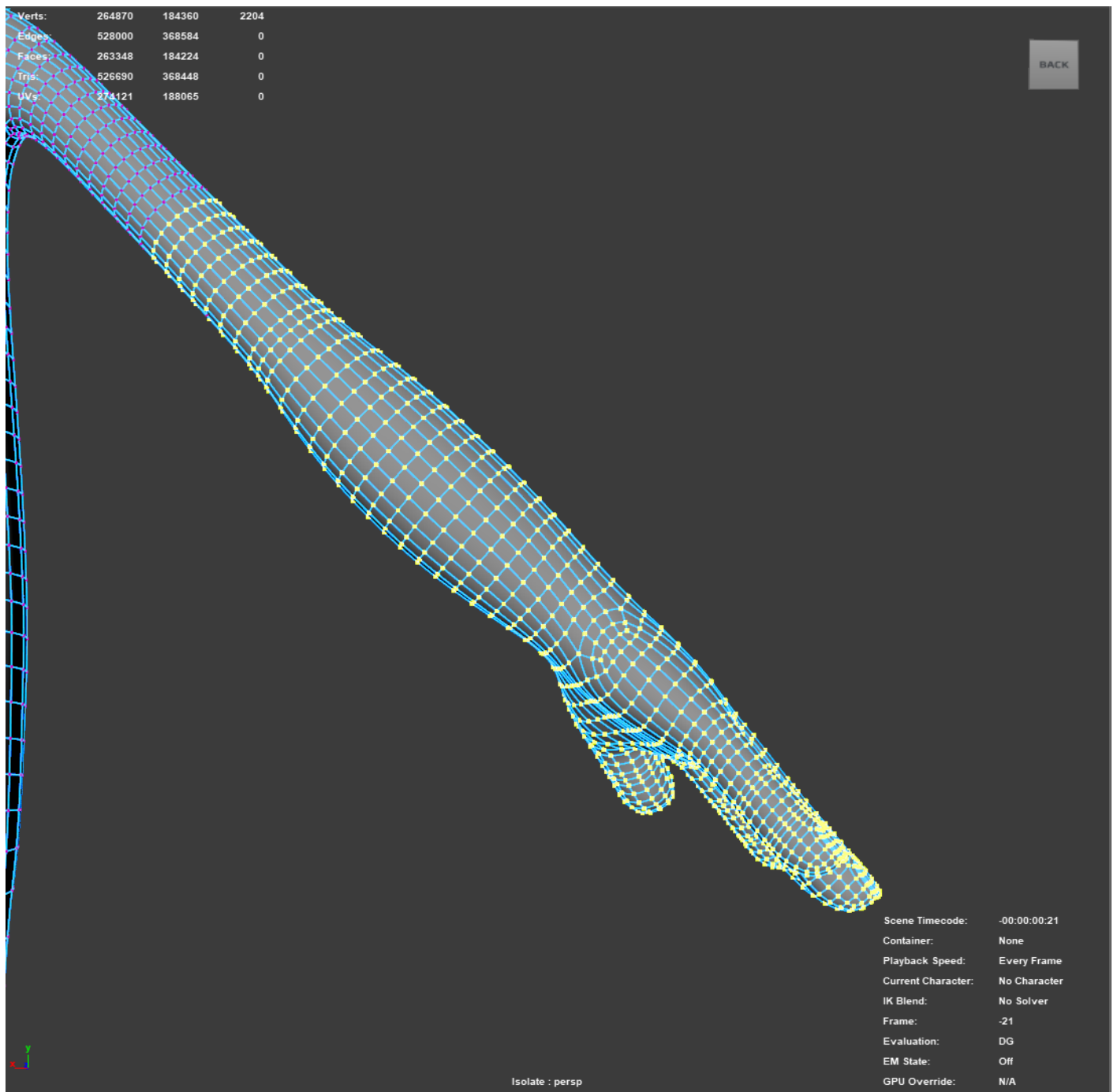
Cluster — это деформер, который позволяет управлять выбранными вертексами и объектами (или CV) объекта через трансформ-ноду, как будто это контроллер.

Очень удобно, если нужно:

