

hentai.**Images**

Sevgili Kerem,

E-Mailinde deđindiđin konuları bařlıklar altında ele alacađım.

Sahne mi, **Arkaplan** mı, **2B** mi, **3B** mi? sorunsalı
Oyunu grafik olarak

- Önplan resimleri: Karakterler (ve *uçuşan nesnelere)
- Arkaplan resimleri: Sahneler (sahne, okul, ev, ofis, hastahane, havaalanı olabilir)

şeklinde bölümleyebiliriz. Şimdi burada ortaya çıkan bir sorun var. Sahne çizimleri ile karakter çizimleri ayrı ayrı yapılır/yürütülürse aralarında organik bir bađ söz konusu olmayacak.

Oyunun %70'ini kaplayacak **konuşma anları**nı, sahne resimleri üzerine karakter çizimleri monte ederek kotarmayı düşünüyorum. (**Montajla** halledilen anların sahne resimleri gerçek fotoğraflar, copyrightsız başka çizimler ve kendi 3B tasarımlarımdan oluşacak, bu işi diđer hentailer Stepmother (gibo 義母) kadar iyi kotarabilirim. (*Önceki 3B sahne çalışmalarımı şu an sana bu belgeyi yazdığım bilgisayarım da bulamadım. İleriki bir tarihte nette bir yerlere koyar link gönderirim.*) Ancak örneđin:



Ya da:



Ya da:



Fakat oyunun %30'u kadar tutacak sevişme anlarında sahne ile karakterler arasında organik bir bağa ihtiyaç var. Oyunun bu %enazından30'luk bölümünde oyuncu, oyundaki oyuncuyu temsil eden karakterle, oyundaki diğer karakterlerin çeşitli sevişmelerini tanık olacak. Bu anlarda karakterler, sahne görüntüsünü doğrudan etkileyecek. Örnek resim:



Bu resimde kızın yatakta hafif bir göçüklük yaratması gibi.

İşte bu tür anlarda sahne ile arkaplanın renkli (senin tabirinle: promotional) ya da kolay renklendirilebilir (renklendirmeye uygun concept art) olması gerekecek sanırım.

Concept Art/Concept Artist sorunsalı

Aradığım aslında konsept art değil. Senin promotional olarak tanımladığın yüksek kalitede, tam renkli, bitmiş çalışmalar istiyorum. Fakat yapmış olduğun 'kafadan sallama' fiyatlandırma ve olaya yaklaşımından gördüğüm kadarıyla, konsept art olayını değerlendireceğim. Bu konuda bazı endişelerim var. Hemen dile getireyim.

from Concept Art to Final Game Images sorunsalı

bu geçişin sağlanması noktasında senden gelen setlerdeki çizimlere yapılması gereken bir takım işlemler olacak, bunlar tahminen:

- **Mask çıkarımı:** karakter çiziminin montaja hazır hale getirilmesi
- **Montaj:** karakter çiziminin sahne resmi üzerine oturtulması
- **(Yeniden boyutlandırma:** karakter çiziminin sahne resmine göre yeniden boyutlandırılması)
- **Renklendirme:** renksiz karakter çiziminin sahne ışıklandırmasına uygun olarak renklendirilmesi

- **Son dokunuşlar:** önplandaki renklendirilmiş karakter çizimiyle arkaplandaki sahne resminin arasındaki rahatsız edici hataların ve uyumsuzlukların bütünüyle ortadan kaldırılması

olacak. Şimdi inceleyelim, **diyorsun ki:**

“

Meblağ konusuna gelince 2

Milyar kulağa hoş geliyor lakin, istediğiniz resimlerin hepsi promotional yani Full renkli, kontursuz kısacası benim nete gönderdiğim işlerdeki kaliteye sahip bir şekilde isteniyorsa Bu ücret biraz zayıf kalıyor. Drawing tadında yaptığım tek renkli konsept dizaynlar için 10'luk set başına 100 Milyon alırım, full renkli promotional resimler içinse (Oyunun reklamları, afişleri, internet sitesi, kapağı, kitapçığı içinde kullanılacak kaliteli resimler.) tane başına 100 Milyon alırım.

”

“Full renkli promotional resimler içinse tane başına 100 Milyon alırım” diyorsun ya üstad. Bir inceleyelim.

100 YTL = 55 EUR'ya bir adet tam renkli alırsak 10 F.R.P.R.(full renkli promotional resim) 550 € yapar ki bu fiyatın tarafımdan kabul edilebilirlikle yakından olsun, uzaktan olsun bir ilgisi, ilişkisi yoktur, bulunmamaktadır. Olmaz değildir, olamazdır. Yalnız bu öneri akla sorular getirmektedir... İlk akla gelen soru aşağıda belirtilmiştir.

