

# Gerçekçi Dijital Karakterlere Giden Yol: Neocore Games'in 3D Tarama Dönüşümü

Orta Avrupa'nın kalbinde, yaklaşık yirmi yıldır hikâye odaklı rol yapma oyunları geliştiren tutkulu bir ekip var: [Neocore Games](#).

2005 yılında kurulan bağımsız stüdyo; PC, PlayStation ve Xbox platformları için ürettiği oyunlarda güçlü anlatımı, detaylı dünyaları ve canlı karakterleriyle tanınıyor.

Neocore Games, yeni RPG projeleri üzerinde çalışmaya başladığında karşılarına net bir ihtiyaç çıktı: **Hikâye evrenine kusursuzca uyum sağlayacak, gerçekçi insan karakterleri.**

Bu seviyede bir gerçekçilik için yalnızca iyi modelleme yetmiyordu. Yüz ifadeleri, küçük asimetriler, insanı "insan" yapan detaylar gerekiyordu. İşte bu noktada ekip, 3D tarama teknolojilerine yönelmeye karar verdi.

## Fotogrametriden Gelen Zorluklar

Neocore Games, uzun süre karakterler ve çevresel varlıklar için fotogrametri yöntemini kullandı. Ancak bu yöntem, özellikle insan modelleri ve büyük ölçekli sahnelerde ciddi kısıtlar yaratıyordu:

**Zahmetli kurulum:** Kontrollü ışık, özel alan ve karmaşık bir hazırlık süreci gerekiyordu.

**Ekstra hazırlıklar:** İnsan modellerinin doğru taranabilmesi için yüzeylerin beyaz boya ile kaplanması gerekiyordu.

**Zaman kaybı:** Binlerce fotoğraf çekilmesine rağmen ortaya çıkan veri her zaman yeterince temiz olmuyordu.

**Yüksek post-prodüksiyon yükü:** 3D sanatçılar, taranan verileri animasyona uygun hale getirmek için ciddi yeniden modelleme yapmak zorunda kalıyordu.



Bu süreç, üretim hattını yavaşlatıyor ve ekiplerin yaratıcılıktan çok teknik sorunlarla uğraşmasına neden oluyordu. Neocore Games daha hızlı, daha esnek ve daha kaliteli bir çözüme ihtiyaç duyuyordu.

## **Özgürlükle Tanışma: EinScan Libre**

Bu arayış, ekibi **EinScan Libre** ile buluşturdu. Kablosuz, bağımsız ve taşınabilir bir lazer 3D tarayıcı olan EinScan Libre, Neocore Games'in üretim sürecine bambaşka bir akış kazandırdı.

Ekip, farklı çözümleri test ettikten sonra bu cihazın hem kullanım kolaylığı hem de veri kalitesi açısından beklentilerinin ötesine geçtiğini fark etti.

*"Birinde bu tarayıcıyı gördük, denedik ve oldukça umut verici bulduk. Sonrasında EinScan Libre'i satın aldık. Sonuç bizim*

*için mükemmeldi.”*

## **Balázs Kiss – 3D Tarama Uzmanı, Neocore Games**

EinScan Libre; uzun kurulumlar olmadan, saniyeler içinde yüksek doğrulukta veri üretebilmesiyle oyun geliştirme gibi hızlı tempolu ortamlara ideal bir çözüm sundu.



## **30 Saniyede Yüz Tarama**

EinScan Libre'in Neocore Games için en güçlü kullanım alanlarından biri, **insan yüzü ve kafa taramaları** oldu. Yeni iş akışında bir kişinin yüzünü taramak yaklaşık **30 saniye** sürüyor. Ortaya çıkan mesh verisi ise neredeyse anında kullanılabilir durumda oluyor.

3D sanatçılar bu veriyi alıp:

- Poligon sayısını optimize ediyor
- Temiz bir topoloji oluşturuyor
- Modeli doğrudan animasyona hazır hale getiriyor

Tamamen manuel modellemeyle kıyaslandığında bu yöntem hem büyük bir zaman tasarrufu sağlıyor hem de karakterler arasında tutarlı bir gerçekçilik sunuyor.



## Doğayı Olduğu Gibi Tarayabilmek

EinScan Libre yalnızca karakter üretiminde değil, **çevresel varlıklar** için de Neocore Games'in vazgeçilmez araçlarından biri haline geldi. Taşınabilir yapısı sayesinde tarayıcı bir sırt çantasına atılıp dış mekâna çıkılabiliyor.

Kayalar, ağaçlar, zemin dokuları gibi organik formlar sahada taranıyor, anında mesh haline getiriliyor ve stüdyoya geri dönüldüğünde doğrudan üretim sürecine dahil ediliyor. Fotogrametri veya drone çekimleriyle günler sürebilecek bu süreç, artık çok daha hızlı ve akıcı.



## Teknoloji Yük Değil, Yaratıcılık Aracı Olduğunda

EinScan Libre'in Neocore Games'in iş akışına entegre edilmesi, yalnızca bir teknik iyileştirme değil; **yaratıcı bir dönüşüm** anlamına geliyor.

Sanatçılar artık:

- Kurulumlarla uğraşmak yerine tasarıma odaklanıyor
- Teknik sınırlamalar yerine hikâye ve atmosfer düşünüyor
- Daha gerçekçi, daha inandırıcı dijital dünyalar yaratabiliyor

Bu yaklaşım yalnızca oyun sektörü için değil; VFX, CGI ve sanal prodüksiyon gibi hız, doğruluk ve esnekliğin kritik olduğu tüm yaratıcı endüstriler için güçlü bir örnek sunuyor.

Neocore Games'in deneyimi, 3D tarama teknolojilerinin doğru araçlar ve doğru iş akışıyla birleştiğinde oyun geliştirme süreçlerini nasıl dönüştürebileceğini net bir şekilde gösteriyor. Gerçekçilik, hız ve yaratıcı özgürlük... Bugün 3D tarama çözümleri sayesinde artık aynı anda mümkün.

Eğer siz de oyun, VFX, endüstriyel tasarım, mühendislik ya da yaratıcı üretim süreçlerinizde **3D tarama teknolojilerinin sunduğu olanakları** keşfetmek istiyorsanız, **3dörtgen'in profesyonel ekibi** size doğru çözümü belirlemede yardımcı olabilir.

Mağazamızı ziyaret edebilir ya da **kurumsal@3dortgen.com** adresinden bizimle iletişime geçerek projenize özel bilgi ve danışmanlık alabilirsiniz.