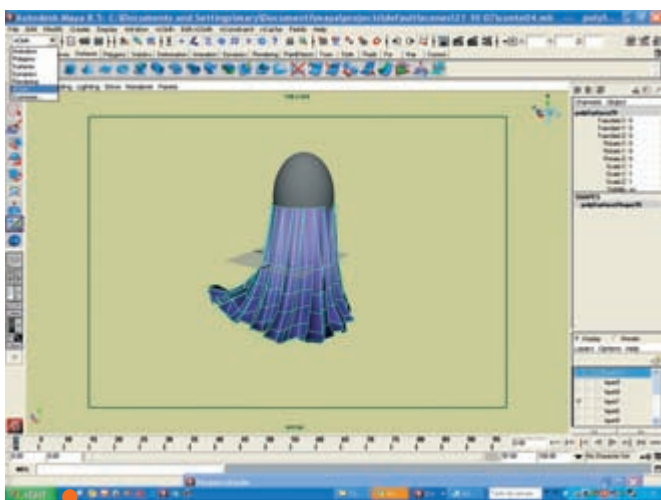
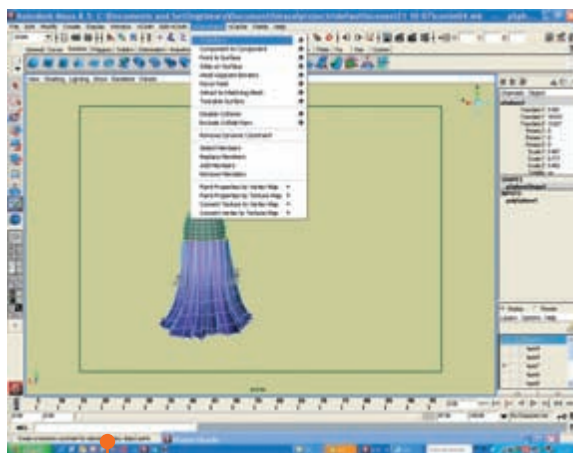


Simulazione dinamica con nCloth

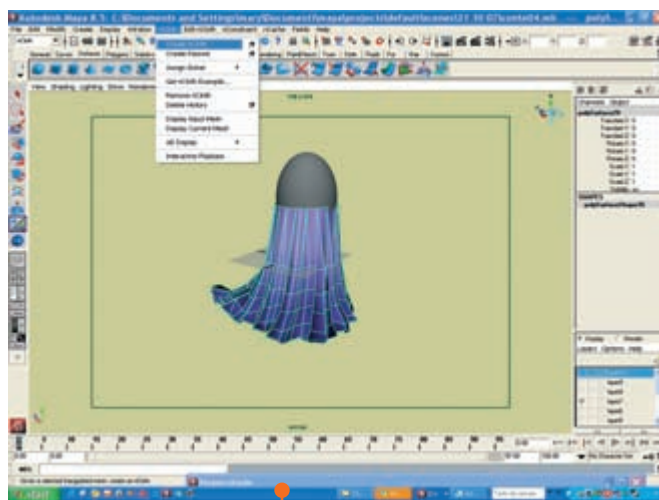
In questo tutorial vedremo come ottenere un'animazione attraverso la dinamica dei corpi soffici. Tutor per questa lezione gli staff di Kimik Fx e Matitanimata.



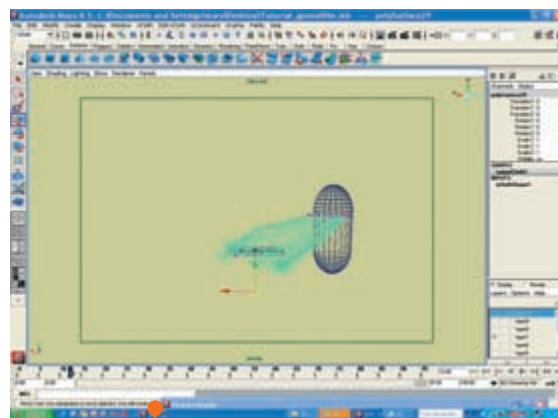
1. Accertarsi di stare sul menù dell'ncloth. Modellare un tessuto poligonale avente diverse pieghe e servirsi di una sfera o di un cilindro che ci serviranno ad ancorare il nostro cloth (tessuto).