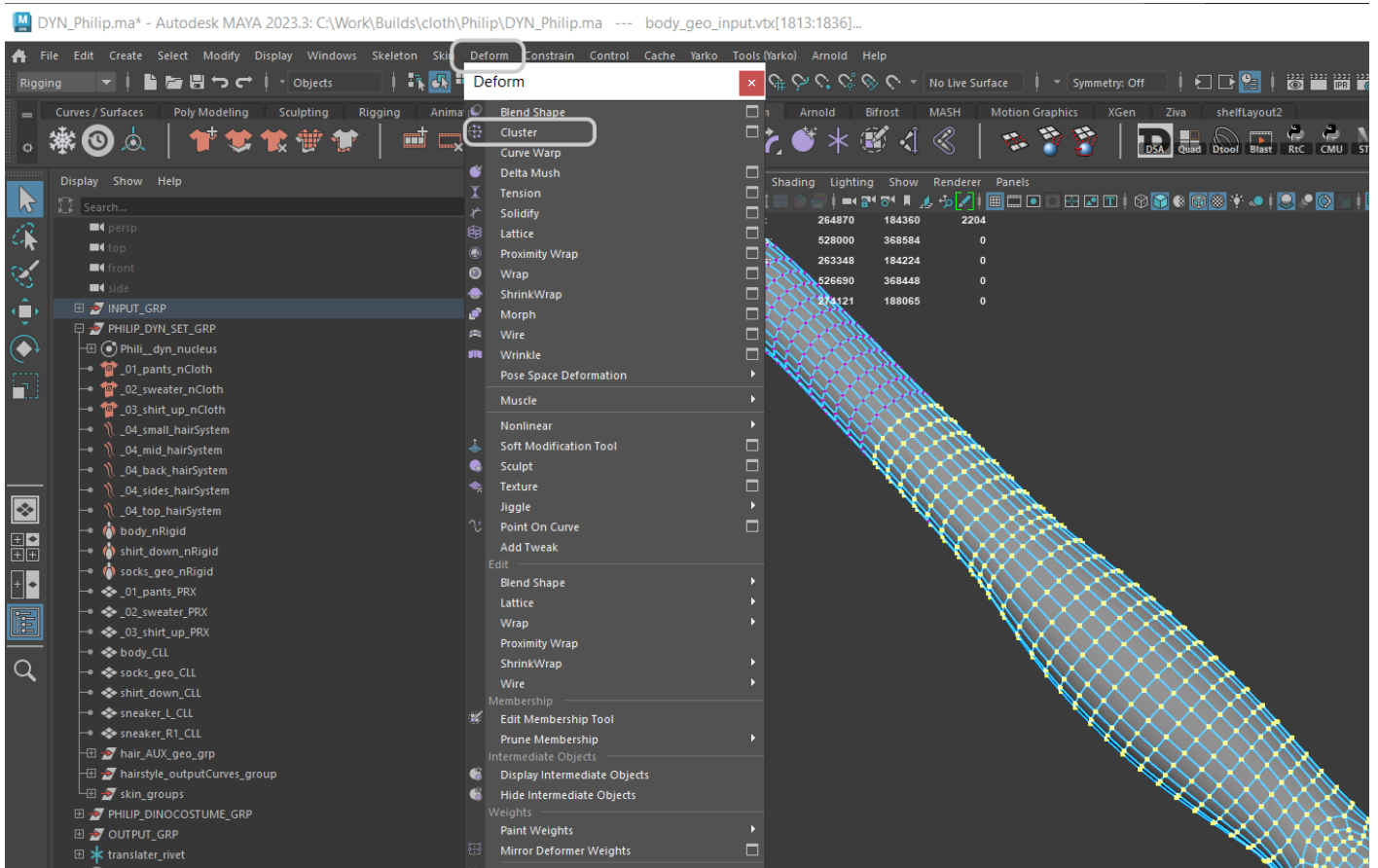
- Убрать не нужный элемент из под камеры
- Анимировать выбранные точки для усиления эффекта симуляции
- Редактирования офсета геометрии друг с другом

