

Modellierungsmodus der Unreal Engine 5 nimmt Gestalt an

Description

Unreal Engine 5 ist eine bedeutende Weiterentwicklung der Engine-Reihe, mit einer völlig neuen Benutzererfahrung und neuen Technologien wie Nanite und Lumen. Nanite kann realistische Daten von Quixel oder RealityCapture nutzen, um neue visuelle Erfahrungen zu schaffen. Lumen liefert Lichter, Schatten und subtile Beleuchtung, die den Szenen Leben einhaucht. Die Modellierungswerkzeuge, die erstmals in der Unreal Engine 4.24 eingeführt wurden, haben an Tiefe und Funktionalität zugenommen. Der komplett neu gestaltete Modellierungsmodus in UE5 ist ein weiterer Schritt, um die Werkzeuge zu schaffen, die für die nächste Generation interaktiver Erlebnisse erforderlich sind.

Der Modellierungsmodus ist ein wachsender Satz von Werkzeugen, der sich darauf konzentriert, einen effizienteren Arbeitsablauf zu schaffen. Allgemeine Aufgaben wie das Reparieren defekter Normalen, das Füllen von Löchern oder die Neuzuweisung von Materialien tauchen immer wieder auf. Wie blockt man einen Level aus und modelliert ein felsiges Terrain? Wie spiegeln oder bereinigt man ein importiertes CAD-Modell? Diese Arbeitsabläufe erfordern i. d. R., dass man die Unreal Engine verlassen, zu Ihrem DCC zurückkehren, Anpassungen vornehmen und erneut importieren. Dieser Vorgang kann sich bei mehreren Künstlern mehrmals wiederholen. Mit den Modellierungswerkzeugen von UE5 können diese Änderungen direkt im Editor vorgenommen werden, wodurch kostspielige Transfers entfallen.

Der Modellierungsmodus umfasst Werkzeuge und Arbeitsabläufe, die es den Künstlern ermöglichen, die Vorteile von dichten Meshes zu nutzen, die man mit Quixel oder einem RealityCapture-Workflow erhalten kann. Im Unreal-Blog gibt es nun einen informativen Beitrag dazu.

Date Created
14. Oktober 2021
Author
sven