

Cars for Games

Posted by Nomad - 2012/02/04 14:25

всем привет. после завершения первой модели машины в Рине, появилось такое желание её немного обкатать в какойнибудь видеоигре. База данных ЦРУ под названием Google не выдала ни какой подходящей информации, как это осуществить. Может ктонибудь из вас вставлял уже свои модели машин в какиенибудь игры как NFS и может подсказать как это делается???. давалось мне пару лет назад поездить в NFS Most Wanted на ГАЗ 24, было весело. В NFS Carbon люди тоже както вставляли другие машины, к сожалению без описания.....

=====

Cars for Games

Posted by di3mas - 2012/02/05 00:52

Насколько я понимаю, для игр нужны low poly модели, т.е. с маленьким количеством полигонов. Рино- это NURBS. Нужно сначала конвертировать модель в полигональную, потом оттекстурировать. Но количество поликов будет таким, что ни один комп эту игру не потянет. Рино, по моему мнению для разработки моделей для игр не подходит.

=====

Cars for Games

Posted by DarkLamer - 2012/02/05 11:38

в большом кол-ве поликов страшного не чего нет, просто придется делать ретопологию (после браша например их по 10 лямов выходит), мест где геймдиз обсуждают достаточно много, машину наверно проще сначала куданить в ГТА сунуть тк утилит достаточно много для этого встречал в свое время вместе с обсуждениями

=====

Re:Cars for Games

Posted by Nomad - 2012/02/05 14:00

но хорошо. переконвертиторать NURBS в Poly в Рине не проблема. а как именно процесс вставления проходит...?

=====

Re:Cars for Games

Posted by DarkLamer - 2012/02/07 11:24

конвертировать таки лучше как раз в поли редакторах, как вставлять так это лучше на

специализированных форумах посвященных тем или иным игровым движкам или дополнениям
смотреть там же стоит ознакомиться и к требованиям к моделям

=====