1. Выделяем нужные точки на гео

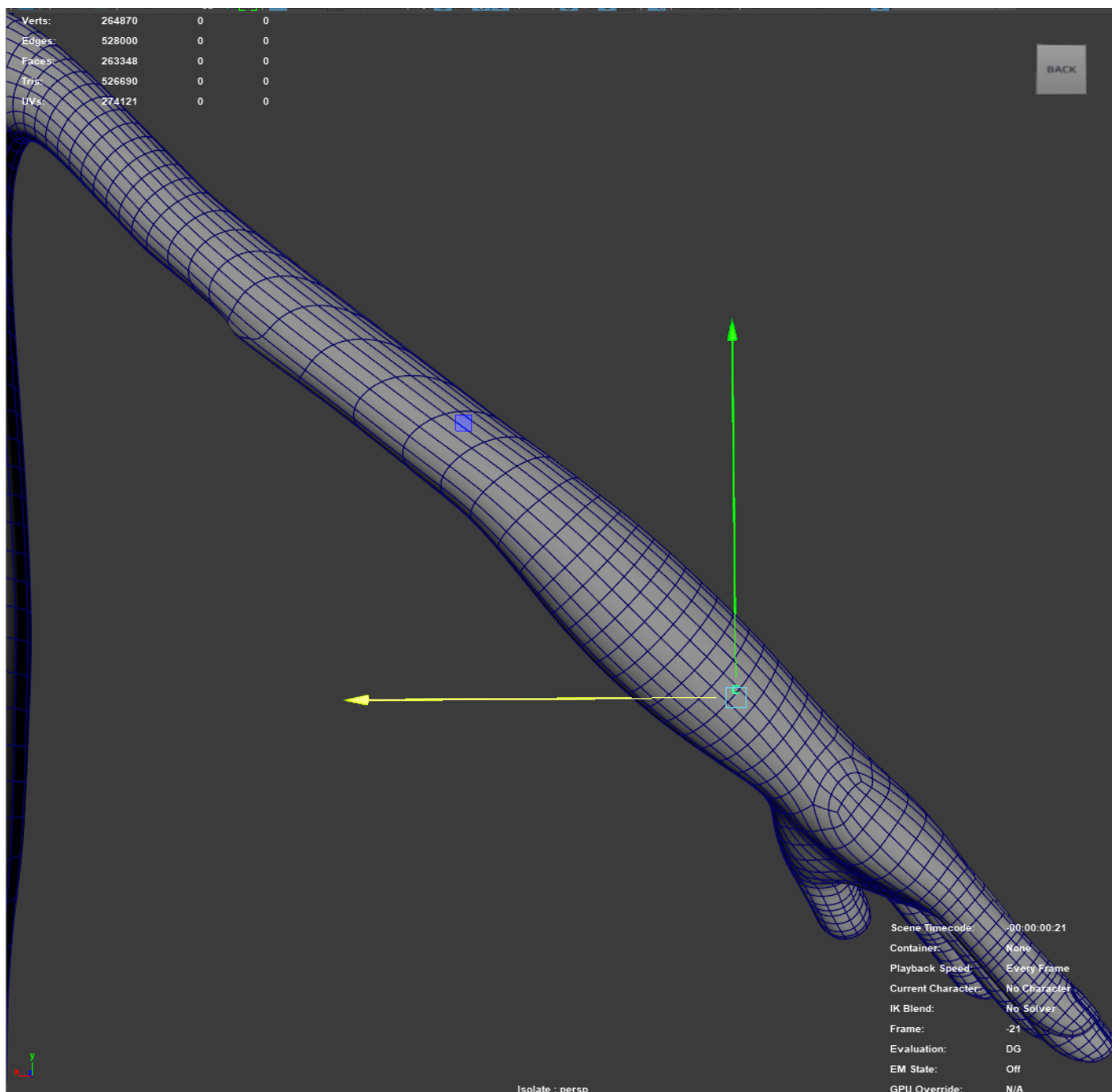
В режиме `Vertex` (F9 или ПКМ → Vertex), выдели одну или несколько вершин на геометрии, за которые ты хочешь тянуть или крепить объект.



2. Создаём Cluster



3.Теперь можно активировать pivot cluster, нажав W и сдвинуть точки

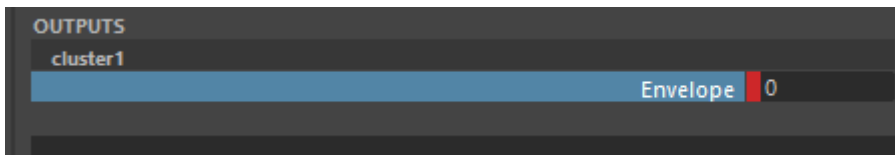
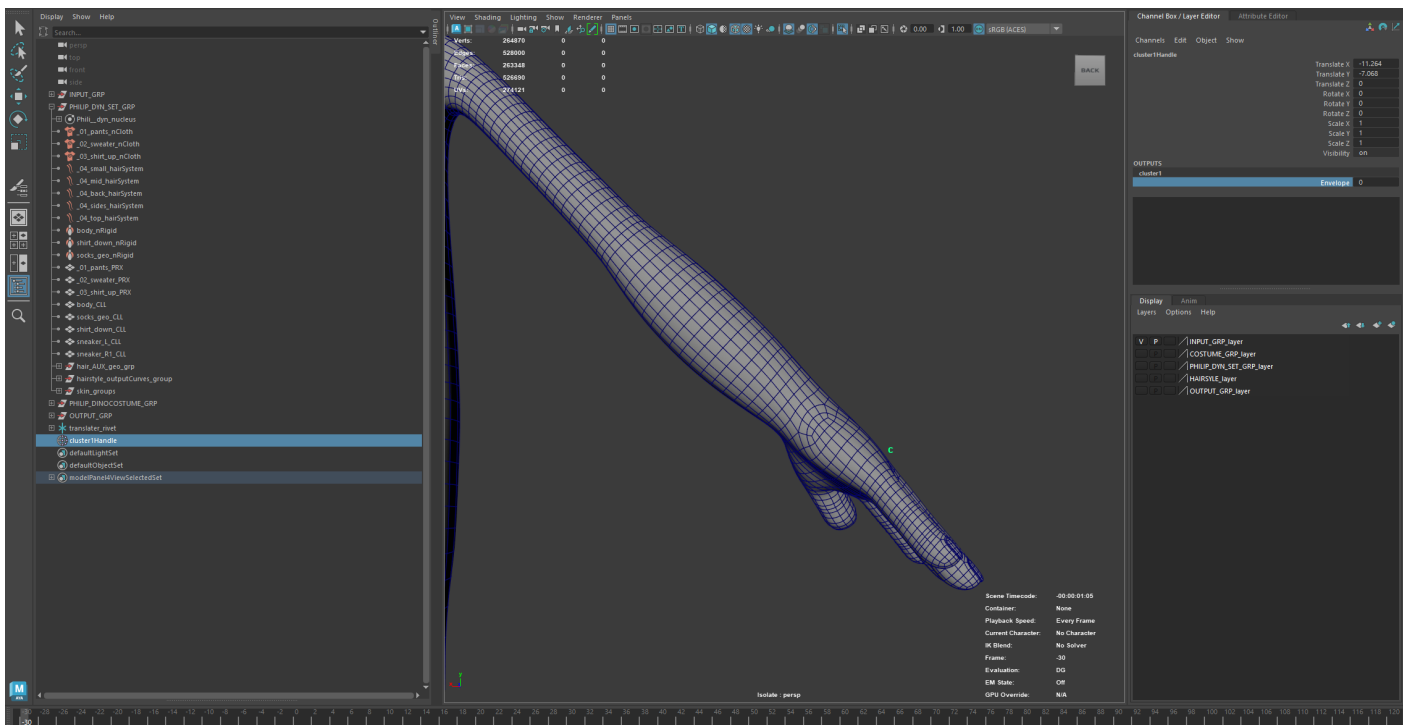


