

V RISING GELİŞTİRİCİ GÜNCELLEMESİ #8 3D SANAT İLE ŞEKİL ALMAK



Tekrar merhaba vampirler! Sonbahar mevsiminin sonunda uzun, yalnız gecelere yol alırken ve kışa daldığımızda, başka bir V Rising geliştirici blogunun keyfini çıkarmak için akşam avınızdan biraz zaman ayıracağınızı umuyoruz.

Bu gece, 3D modelleme sürecini ve arkasındaki insanları biraz paylaşacağız, ancak ondan önce, beta yolculuğumuzun açılış aşamaları hakkında küçük bir güncelleme.

Ön Beta

"Resmi Kapalı Beta"ya geçmeden önce, teknolojimizi test etmemiz ve sunucuların gelen vampir sürülerine dayanmasını sağlamamız gerekiyor. Bu aşamayı "Ön Beta Testimiz" olarak adlandırıyoruz ve oldukça sınırlı sayıda davetle Aralık başında başlayacak. Burada topladığımız bilgiler, bizi gelecek yıl 1. ve 2. çeyrekte katılma fırsatına sahip olabileceğiniz daha büyük testlere hazırlamak için uzun bir yol kat edecek. Kapalı beta daveti almanın hiçbir zaman garantisi yoktur, ama üzülmeyin, gecenin yaratıkları. Kış bitmeden çok sayıda davetiye gönderilecek!

Kahramanlardan Sürülere

Bazılarınız, benzersiz karakterlerden oluşan sıkı bir kadro geliştirmeye odaklanan önceki oyunumuz Battlerite'a aşina olabilir. Öte yandan, V Rising, modüler karakter yaratmaya ve sürekli genişleyen düşman çeşitliliğine geçer. Bu değişiklik, sanat ekibi için içerik hattında önemli bir değişiklik gerektiriyor. Bu blog için, çok sayıda çalışan geliştiriciden birini ve onların bu süreçteki yerlerini biraz araştırıyoruz, V Rising'i sivri pençelerinize sokmak için bacak çalışması yapıyoruz.

Andreas Eriksson, Battlerite günlerinden beri bizimle çalışan ve sanat ekibimizin önemli bir parçası olan Stunlock Studios'ta bir 3D sanatçısı. Ekran görüntülerimizde ve fragmanlarımızda hayran olabileceğiniz pek çok sürüngenler ve yaratıklar onun elinden geçti. En popüler olanlardan biri, sevilen, korkulan ve yenilmez (lütfen sormayı bırakın) Behemoth'u içerir!



Sculptor vs. Sculpture

Andreas ile 2D sanatçılarımızdan aldığı konsept sanatı alıp 3D modellere çeviren süreçteki yeri hakkında konuşmak için oturduk. Sürecin bu keşfinden keyif alacağınızı ve V Rising'in can sıkıcı canavarları, acımasız haydutları ve tehlikeli şövalyelerini hayata geçirmeye giden her şeyi daha iyi anlayacağınızı umuyoruz.

Konseptten 3D'ye

Sürecin nasıl işlendiğine dair bir örnek olarak Andreas'ın favori modellerinden birine bakacağız: The Undead General. Fragmanlarda ölümcül dikenli zincirler fırlatan kameolarından veya sosyal medyada yayınladığımız bazı konsept sanatlarından bu muhteşem çürüğün yakışıklı figürünü hatırlayabilirsin.



Tüm kutsal olmayan parlaklığıyla Ölümsüz General.

İlk adım, doğal olarak 2B departmanının bu konsept sanatını, ekibin projeyi teknik olarak nasıl ele almak istediğine karar vereceği 3B departmanına devretmesidir. Şimdi, esasen animasyonda modeli kontrol etmek için kullanılan eklemlerin bir iskeleti olan teçhizat hakkında kararlar vermek zorundalar. Ekip, yeni bir teçhizata ihtiyaç duyup duymadıklarını veya mevcut olanlarımızdan birini bu özel konseptte uyarlayarak süreci hızlandırabileceklerini anlıyor. Undead General örneğinde, formu zaten var olan ve kullanabilecekleri bir teçhizata yeterince benziyordu. Bu kullanışlı küçük kısayol, oldukça standart bir uygulamadır ve 2D ekibi, daha sonra zamandan ve emekten tasarruf etmek için konsepti tasarlarken genellikle bunu dikkate alacaktır.

3D ekibi kullanacakları teçhizat hakkında sağlam bir fikre sahip olduğunda, ünitenin temel şekillerini şekillendirmeye ve modellemeye geçmenin zamanı geldi.

