

三维打印技术让FigurePrints将游戏人物带入现实世界

魔兽世界的各种人物在三维彩色打印技术的帮助下现身于真实世界

作者: Susan Smith | 2008年3月13日出版

对于《魔兽世界》的狂热爱好者来说, FigurePrints正是又一个让他们能够与自己所熟知和喜爱的人物做游戏的途径。

作为前微软副总裁Ed Fries的创意, FigurePrints公司将以《魔兽世界》人物所创建的三维图像通过Z Corp.公司的Spectrum Z510三维打印成型机制作成为实体雕像。

Fries在微软公司职业生涯的后半段曾用于打造微软公司的PC机游戏部门。他曾帮助了Xbox游戏机以及款游戏机平台游戏产品业务的推出。在离开微软公司之后, Fries帮助一位朋友创建了几家游戏公司, 并加入了一些其它公司的董事会并担任这些公司的咨询专家。



“当我看到Z Corp Spectrum Z510这款彩色三维打印成型机所制作的成品时, 正身处一个游戏产品展会之中,” Fries说道, “我对三维打印一直都很感兴趣, 但并没有意识到有可能实现彩色三维打印。当我看到这些打印成品时, 我询问他们可否为我制作一件成品。我认识这些游戏行业的同行, 他们摆出了《Spore》这款游戏的人物打印品, 这款游戏多年来一直在开发, 领导者是梦想家Will Wright。”



Fries当时实际操作了用于创建用户自己小生物的部分软件程序。“我问他们是否可以为我制作一份我所创建生物的打印品, 他们表示同意。几个月以后, 一件包裹寄到我家, 里面正是这个小生物。我对三维打印机的制作效果感到惊奇, 打印品的色彩非常出色, 细节部分十分精细。我的小生物长着像鱼鳍一样的翅膀。这些翅膀几乎是透明的, 非常之薄, 还有尖细的翅膀尖。我对三维打印机所能表达的细节部分印象深刻。”

“当时我并不知道自己所得到的是彩色三维打印品，” Fires说。通过进一步对于彩色三维打印流程的调查，他发现这个雕像是使用Z Corp打印机制作的。本身就是狂热玩家的Fries当时正在玩《魔兽世界》，当时全世界“最大规模的游戏”。这款游戏拥有超过1千万用户，仅每位用户每月为玩游戏支付15美元，仅此一款游戏就是一宗数十亿美元的生意。Fries很早以前就与这款游戏的制作商有过接触，还说自己曾经几次想要购买这家公司。事实上，在这款游戏发行之前，他就在玩测试版本了。

Fries说，当时“我正在赏玩着那个《Spore》雕像，直至最后将这个雕像与制作《魔兽世界》人物雕像的想法结合起来。”对于Fries创建FigurePrints公司的市场响应一直十分踊跃。“自从我们开展业务以来，已经有10万人签署了订单。”对于FigurePrints产品的需求高到订单不得不以摇号来决定。

Fries认为，这些拥有众多玩家的游戏，其客户投入度极高。“一位典型的玩家有可能在游戏上每周花20-40个小时，比他们所做的任何事情都更投入。而在他们进入到游戏的更高级别时，所需要花费的投入是巨大的。”

对这些玩家来说，这意味着自己有可能以最多可达40位其它玩家组成一只队伍进入同一个地牢，所有玩家均共同行动，协调一致，每个人戴着游戏耳机和话筒。由领队发出指令。

Fries说，“完成一项任务需要3至5个小时。”在这个级别上，会遇到一些要求大量协作和技能才能击败敌人的挑战。而回报在通常情况下是一把剑或头盔，然后40个人会通过争抢这些物品。“如果你成功了，就可以获得一两件装备。你需要花费很长时间才能积累到全套物品，如盔甲、武器等等，而且这只是让人们这款游戏感兴趣的因素之一。”



在玩家们在这款游戏中投入数千小时之后，他们在努力寻找着能够丰富自己收藏的那些物品，但到目前为止，这种体验一直是虚拟的。“而能够真实获得这些物品对于玩家们极具吸引力，” Fries说。

下订单的流程完全实现了自动化：玩家们进入网站，输入自己人物的名称，然后从各种姿势、盔甲、剑、底座形式中选择。网站上有一个演示程序可供玩家试用。

在这款游戏中，人物不仅可以在整个环境中走动，也可以运用攻击套路、单一技能、跳起和卧下，并可以使用“表情”，如挥手和微笑。每个人物有超过100种不同的动画，而且每一种动画中还有几百种不同的身体姿态。“我们从这些动画中挑选了一些图帧、选择人物的某些特定姿势，并将这些素材放入一个很大的图库中以供玩家进行挑选，” Fries说。“基本上，玩家们会看到自己的人物以直立姿势站立，然后他们可以进入姿势图库选择一个姿势，对这个姿势进行旋转，观察自己是否喜欢，然后可以操作这个人物，让人物显示出自己想要看到的样子。”



这个供玩家选择、穿衣和摆姿势的定制程序以魔兽世界爱好者所制作的核心软件为基础，并可以进入用户计算机上所安装的《魔兽世界》版本之内。使用这款软件，程序员可以将游戏人物及其它游戏物品抽离出来，在屏幕上进行观察。这款程序的源代码已经作为开源软件发布，任何人都可以无偿使用。

而在用户按下“打印”按钮后，这个模型将保存成一个文件。随后这个文件载入Autodesk 3D Studio Max程序，而由一款在3D Studio Max中专门用于《魔兽世界》的定制程序对这个模型做出修改，以便让这款模型能够打印出来，例如，除去那些由于过薄而无法打印的部分，或者让这个模型更加流畅、多边形更少，并设置其色彩。此时，由一位3D艺术家做出最后修改后，模型即交付打印。

在模型经历不同的制作阶段时，将由一个数据库软件来追踪这些模型。

我们可以一次性打印一定数量的模型，而用Z510三维打印成型机进行打印需用时约10个小时。一旦模型打印完成，模型将经过一个此款打印成型机特有的渗透处理，也就意味着要将模型浸泡在一种胶水中，让模型更加结实、坚固，同时加强色彩效果。然后，每个模型将配上一个木制底座，并在模型上加装一个玻璃罩，最后则是包装发给用户了。这些人物都按1:18的比例制作。游戏中的人类战士约为6英尺高，而对应的FigurePrint人物约为4英寸高，但不计所附带的底座高度。

Fries是这家企业的4个合伙人之一，并由一位打印专家来执行打印工作以及监管4台安装在温哥华工作地点的Z Corp Z510三维打印成型机。