4. Ставим ключ на деформер

Т.к мы работаем из рестовой позиции персонажа, мы должны любые деформеры выключать в -30 кадре, что бы сохранить корректный силуэт одежды.

Поэтому мы идем в -30 кадр и выключаем наш cluster и ставим ключ

Правая кнопка мыши key selected



Далее в -10 кадре включаем cluster в 1

DELTA MUSH

Delta Mush — это деформер, который **плавно разглаживает деформации**, сохраняя при этом **форму оригинального меша**.

Он отлично помогает, когда:

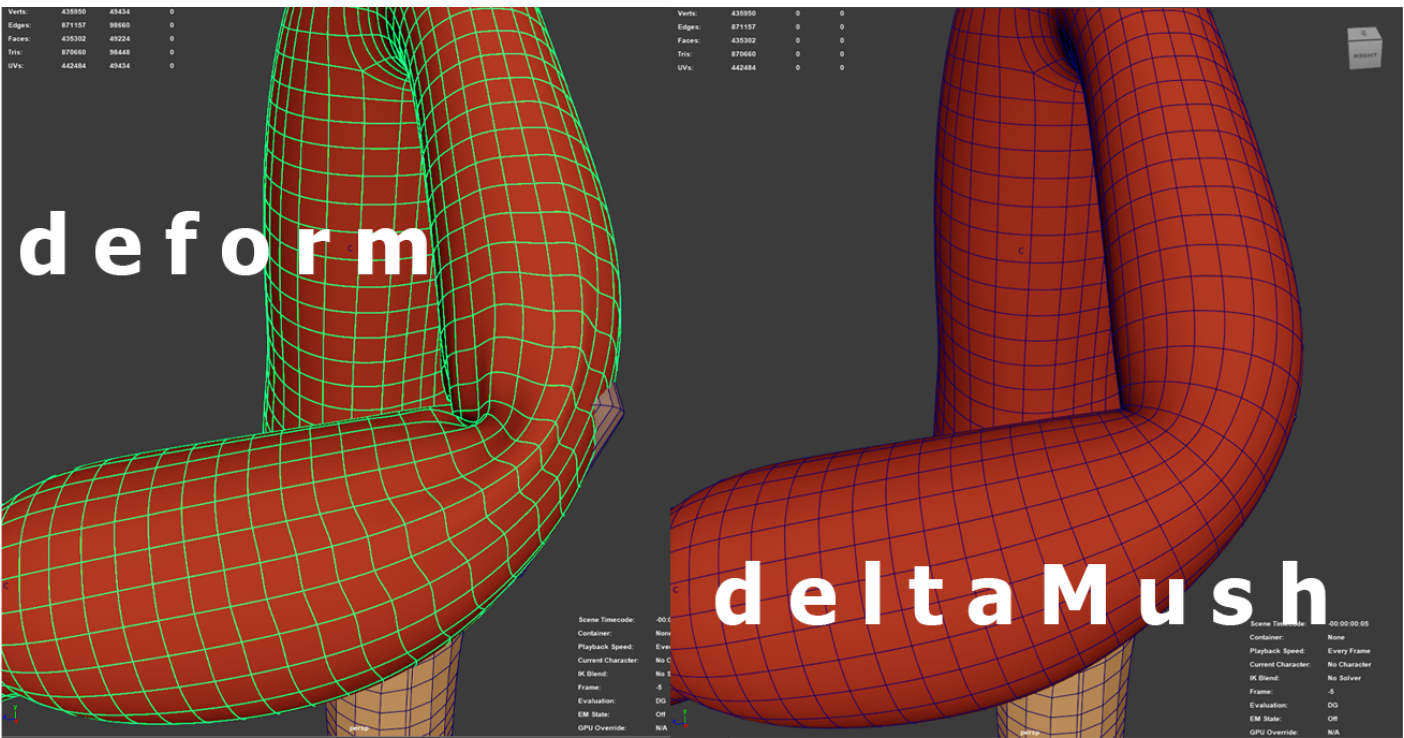
- меш после симуляции/скиннинга/блендшейпов выглядит угловато или дёргано;
- нужно **сгладить "жёсткий" результат** симуляции;
- нужно **"починить" артефакты** после неловкого blendShape или skinCluster.