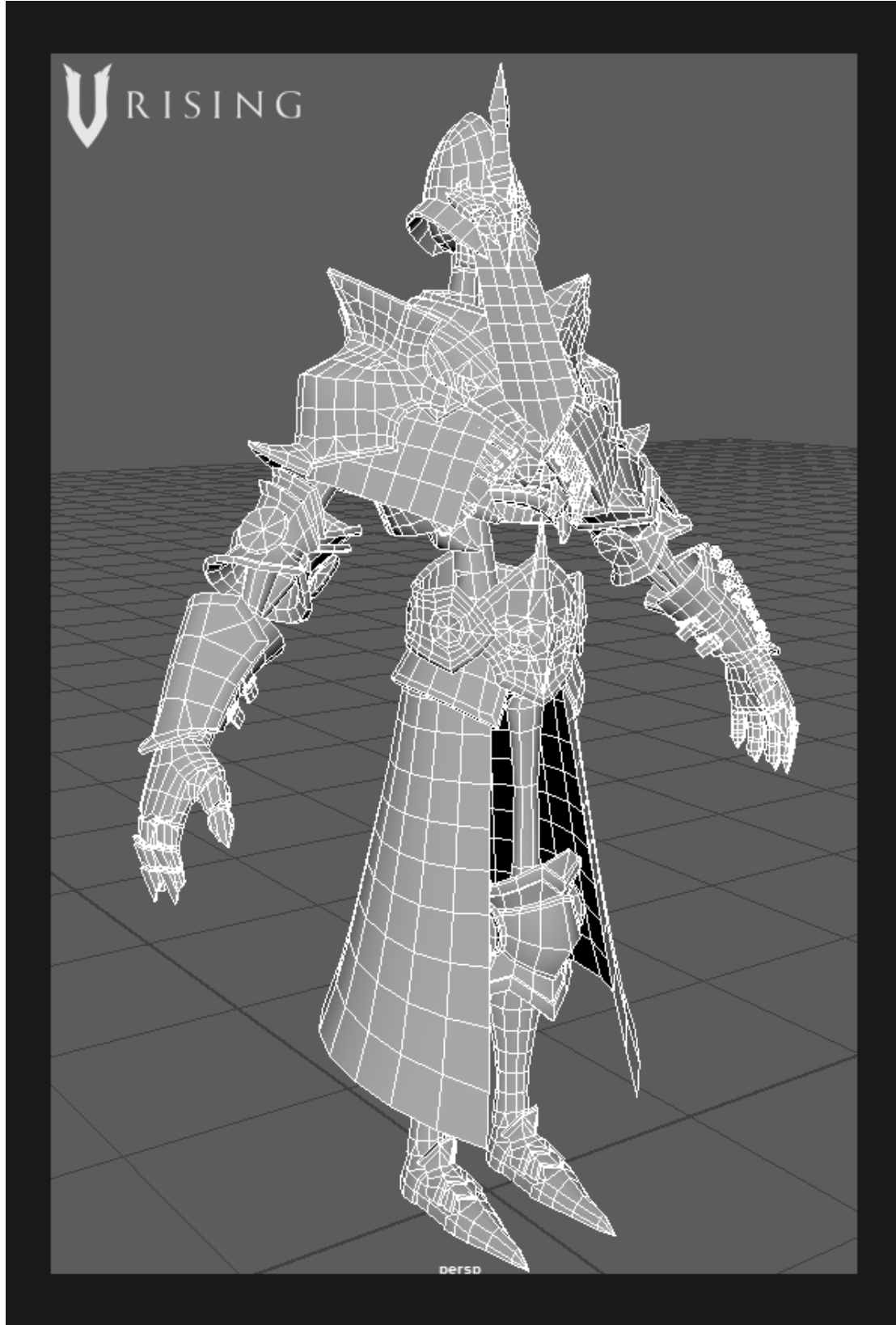
Andreas bize "Modelin her şeklini engelleyerek başlıyorum" diyor. "Temel olarak, her şeyi çok düşük bir çözünürlükte tutuyorum, böylece ayrıntılara girmeden önce kolayca yineleyip doğru oranları elde etmeye odaklanabiliyorum."



Undead General modelinin blokajı ve Undead General modelinin son hali

Haritalama Süreci

Şimdi biraz daha teknik olmaya başladığımız yer! Modelin genel şeklini ve detaylarını çıkardıktan sonra, 'retopoloji' denilen şeye geçmenin zamanı geldi. Basit bir ifadeyle, sanatçının modelin yüzeyini yeniden düzenlediği yer burasıdır. Bu sürecin ilk adımı, karakterin düşük çözünürlüklü veya 'düşük poli' bir versiyonunu oluşturmaktır, böylece süreçte daha önce elde edilen yüksek çözünürlüklü heykel ona yansıtılabilir. Bu şekilde yaparak, nesneyi animasyon gibi sonraki yöntemler için optimize ediyor.



20 bin polycount ile son düşük çözünürlüklü model. Yüksek çözünürlüklü modelin son çoklu sayımı 32 milyondur.

