

Преобразование симуляции nCloth в скелетную анимацию

Материал из xrWiki

Описанные принципы относятся ко всем ситуациям, когда нужно превратить симуляцию тряпки в максимально приближенную скелетную анимацию, независимо от движка физической симуляции в Maya и целевого игрового движка.

Статья когда-нибудь будет подробно дописана (с картинками).

Содержание

- 1 Описание данной техники
- 2 Подготовка геометрии
- 3 Симуляция тряпки в ncloth
- 4 Создание непрерывного цикла анимации
- 5 Скелет и привязка суставов к вершинам
- 6 Запекание анимации
- 7 Чистка сцены и экспорт

Описание данной техники

Вкратце: симулируется низкополигональная тряпка, к каждому из её анимированных вершин привязывается один суставчик скелета, симуляция запекается в кейфреймы, скелет привязывается к мешу, и всё экспортируется в игровой движок.

Подготовка геометрии

Создание флага-плейна

Симуляция тряпки в ncloth

Симуляция тряпки ncloth

Создание непрерывного цикла анимации

Тряпка симулирована, но анимация имеет конец и начало. Нужно это исправить

Скелет и привязка суставов к вершинам

Создаётся скелет, каждый сустав констрейном цепляется к одной вершине симулированной тряпки.

Запекание анимации

Движение костей запекается в ключевые кадры, с которыми можно работать на таймлайне.

Чистка сцены и экспорт

Сцена чистится от мусора, анимация и скелетный меш экспортируются.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Преобразование_симуляции_nCloth_в_скелетную_анимацию&oldid=904»

Категория:

Maya

-
- Страница изменена 4 января 2019 в 18:37.
 - К этой странице обращались 1037 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

