

Développement du jeu * Nouvelles * Quêtes * Evénements

Adellion

janvier
2006

Le filage

*Une compétence du filage
par John Bates*

Du concept à la création

*Un coup d'œil au monde en trois dimensions
par Richard*



Votre monde

Votre destinée

Le filage ..

Un joueur d'Adellion a besoin de vêtements, ne serait-ce qu'à cause de notre cote ESRB.

A l'époque médiévale, la fabrication de vêtements était un processus laborieux, ce qui impliquait au moins dix métiers différents. Nous les avons réduits à trois métiers : **le fileur**, **le tisserand** et **l'habilleur**.

Le fileur crée le fil duquel le tisserand fabrique le tissu, avec lequel l'habilleur fait les vêtements.



Carde à laine

Pour fabriquer la laine, le fileur a besoin d'une toison.

La toison est démêlée à la main pour obtenir de la laine séparée. Ensuite, on utilise deux cards pour transformer la laine séparée en laine cardée.

On utilise aussi les deux cardes pour rouler la laine. Ensuite le fileur peut faire de la laine un fil.

On file à la main ou avec un rouet. Pour le filage à la main il faut une quenouille et un fuseau. Les deux sont fabriqués en utilisant la compétence de la sculpture.



Une quenouille et un fuseau

Un rouet est plus complexe et il nécessite une compétence plus grande, mais avec cette option le filage d'une pelote va plus vite.



Une cardes à laine

Si le fileur veut faire un fil en laine peignée pour un tissu en laine peignée, il lave d'abord la toison avec de l'eau chaude et du savon avant de la peigner avec une cardes à laine. Ce processus produit de la laine peignée qu'il peut filer.

Les autres fils qu'on peut filer sont du coton, du lin, du chanvre, des orties et de la soie.

Un fileur sait faire aussi des ficelles.



Un rouet

Du concept à la création

Tous les articles dans le monde d'Adellion, effectivement tous les objets qui occupent de la place, doivent être créés : les bâtiments, les arbres, les rochers et les gens.

Le moteur graphique qui gère le monde du jeu nous offre un environnement tridimensionnelle puissant mais ce sont des personnes qui crée la géométrie qui anime le jeux.



Les recherches de la taupe commencent

par Richard

Un métier à tisser avec des poids



Toute chose commence avec un concept ; une idée de ce qu'on veut bâtir et son aspect éventuel.

Souvent une personne Lore est le premier à donner une esquisse de quelque chose de nouveau, soit un dessin, soit une description.

Avec cette description un chercheur (qui s'appelle une taupe) cherche des exemples et ensuite on les soumet aux concepteurs qui produisent les premières formes de l'art. La personne Lore fournit l'histoire d'un objet (son aspect, son usage).

La personne Lore, la taupe et le concepteur se disputent souvent et en général c'est la taupe qui bat en retraite.

Les personnes Lore, bien qu'ils soient méticuleux, ont la peau épaisse à cause de la nécessité d'explorer des caves pleines de rouleaux et de papiers historiques.

Quand le concepteur a été embroché et dompté, il est l'heure de faire le prochain pas vers la réalité : la géométrie.

Maintenant la personne Lore et le concepteur ont les cicatrices profondes des luttes qu'elles ont menée pour définir l'aspect et la texture de l'objet.

Bien que formidables, ils leur manquent le pouvoir de donner la vie. Ceci est le domaine d'obsédés d'informatiques, les fous de la modélisation en trois dimensions.

You will never find
a more wretched hive of
scum and villainy;
of these you must be cautious!

Peu importe les détails du concept d'art, on n'atteint la perfection qu'avec l'addition de la troisième dimension, la profondeur.

Dessinez un cube et on ne peut pas voir plus de trois faces ; créez un cube et on voit les six faces, on peut les peindre différemment, changer leurs taille, les faire obliquer, et même les retourner.

Des personnes Lore nous racontent que les obsédés d'informatique étaient autrefois des taupes mais ils ont arrêté de plisser les yeux.

Néanmoins, créer quelque chose de cohésif et identifiable par sa géométrie est un art plus qu'une compétence.

C'est la texture qui élabore l'objet qui passe ou qui casse la crédibilité de la modèle.



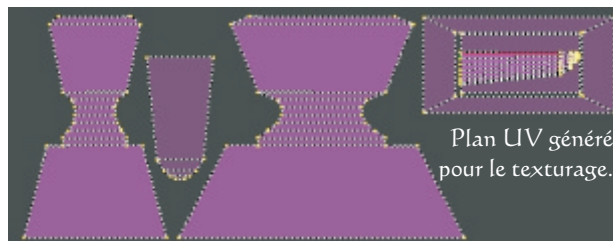
La texture doit donc surpasser la géométrie en détails.



Dans Adellion, plusieurs modèles utilisent les mêmes textures qui sont réutilisée (en partie ou entièrement) dans les autres modèles.

La texture, autrement dit, est la peau d'un objet.

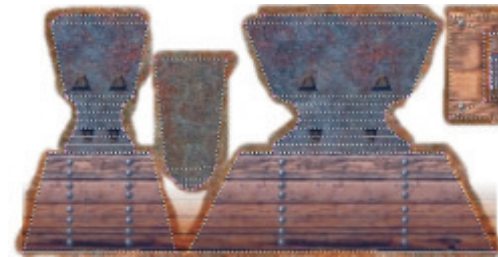
Quand un modelleur a crée un objet (par exemple une enclume), un plan UV est produit.



Plan UV généré pour le texturage.

Le plan UV est une représentation de ce que l'apparence de l'enclume en trois dimensions serait si on aplanit toutes les faces de l'objet.

Quand on aplanit les faces de l'objet on peut créer et appliquer la texture de l'objet .



Le plan UV original est remplacé avec la nouvelle texture mais les coordonnées sont préservées.

Quand la texture est chargée toutes les faces entre les coordonnées sont mises au point à l'envers et sont appliquées à l'enclume.

(c) Honourbound Ltd