Yüksek kaliteli modeli düşük çözünürlüklü ağ üzerine yansıtmak için Andreas'ın 'UV Haritası' adı verilen bir şey yaratması gerekiyor. Temel olarak, yüksek kaliteli modelin her bir parçasını düşük kaliteli modelle eşleştirmek için kesmesi gerekiyor. Daha karmaşık model, düzenlenebilir ve tabanın her bir ayrı parçasına atanabilir bileşenlere dönüştürülür. Bunu bir kerede anlamak biraz zor olabilir, ancak 3D sanatçımız, anlamamız için onu daha basit terimlere ayıracak kadar kibardı.

<https://cdn.stunlock.com/blog/2021/12/02135316/LimitedUVGIF3.gif>

"Bir portakalı kesip katladığınızı hayal edin." - Andreas

Her şey kurulup birleştirilmeye hazır olduğunda, projeksiyonu yürütürler ve iki nesneyi "pişirme" dedikleri bir süreçte birleştirirler.



Bunlar aynı modeller. Soldaki, yüksek çözünürlüklü ayrıntıları yansıtmadan önce, sağdaki ise sonra.

Tekstüre ve Son Dokunuşlar

3D ekibi için sürecin son kısmı oyun içinde kullanılacak doku haritalarına son halini vermektir. Bu, oyundaki aydınlatma sistemlerinin modelin yüzeyiyle etkileşime girdiğinde nasıl davranacağını bilmeleri için nesneye renk ve doku eklemeyi içerir.

Daha resimli bir sanat yönetmenliği için gittiğimiz Battlerite gibi önceki projelerimizden bazılarıyla karşılaştırıldığında, V Rising, amacı materyalleri gerçekçi bir şekilde simüle etmeye çalışmak olan Fiziksel Tabanlı İşleme veya 'PBR' kullanan daha geleneksel bir iş akışına sahiptir. Buradaki en büyük fark, ışığın modelde nasıl temsil edildiğidir.

Andreas, "Yaptığı şey, ışığı gerçek geometrideymiş gibi yakalamak," diye açıklıyor. "Işık bilgilerinin çoğu, modele veya 'yaygın haritaya' boyanacağı Battlerite ile karşılaştırıldığında motor tarafından hesaplanıyor."

Benim gibiyseniz ve tüm bu harita jargonunu kafanızda toplamakta sorun yaşıyorsanız, 3D ekibi

ellerinden gelenin en iyisini yapacak ve tüm bu haritaların görsel bir temsilini ve nihai bir model oluşturmak için nasıl birleştiklerini oluşturacak kadar arkadaş canlısıydı.



Birçok harita.

Parçala ve Gönder!

Her şey temizlendi ve gitmeye hazır, bu noktada Andreas bu model üzerindeki işini bitirdi ve gitmesine izin vermesi gerekiyor. Sanatçılar işlerinden ayrılmayı gerçekten sevmeyizler, ancak rehine görüşmelerini bitirip modeli aldatıcı derecede güçlü tutuşundan kurtardıktan sonra, sihirlerini yapmaya başlamaları için onu animatörlere gönderiyoruz.

Sonra, doğal olarak, bir sonrakine geçiyor.

Yeni Yıla Bakmak

3D sanatçılarımızın günlük iş akışına biraz göz atmak umarız hoşunuza gitmiştir! Çokgenlerini, ağlarını ve doku haritalarını parçalamaya devam ederken, stüdyonun geri kalanı oyunu geliştirmeye devam etmek ve bizi gelecek yıl Erken Erişim sürümüne daha da yaklaştırmak için onlarla birlikte yürüyor.

Bir sonraki adımımız, Aralık ayındaki ön betaya odaklanmak, ondan öğrendiğimiz her şeyi almak ve onu geliştirme ve gelecekteki testlere uygulamak olacak. Bu nedenle, blog yazmaktan bir adım geri çekileceğiz, ancak yeni yılın başında arka uç geliştirmeye başka bir derin dalışla bizden tekrar haber almayı dört gözle bekliyoruz. Özellikle duymaktan heyecan duyacağınız bir şey varsa bize bildirin!

Elbette Aralık ayında geliştirici blogu olmayacak diye sessiz kalacağımız anlamına gelmez; Bu arada tüm sosyal medya platformlarımızda bizi bolca göreceksiniz, bu yüzden ek güncellemeler ve haberler için bizi orada takip ettiğinizden emin olun.

V Rising Steam İstek Listesi:

https://store.steampowered.com/app/1604030/V_Rising/

V Rising Discord Sunucusuna Katılın:

<https://discord.gg/bsSgmhMVSe>

V Rising Facebook:

<https://www.facebook.com/VRisingGame>

V Rising Twitter:

<https://twitter.com/VRisingGame>

V Rising Instagram:

<https://www.instagram.com/vrisinggame/>

Kucak dolusu sevgiler ve bir bardak kan,

Pazarlama Ekibi