1. Выдели геометрию, к которой хочешь применить сглаживание

Это может быть:

- симулируемая ткань;
- результат blendShape;
- скининг с плохими весами;
- или даже просто анимированная гео.

2. Назначь на геометрию DeltaMush

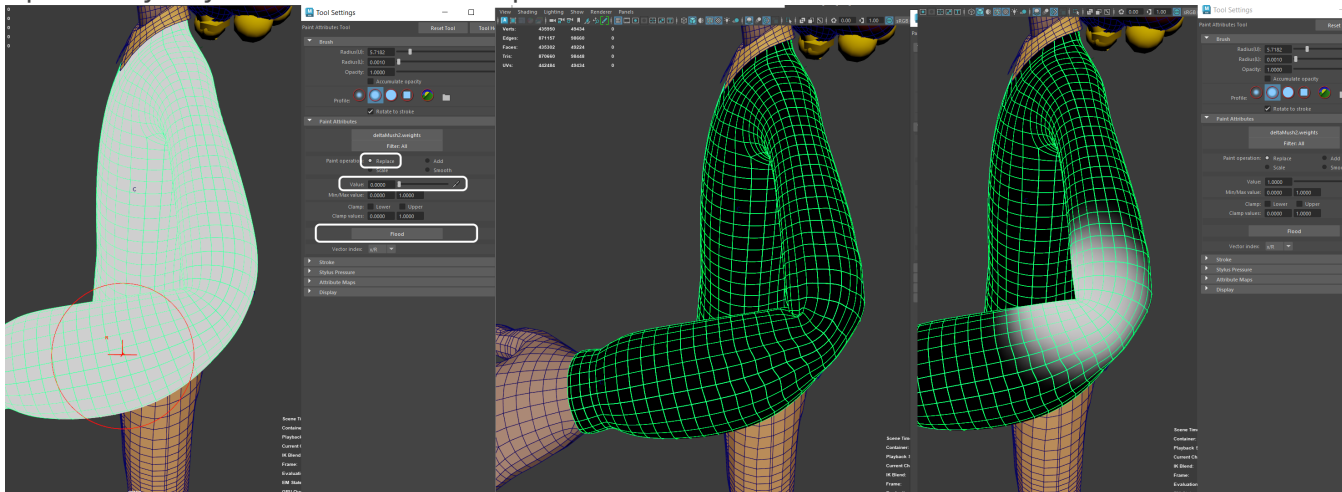


2.1 Настроим параметры:

Параметр	Что делает
Smoothing Iterations	Кол-во сглаживающих проходов (рекомендуется 10-30)
Smoothing Step	Насколько сильно сглаживать (0.5-1.0 — норм)
Pin Border Vertices	Закрепить граничные точки, чтобы они не сползли
Envelope	Масштаб влияния (как у всех деформеров)

3.Красим вес DeltaMush

- Наводим на геометрию на которой назначен деформер
- Через правую кнопку выбираем paint ->DeltaMush
- Выкрашиваем сначала вес в 0 по всей геометрии
- Красим нужную нам часть геометрии в 1



