

Студ. Н. В. Лебедек
Науч. рук. ассист. М. О. Мальков
(Кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ 3Д ГРАФИКИ ДЛЯ ВНЕДРЕНИЯ В ГЕЙМ РАЗРАБОТКУ

Гейм разработка – одно из перспективно развивающихся направлений в IT индустрии. Все начинающие моделлеры перед вхождением в индустрию определяются с видом работы или этапом разработки за который они будут ответственны. Этапы разработки 3д графики в студиях вида Инди и трипл А почти не отличаются и включают в себя:

- создание концепт документа;
- создание прототипа (мудборд, концепт арты, создания элементов наполнения мира, создание hard surface моделей, создание логики игровых уровней level-дизайнерами);
- создание персонажа (эскиз, скульптинг, 4 рида, ретопология сетки, создание текстурной карты, создание UV развертки, запекание);
- анимация (создание скелета, прикрепление его к модели, раскадровка, четыре основных состояния (бездействие, походка, атака, смерть), костюмы захвата движения);
- лицевая анимация (риг на основе морфов, риг на основе костей, смешанный риг, маркерная система захвата лицевой анимации);
- импорт моделей в движок (подготовка локаций, добавление триггеров и диалогов, привязка анимации к действиям, привязка персонажа к ИИ, процедурная анимация);
- программирование моделей;
- вертикальный срез;
- производство контента, тестирование.

Целью работы является выявление основной последовательности действия при создании 3д графики в гейм разработке с углублением в разработку персонажей.

В среднем игру делают четыре года. В Индии студиях ее могут разрабатывать 10-30 человек. В трипл А студиях 300 и выше. А если говорить об общем количестве сотрудников, то их число может превышать 1000. Бюджет хорошей игры может составлять 200 миллионов, а то и выше. Каждый разработчик, будь то дизайнер, программист или саунд дизайнер обязан четко понимать свои обязанности и качественно выполнять свою работу, для этого необходимо иметь полное понимание всего процесса разработки, так как каждое последующее действие прямо зависит от предыдущего, даже если оно относится не непосредственно к его аспекту деятельности.