

Конечно, на данный момент ситуация ещё не дошла до такой степени. Линь Шу и Цзюй Минфэн лишь сделали первый шаг, решив сначала ознакомить нынешних художников и технических специалистов с анатомией человека, текстурой и структурой мышц, а затем, начиная с плоских 3D-изображений, постепенно научиться создавать более реалистичные и живые модели персонажей. Это также станет основой для будущего создания моделей персонажей для виртуальных игр с полным погружением.

Пока двое детей сосредоточенно снимали подобные сцены, двое взрослых, стоявших за их спинами, были на грани нервного срыва. Ду Сытун попыталась остановить их, но безуспешно, а Чжэн Фанчэн чувствовал, что через пару дней Цуй Вэньсинь, возможно, изрубит его на куски и выбросит в залив Лунмэнь.

Облокотившись на дверной косяк, он обратился к Ду Сытун:

— Прежде чем я умру, мне нужно сказать тебе одну вещь.

Ду Сытун, пораженная его серьезным тоном, спросила:

— ...Да?

Чжэн Фанчэн продолжил:

— Когда ты ездила в Яньцзин, ты привезла Бай Мяо косметику за 800 юаней, а мне — куклу за восемь. Это вообще человечно?

Ду Сытун промолчала:

— ...

Она спросила:

— Тогда в следующий раз я привезу тебе косметику за 800?.. Ты вообще пользуешься косметикой?

Моделирование персонажей в новом движке было выполнено с невероятной детализацией. По сравнению с обычными 3D-играми, Линь Шу предъявлял высокие требования как к деталям, так и к плавности движений и эстетике.

Он даже подчеркнул некоторые довольно странные требования, попросив Ду Сытун включить в команду художников для нового движка отдельного дизайнера одежды.

По этому поводу Линь Шу объяснил:

— Сейчас во многих 3D-онлайн-играх одежда имеет довольно странный дизайн: либо слишком откровенный, либо перегруженный украшениями, которые выглядят красиво, но совершенно не гармонируют. В нашей новой игре я хочу избежать подобного.

Ду Сытун ответила:

— Думаю, можно обойтись стандартным дизайном, не обязательно нанимать отдельного дизайнера одежды...

Но Линь Шу настаивал:

— Нет, это необходимо. Одежда сильно влияет на визуальное восприятие. Если мы не привлечем дизайнера, я хочу, чтобы все модели одежды проходили проверку у профессионалов перед началом работы. По сути, я хочу, чтобы наши художники не создавали что-то выходящее за рамки здравого смысла... Это будет нашим стилем в будущем.

Ду Сытун задумалась, хотела спросить, зачем нужен такой стиль, но решила, что одежда, соответствующая здравому смыслу, действительно выглядит приятнее, и больше не стала углубляться.

Она не знала, что этот «здравый смысл» и «стиль» Линь Шу были подготовкой к разработке виртуальных онлайн-игр. Большинство высокотехнологичных проектов, которые он сейчас разрабатывал, были направлены на создание виртуальных игр — или, точнее, виртуальной сети.

В эпоху виртуальной сети люди будут не только видеть одежду в игре, но и чувствовать её на своем теле. В таких условиях слишком экстравагантный дизайн вызовет только раздражение или дискомфорт.

Вот почему привлечение настоящих дизайнеров одежды станет вполне логичным шагом.

Помимо моделирования персонажей, Линь Шу и Цзюй Минфэн также уделяли внимание тестированию системы голосового управления.

Что касается технологии голосового управления, то как Чжоу Фань, так и Бай Чивэнь уже занимались её изучением. У Чжоу Фань даже были некоторые данные, которые он накопил в свободное время во время учебы и работы. Поскольку его предыдущая работа программиста для браузерных игр была довольно загруженной, прогресс Чжоу Фаня был медленным, и его разработки оставались незаконченными. Тем не менее, для Синцзэ, который в этой области пока не имел ничего, это было весьма полезно.

Поскольку это были разработки Чжоу Фаня, Линь Шу договорился с ним и выкупил их по разумной внутренней цене. Дальнейшие исследования продолжали Чжоу Фань и Бай Чивэнь, но патентные права теперь принадлежали компании.