BLANDSHAPE



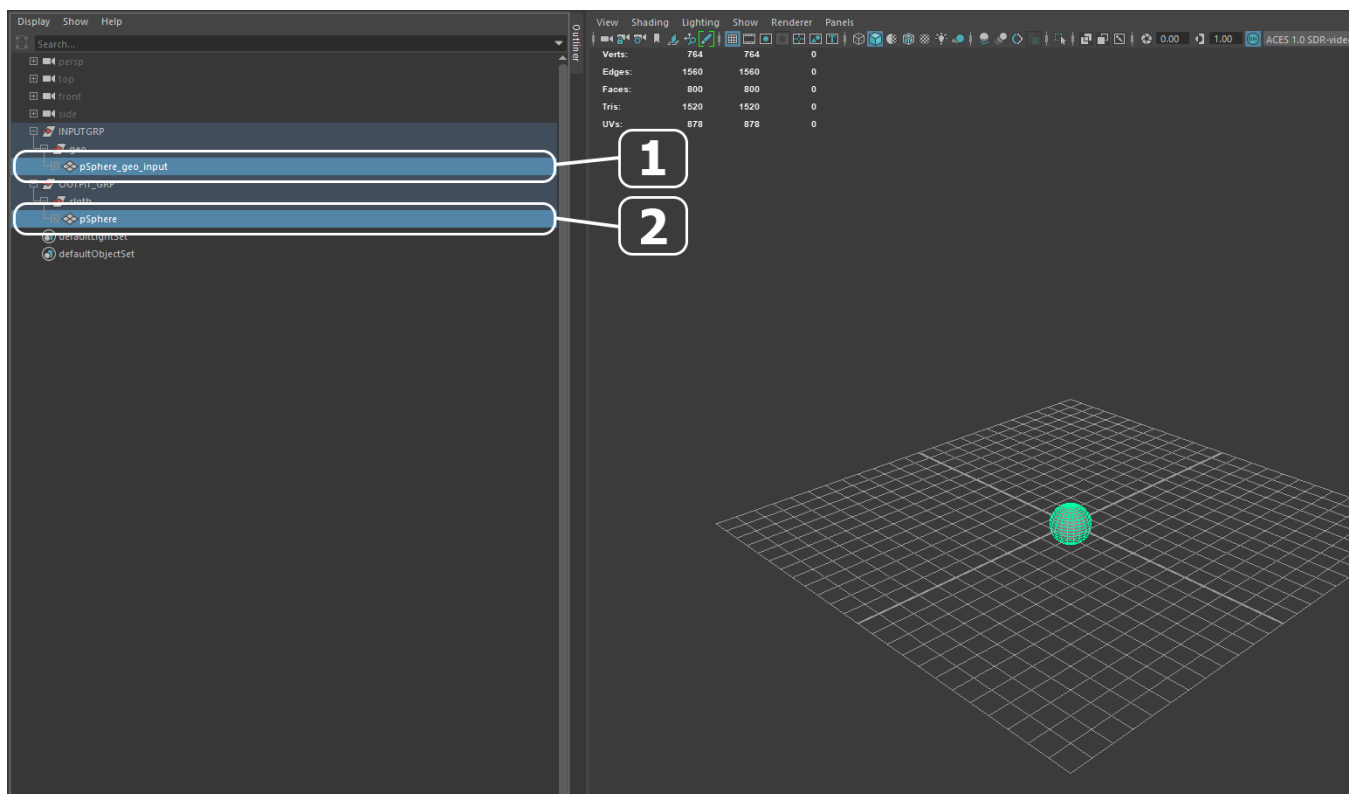
Blandshape — это деформер в Maya, который позволяет **плавно смешивать форму одного меша в другой**.

Работает на основе **индексов вершин**, то есть:

«вот исходный меш, вот целевая форма — двигай вертексы от А к В».

Шаг 1: Подготовка объектов

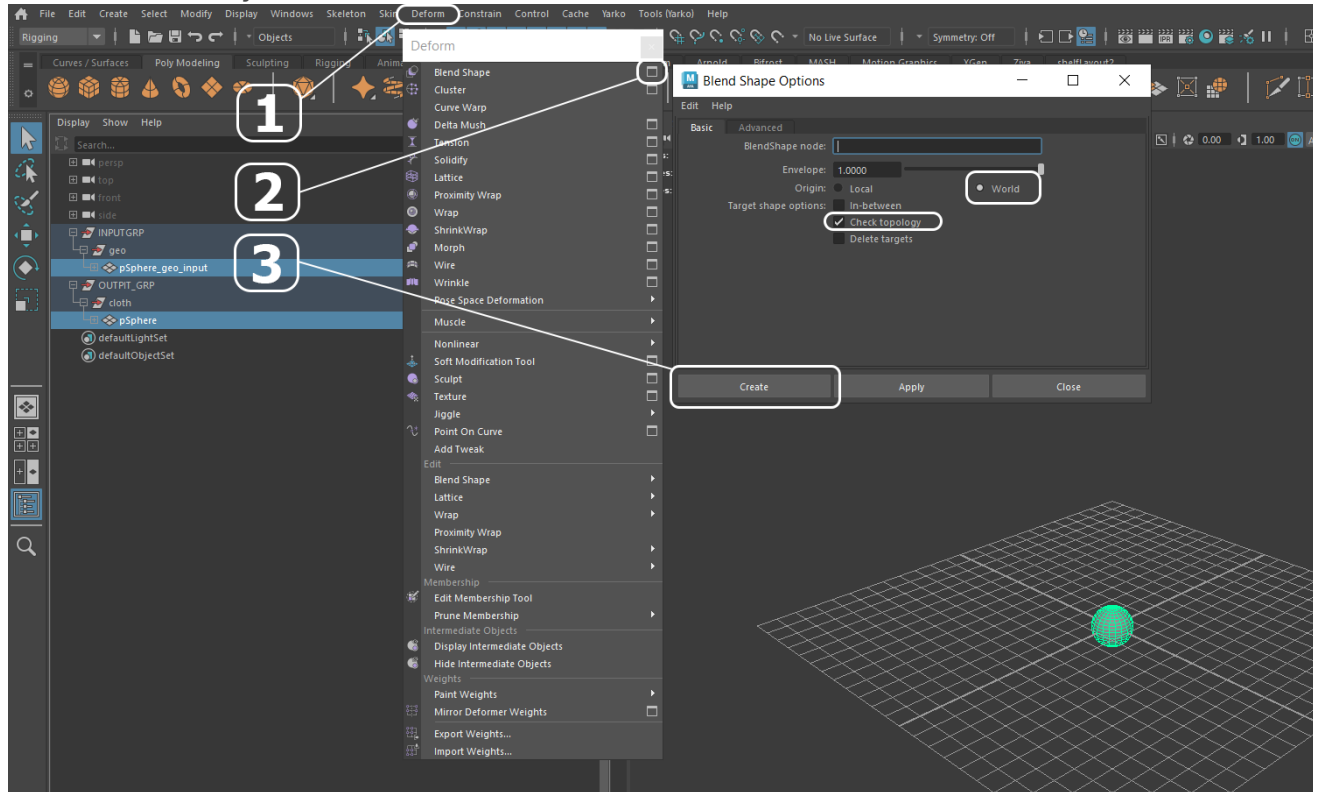
1. Выбери объект, который этот объект станет источником Blend Shape (Source Object).
2. Выбери объект на который назначаешь blandshape. Этот будет служить целью деформации (Target Object).