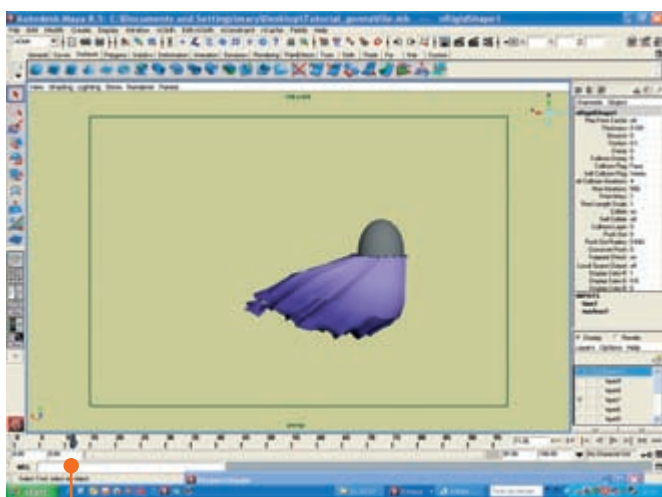
3- Selezionare i vertici del tessuto che devono essere appesi, aggiungere alla selezione la sfera e andare sul menu 'N CONSTRAINT- TRASFORM'. Andando in play, le pieghe del tessuto, tenderanno a piegarsi morbidamente verso il basso poiché la gravità del nostro N cloth è impostata sull'asse negativo delle y. Per correggere la deformazione utilizzare il parametro Nucleos- gravity direction che si trova che compare nel channel box nel momento in cui selezioniamo il controller (cerchio) creato dal cloth. In quest'area del channel box è anche possibile poter associare l'influenza del vento ad un tessuto.



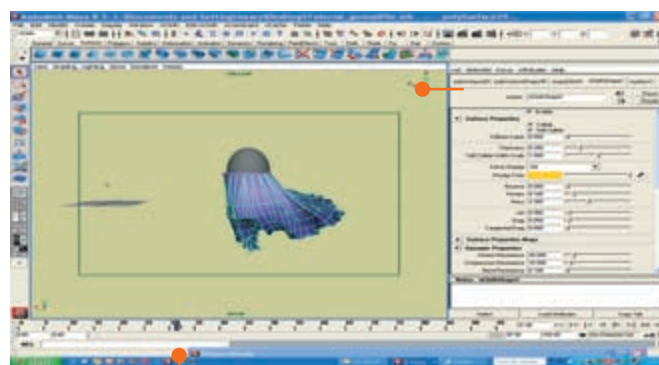
2 - Selezionare il tessuto e andare sul menu 'N CLOTH ' CREATE N CLOTH. Adesso il tessuto è presente nel channel object dove dove è possibile modificarne gli attributi. Andando in Play,tuttavia, si può notare come il tessuto tende a traslare sull'asse delle y senza alcuna deformazione rilevante. È quindi necessario ancorare il nostro cloth ad un oggetto che gli dia il movimento.



4. Animando la sfera il cloth si muove di conseguenza, ma appare troppo morbido ed i suoi movimenti poco realistici.



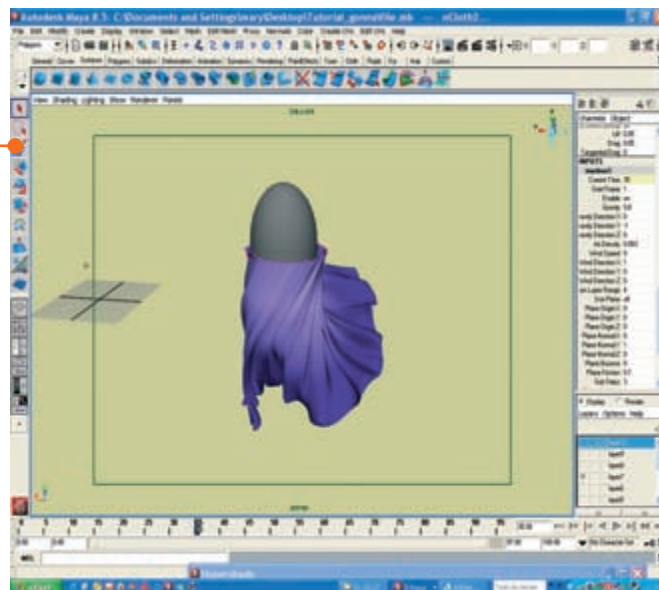
5. L'animazione del tessuto migliora se si fa collidere la gonna alla sfera. Selezionare quindi la sfera sul menù N CLOTH rendendola passiva (CREATE PASSIVE).



6. Andando in Play il risultato è migliorato, tuttavia può essere ulteriormente perfezionato. Andando su channel box alle Dinamic Properties del Cloth, è possibile regolarne la morbidezza, impostando il valore di 0.010 e alle Surface Properties impostando il valore di Thickness, che regola l'elasticità, a 0.2.

7. Ottenuta l'animazione desiderata, è possibile creare una cache contenente i calcoli effettuati da Maya per generare il movimento del tessuto. Questa operazione viene eseguita per evitare di calcolare sempre tutto ex-novo. Per effettuare l'operazione andare su N CHACE' CREATE NEW CACHE.

È possibile ottenere collisioni tra il cloth e qualsiasi forma come ad esempio un parallelepipedo che rappresenti un pavimento. In qualsiasi caso, come abbiamo fatto in precedenza per la sfera, è necessario rendere l'oggetto passivo. Ora non resta che smussare il tessuto e vedere l'animazione.



Kimik Fx : www.kimik-fx.it

Matitanamta: www.matitanamata.it