

# اپیک گیمز از تازه ترین پیشرفت های گرافیکی موتور «آنریل» رونمایی کرد [تماشا کنید] - دیجیاتو

شایان ضیایی | جمعه، ۰۳ فروردین ۱۳۹۷

در جریان کنفرانس توسعه دهندگان بازی در سان فرانسیسکو، کمپانی اپیک گیمز ارائه ای درباره بهبودهای صورت گرفته در موتور گرافیکی خود داشت. بزرگ ترین دستاورد تازه اپیک گیمز در توسعه موتور آنریل، «پایش همزمان پرتو نور» است که در نمایشی مرتبط با جهان فرنچایز جنگ‌های ستاره‌ای شاهد آن هستیم. اپیک گیمز همچنین نمایشی از یک موجود بیگانه به نام Osiris منتشر کرده که صداگذاری و انیمیشن های آن توسط بازیگر شخصیت گالوم، اندی سرکیس انجام شده است.

نمایش مرتبط با استار وارز، بازتاب همزمان (Real-Time) نور و افکت های سینماتیک متعددی را به نمایش می گذارد که با پایش پرتو میسر می شوند. انویدیا اخیراً از تکنولوژی پایش همزمان پرتوهای نور مخصوص به خود، یعنی Nvidia RTX، رونمایی کرده که قرار است در نسل بعدی کارت های گرافیک این کمپانی استفاده شود و اپیک گیمز هم جزو نخستین توسعه دهندگانی است که از آن پشتیبانی می کند.

تونی تاماسی، نایب رییس ارشد انویدیا می گوید این تکنیک رندرینگ «برای سال ها، رویای صنعت گرافیک و تصویرسازی بوده است». اما تا امروز محدودیت های چیپ های گرافیکی باعث می شد که قادر به بهره گیری از آن نباشیم. اما حالا دوره و زمانه متفاوتی است و به کمک Nvidia RTX و رابط برنامه نویسی DirectX Raytracing مایکروسافت، اپیک گیمز پایش همزمان پرتو نور را اواخر سال جاری میلادی در دسترس تمام توسعه دهندگان موتور آنریل قرار می دهد.

از طرف دیگر، ویدیوی Osiris روی انیمیشن های چهره و نقشه برداری مستقیم چهره بازیگر و انتقال اطلاعات آن به چهره کاراکتر دیجیتالی متمرکز است. با استفاده از تکنولوژی Meta Human Framework، موتور آنریل قادر به تولید انیمیشن هایی خواهد بود که به شکلی اعجاب انگیز به نمونه های واقعی شبیه خواهند بود. در این نمایش هم شاهد سطحی سرسام آور از جزئیات گرافیکی و وضوح هستیم که البته در آینده نزدیک محقق نمی شود و صرفاً یک «اثبات مفهوم» به حساب می آید.