Шаг 2: Создание Blend Shape

1. В меню выберите:
 - **Deform** → **Blend Shape** ☐ (с опциями).
2. В открывшемся окне настроек Blend Shape:
 - Убедитесь, что отмечены опции **"World"** и **"Check Topology"**.

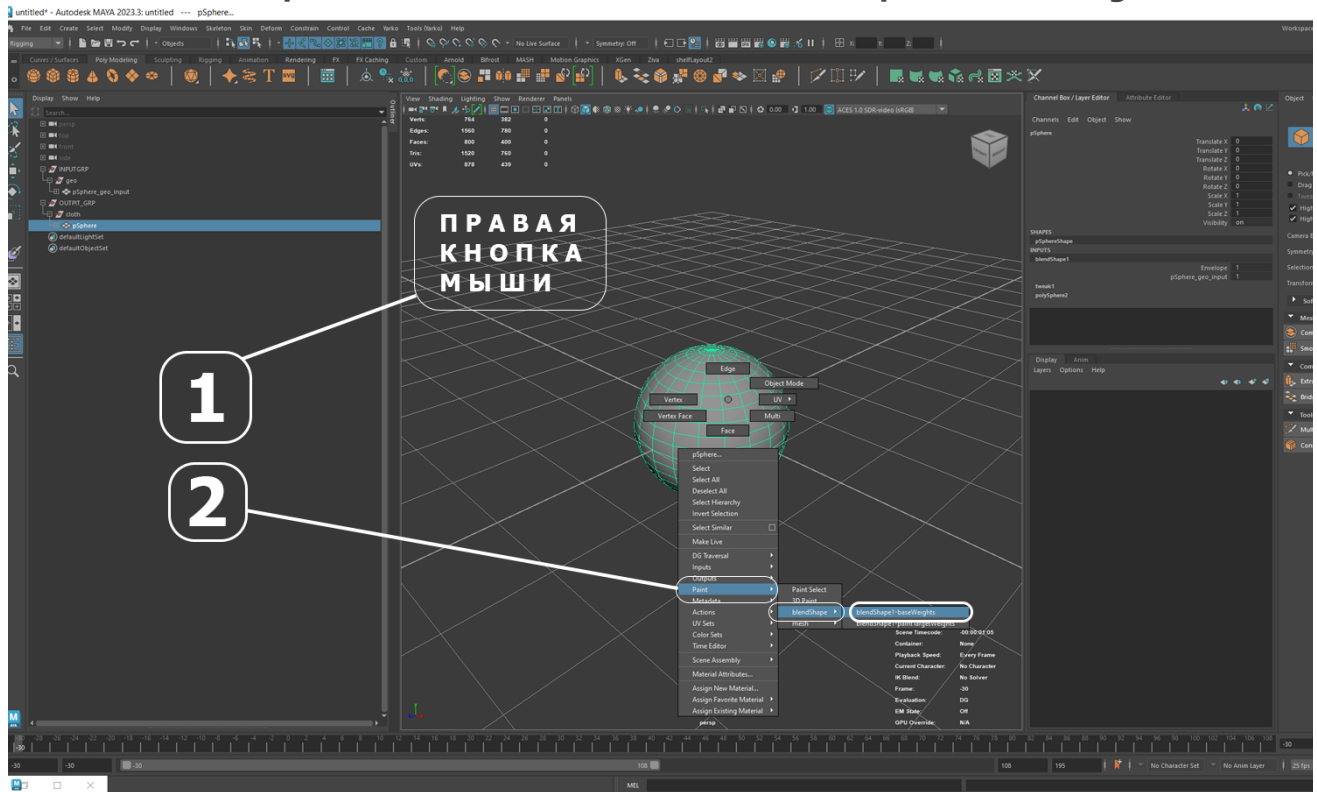
- Нажмите кнопку **Create**.



