

The background of the image is a gradient from red at the top to purple at the bottom. It is filled with numerous white gears of various sizes and designs, some with multiple teeth and others with fewer, scattered across the entire frame.

Flesh Factory

Физический движок для создания и автоматизации органики

Классический подход На примере Blender



Создание модели

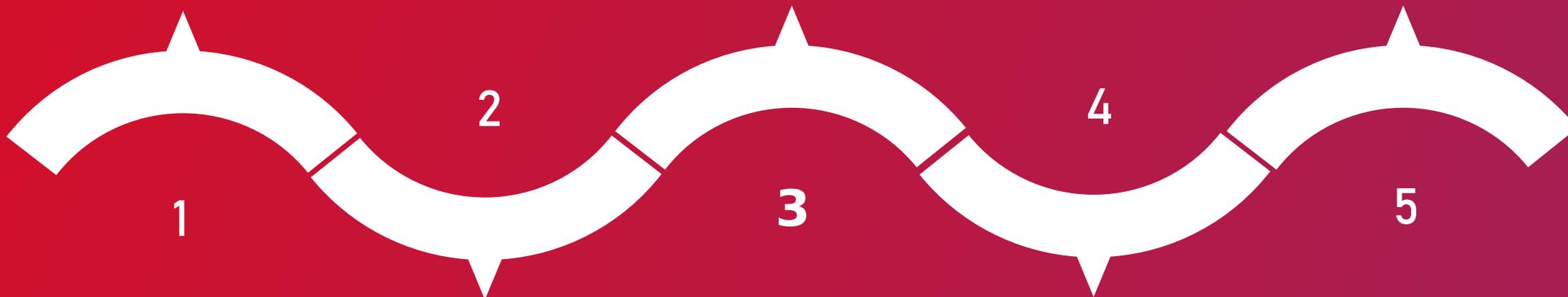
Создаётся, как минимум, две модели: высоко- и низкодетализированные

Добавление веса

На этом этапе задаётся, насколько каждая «кость» влияет на каждую вершину.

Автоматизация рига

Аниматор указывает, при каких условиях будут применяться ключи формы



Создание арматуры

Это «скелет» модели. Как правило, каждый скелет нужно подгонять под отдельную модель.

Создание ключей формы

Для того, чтобы избежать проблем при анимации, для «экстремальных» поз аниматору приходится вручную редактировать вершины.

Наше Решение

Создание модели
Пользователь сможет
выбрать: создавать модель,
начиная от скелета или от
кожи.

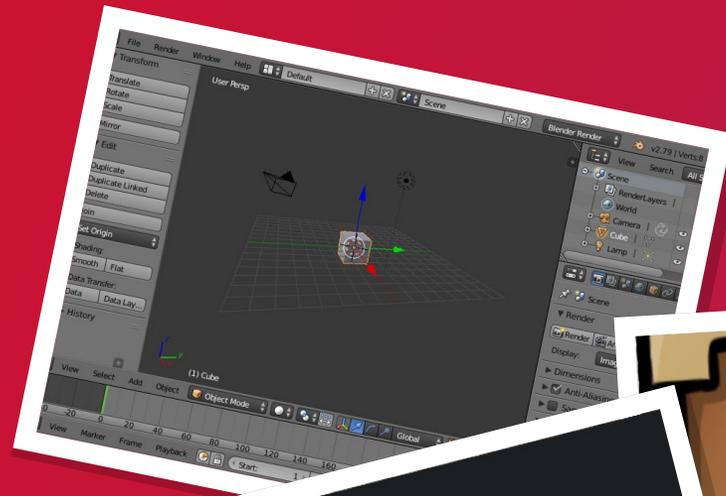
Создание анимации
Наш движок возьмёт на себя
все «экстремальные»
позы.



Редактирование тканей
Если пользователю не
понравится созданный
автоматически результат, Он
сможет отредактировать его.

Наше Решение

User Friendly Interface



Контекстные
подсказки

```
23  
24 Obj::Obj(){  
25     name = "";  
26     v = std::vector<std::vector<float>>();  
27     vn = std::vector<std::vector<float>>();  
28     vt = std::vector<std::vector<int>>();  
29     s = 0;  
30     f = std::vector<std::vector<std::vector<float>>>>();  
31 }  
32  
33 Obj::Obj(std::string Name, std::vector<std::vector<float>>>> Vx,  
34         std::vector<std::vector<float>>>> Vn,  
35         std::vector<std::vector<int>>>> Vt,  
36         int S, std::vector<std::vector<std::vector<float>>>> F)  
37 {  
38     name = Name;  
39     v = Vx;  
40     vn = Vn;  
41     vt = Vt;  
42     s = S;  
43     f = F;  
44 }  
45  
46 Obj::Obj(std::string fName) : Obj(){  
47     this->Parse(fName);  
48 }
```

Инструментарий для
Создания анимаций

Конкуренты



Blender

Free



Cascadeur

\$300/Y



ZIVA vfx

\$1800



Итоговая Цель

Сделать 3D моделирование и создание анимации доступным для всех, независимо от уровня навыков

Сферы Применения

- Игровая индустрия
- Кино и анимация
- Научная визуализация
- NSFW
- VR и AR
- Здоровоохранение
- Образование



*Взято из Dead Space Remake



Наша команда

- Абдурахипов Роман – Спикер @belyashsvishney
- Кривенко Егор – Старший разработчик @C0nt1nY0U
- Сасс Данил – Лидер проекта +77077555445



@BELYASHSVISHNEY



@C0NT1NY0U