Поскольку исследования Чжоу Фаня были незавершенными и не запатентованными, Линь Шу не стал оформлять патент, а просто выплатил ему премию. Это сэкономило время на оформление документов и принесло обеим сторонам заслуженную выгоду.

Чжоу Фань и Бай Чивэнь поначалу не ладили, так как Бай Чивэнь был слишком легкомысленным и беспечным. Однако в последнее время Чжоу Фань, кажется, освоил искусство «дрессировки» — секрет укрощения Бай Чивэня заключался в содержимом и способе «кормления».

Благодаря секретному рецепту Чжоу Фаня, Бай Мяо даже смогла заставить Бай Чивэня называть её «сестрой» и, наконец, перестать дразнить Юй Синди, называя её настоящим именем.

Несмотря на недостатки характера Бай Чивэня, его профессиональные навыки заслуживали уважения. Чжоу Фань быстро обнаружил, что этот новый коллега, ещё стажер, обладал удивительной проницательностью в отношении технологий и способностью быстро находить решения проблем. Многие задачи он решал, жуя шоколад и буквально за несколько минут находил выход.

Если не учитывать грязь и крошки от закусок на черновиках и клавиатуре.

Бай Мяо даже удивилась:

— Ты что, весь день ешь? На работе, после работы, даже когда пишешь код, постоянно жуёшь конфеты. Куда это всё девается?

Бай Чивэнь задумался, а затем с хитрой ухмылкой ответил:

— Сестра, ты, кажется, снова поправилась? Вечно сидишь на диете, а вес только растёт. Ты, наверное, завидуешь?

После того как Бай Мяо отчитала его, он жалобно сказал:

— Наверное, это потому, что работа требует много умственных затрат, вот и сжигается всё.

Бай Мяо не заметила, чтобы он особо напрягался на работе, но Бай Чивэнь действительно работал быстро и эффективно. Не зря он был одним из лучших выпускников Яньцзинского университета.

Говорят, что на гаокао он занял второе место в провинции, что свидетельствовало о его уме. Однако Бай Мяо считала, что, вероятно, все питательные вещества, предназначенные для развития эмоционального интеллекта, ушли в интеллект, поэтому его слова всегда звучали так, что хотелось дать ему пощечину.

Так или иначе, благодаря сотрудничеству Чжоу Фаня, Бай Чивэня и других технических специалистов, простая система голосового управления начала принимать очертания.

Создание полноценной системы голосового управления, конечно, потребует много времени, но Линь Шу хотел использовать в игре лишь простую и грубую версию.

Она должна была выполнять лишь несколько функций: распознавание названий навыков и базовых команд для управления персонажем.

На данный момент Синцзэ создал лишь простые программные модули. Линь Шу и Цзюй Минфэн взяли беспроводные микрофоны, которые передал им Чжоу Фань, прикрепили их к воротникам и посмотрели на демонстрационный экран.

В демонстрационном зале Синцзэ было пять экранов: два сверху и три снизу. Линь Шу и Цзюй Минфэн использовали два верхних экрана.

В центре каждого экрана стоял персонаж: слева — героиня в красном платье с лицом, напоминающим весенний рассвет, справа — молодой человек в традиционной одежде, излучающий элегантность.

Персонаж слева принадлежал Цзюй Минфэну, а справа управлялся Линь Шу. Оба персонажа находились в одной программе и на одном экране, но с разных ракурсов.

Чжоу Фань сказал:

— Пока что система распознает только простые команды и распространенные фразы. Мы попробовали создать несколько навыков и связанных с ними действий. Вот таблица навыков, можете попробовать каждый и посмотреть, нет ли каких-то упущений или есть ли предложения.

Линь Шу сказал:

— Хорошо, попробуем.

Он взглянул на таблицу навыков и произнес:

— Веер, разящий персики.

На экране молодой человек раскрыл веер, взмахнул запястьем, и веер, словно лезвие, устремился к героине. Цзюй Минфэн тут же произнес:

— Меч, указывающий на небо.

Героиня взмахнула мечом, словно лунный луч, оставив за собой белый след, и направилась к молодому человеку.

Линь Шу быстро среагировал:

— Блок!

Молодой человек резко закрыл веер и подставил его перед собой. На экране появилось слово «Блок», и меч героини был остановлен. Цзюй Минфэн сказал:

— Меч в ножны.

<http://bllate.org/book/16614/1520119>