

レギュラーセッション R11

リアルタイムデモ for PS3

～「Genji ー神威奏乱ー」「Foulks Soul」における
CGムービーメイキング～

2007年9月26日（水）

16：40～18：00

パネリスト紹介

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
ワールドワイドスタジオJAPANスタジオ

制作3部 部長

ビル・リッチ

株式会社白組

プロデューサー

井上浩正

株式会社プレミアムエージェンシー
スタジオマネージャー

小澤賢侍

株式会社プレミアムエージェンシー
テクニカル ディレクター

大井隆義

「次世代機」における描画能力の向上

•リアルタイム描画の表現力の向上

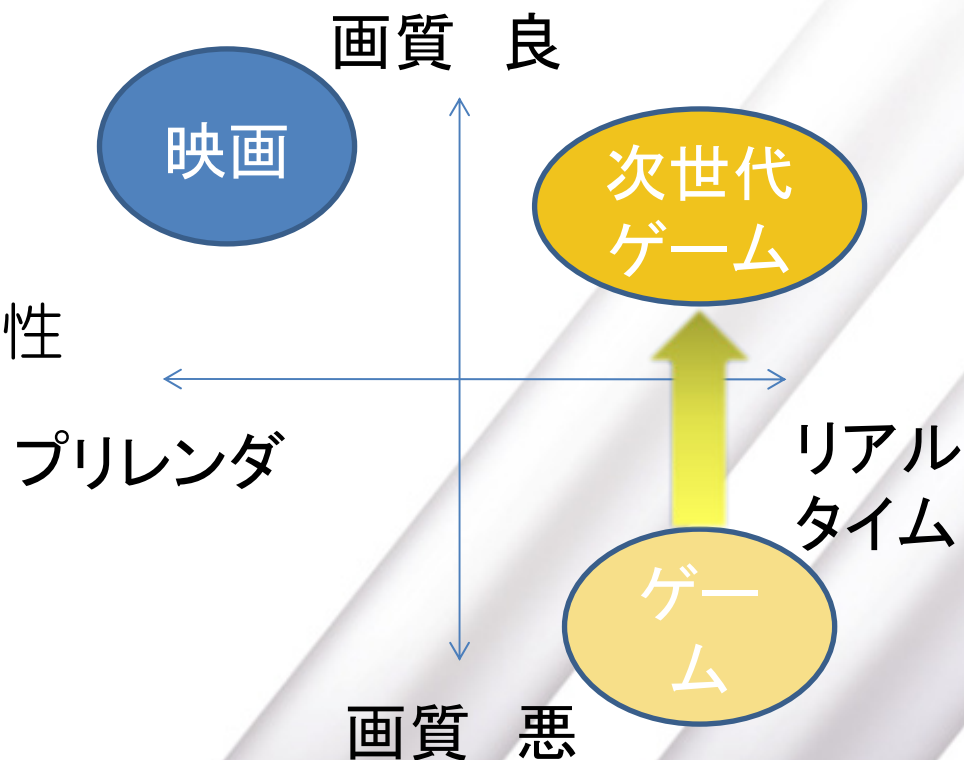
- プリレンダ→リアルタイム

- 表示ポリゴン数→増
- テクスチャ解像度
- SDサイズ→HDサイズ

•表現における「動き」の重要性

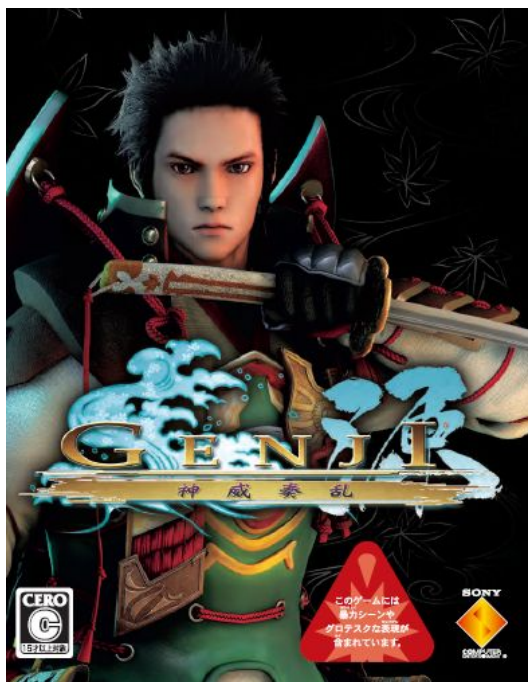
- 動き

- 体
- 表情
- カメラ・ライト
- 環境



作品概要

「GENJI -神威奏乱-」



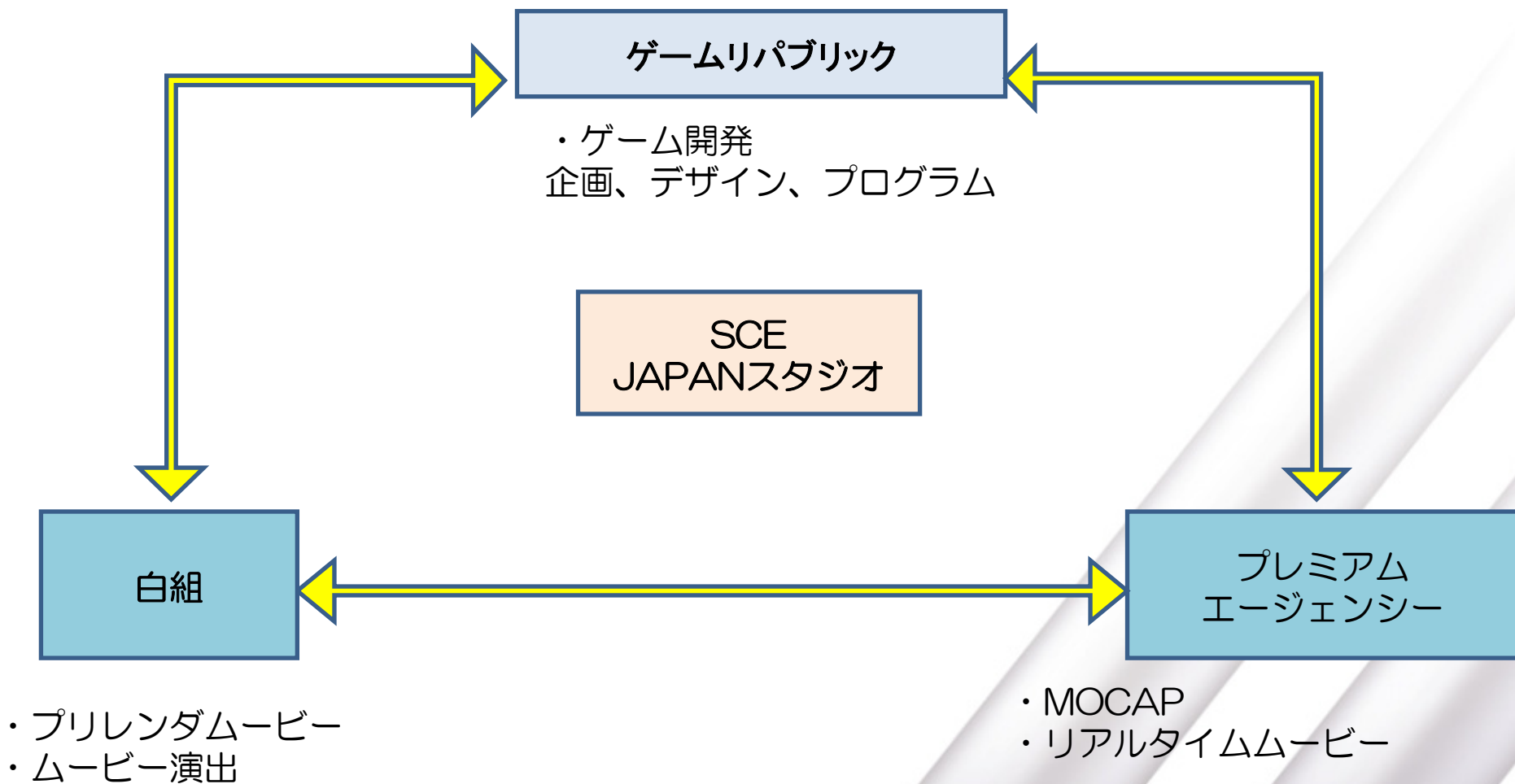
- 2006年11月発売

「FOLKS SOUL -失われた伝承-」



- 2007年6月発売