Шаг 3: Проверка созданного Blend Shape

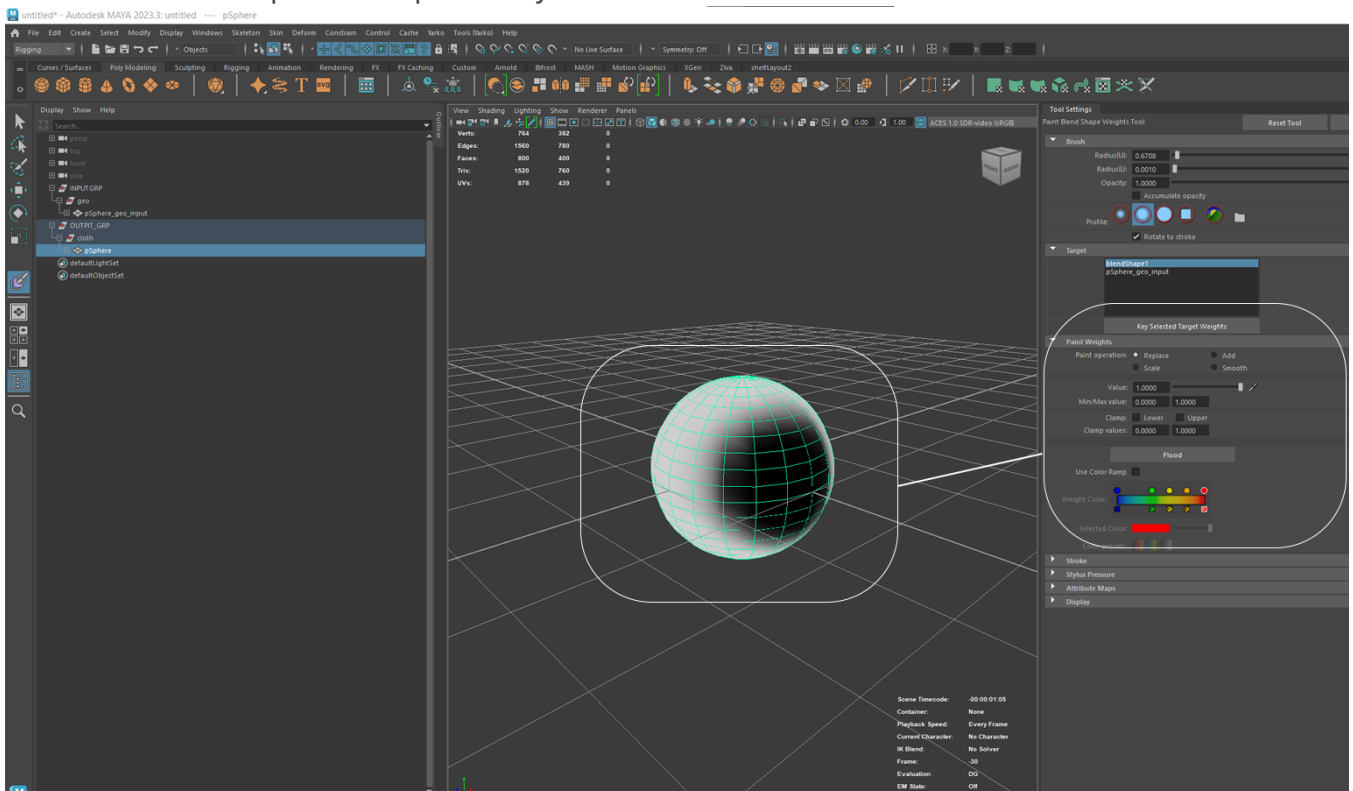
1. Выделите **Target Object**.
2. Откройте панель атрибутов (Attribute Editor).
3. Найдите вкладку **blendShape**, убедитесь, что Blend Shape создан и отображается корректно.

- **Paint → BlendShape → (название созданного blendShape) → baseWeights**



Шаг 5: Покраска весов

1. Используя кисть, окрасьте необходимые области модели, регулируя степень влияния BlendShape на выбранные участки.



Версия #9

Дмитрий Гузеев создал 2025-03-27 15:19:45 MSK

Дмитрий Гузеев обновил 2025-08-06 14:30:34 MSK