- Çözünürlükleri ne olacaktır bu F.R.P.R.'lerin?
Herhangi bir kenarının 3000 pixel'den aşağı olması durumunda kesinlikle düşünülemez kadar “ilginç” bir fiyatlandırma yapılmaktadır...
- Bahsi geçen kalitede örnek bir resmin gönderilmesi mümkün müdür?
Örnek resim, önceki çalışmalardan biri ya da yalnızca bir vücut parçasının çizildiği yeni bir karakter resmi olabilir.

Diyorum ki:

“

İstediğim resimlerin %70'i arkaplanları tarafımdan sağlanacak renkli ve en az 1024x768 çözünürlükte arkaplan üstü karakter çizimleri. Geri kalan %30'u ise, yine yazılacak öyküye uygun arkaplan ve karakter çizimleri.

Konsept çizim istemiyorum. Çünkü yukarıda belirttiğim kadar çok işlem den geçtikten sonra oyunda kullanılabilir bir değere kavuşacak çizimler olacaklar ve her çizim üzerinde o kadar zaman ve emeği harcayabilecek sanatçılıkta biriyle tanışmadım henüz burada. Konsept çizim kabûlü yalnızca konseptten bitmiş tam renkli resime giden yolun tutorial tadında **tarifi** ve yukarıda bahsi geçen işlemlerin eğitimini verirsen düşünülebilir.

”

Olayın na-hicri **Takvimi** sorunsalı

Kerem olay bir oyun ve programlanmaya başlanalı henüz (kesintisiz kodlama süresi olarak) 2 gün (diğer türlü 1 ay) oldu. Olay embriyo, şirin, bilgisayarımın içinde bir yerlerde gelişmekte, doğmayı beklemekte, konuşmamakta, yürüyememekte. Şu an fareleri ve klavyeleri hissetmekte, arayüzünü oluşturmakta, menüsünü, butonunu, konsolunu tanımlamakta. Bu sevimli embriyonun daha kat edecek çok yolu var. Sakat da doğmasını istediğimden onu yaza kadar beklemeye kararlıyım.

Burda sorunsala yanıtımızı, embriyoyik benzetmelerden özgürleştirsek, yaz aylarında, oyunun motoru çalışabilir, öyküsü çalışabilir oranda bitmiş olacaklar.

Evet Kerem **özetle**,

- %70 yalnızca, renkli karakter çalışması (konsept art kadar düşük, promotional kadar yüksek kalitede değil yukardaki örneklerdeki gibi, ikisinin arası)
- %30 renkli sahne ve karakter çalışması (yataktaki kız gibi)
- Pozisyondan kastedilen oyundaki karakterlerin bu belgedekinden çok öte aşan sevişme anlarındaki pozisyonlarıdır. 150 abartılı bir sayı olmuş, sayıyı senaryonun gidişatı belirler.
- Çalışmaların hepsi en azından 1024x768 px çözünürlüğünde olmalı, senaryonun doruk noktaları gibi önemli anların çalışmaları daha da yüksek çözünürlükte olabilmeli.
- Promotional kalitesi henüz tanımlı konusunda anlaşmaya varılmış bir kalite değil. Promotional kalitesinde de çizimlere ihtiyaç duyulacağından bu kalite seviyesi de ortak bir tanıma kavuşturulmalı. Yukarıda sorulduğum derece yüksek çözünürlüklerde (herhangi bir kenar 3000 pixelden aşağı olmamalı) çizimler elde edilebilecekse fiyatlandırması uygun görülebilir, belirtilenin altında çözünürlüklerdeki çalışmalar için 100 Milyon = 55 EUR kabul edilebilir bir meblağ değil, çok yüksek.

Askerlik beni de kurcalayan bishi... onu bu yakınlarda ben de halletmeye bakıyorum. Olmadı bakarsın aynı bölüğe düşer, orda gün saya saya Hentai hazırlarız . ^o^ !!

Umarım bu yanıt bir derece açıklayıcı olabilmıştır. Çabucak yanıt yazmanı bekliyorum.

Ve evet Western Union harika olur. Bizim okulun hemen orda bir kaç yerde var.

Sevgiler & Saygılar & Başarılar,
Çetin

p.s.: yukarıda senaryo ve öykü ve varsa hikaye değişimli olarak kullanıldı sanırım... hepsi oyunun senaryosu anlamına geliyor. Kavramlar karışmasın. Herhangi başka bir yerde "burda böyle demişsin, burda biraz başka olmuş" dersin, sonda yazdığım "özetle" kısmını temel alabilirsin en son onları yazdım. Bu da aydınlatıcı olmuyorsa, e-mailinde belirtirsin, açıklamaktan memnuniyet ve mutluluk duyarım.