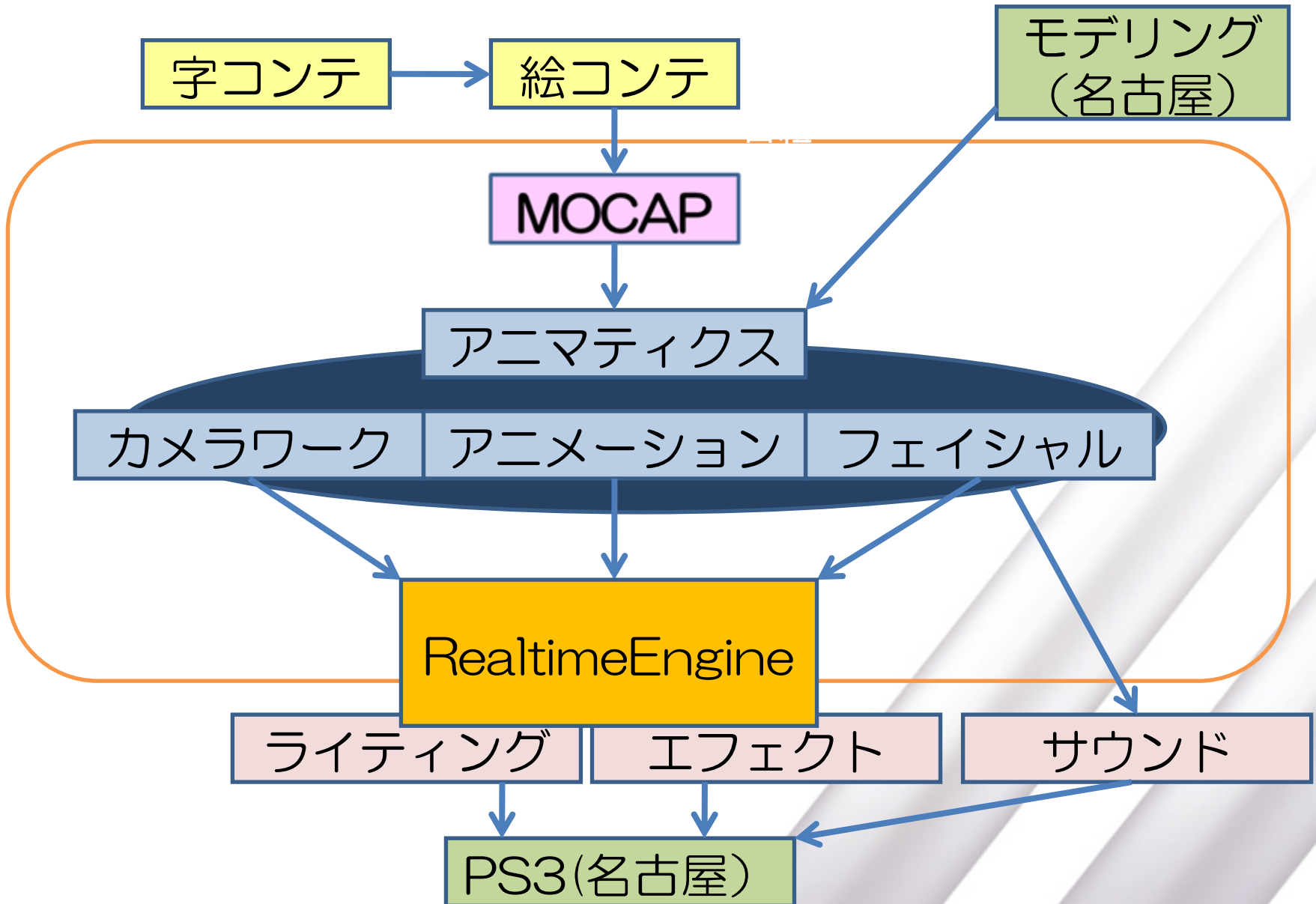
役割分担



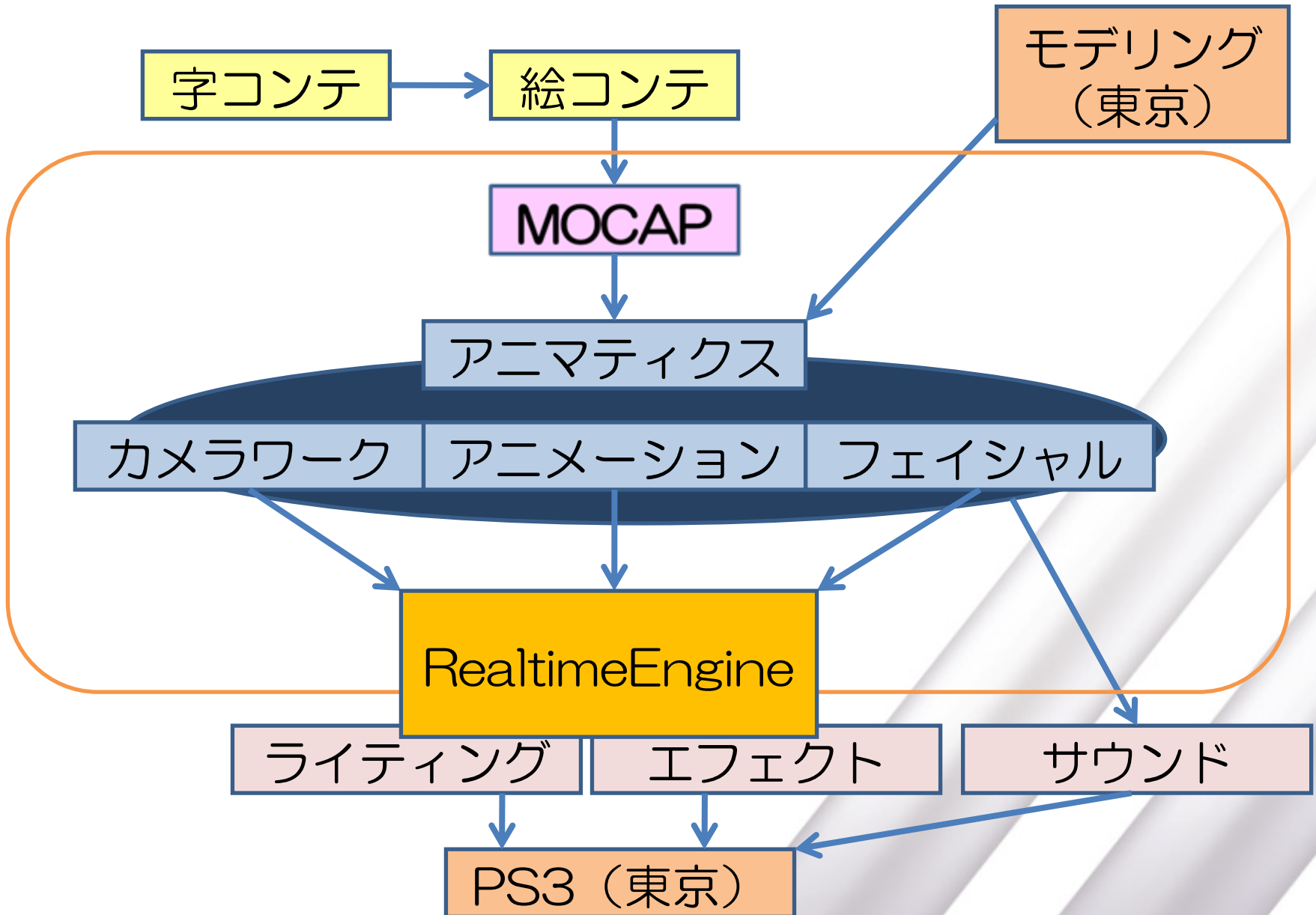
プリレンダリング

リアルタイムデモ

RealtimeDemoWorkflow (GENJI)



RealtimeDemoWorkflow (FOLKS SOUL)



MotionCaputure

- MOCAPで決める！
 - 演技
 - 俳優(オーディション)
 - 殺陣師
 - アクションコーディネータ
 - カメラワーク
 - 映画作りと同じ。
 - 舞台は、実機で予習！
- 映像編集でVコンテ完成
 - タイムコードの同期
 - 実写&MOCAPデータ
 - 明快な指示書。

アニメティクス

- MotionBuilder
 - MOCAP
 - リアルタイム性
 - ここまでは統一フロー
- 衣服アニメーション
 - 35ムービー + α
 - 衣装チェンジ分
 - 6つの世界
 - クロスシミュレーション
(+手作業...)

フェイシャル

- アフレコ？英語？日本語？
 1. MOCAP撮影(日本語セリフ)
 2. 仮音声(Vコンテに英語セリフをVoiceOver)
 - 基本的にはこれに合わせて、フェイシャルアニメーションをスタート
 3. 本番音声(英語セリフ)
 - 1月末に
- ブレンド？ジョイント？
- ブレンドジョイント？
 - GENJI: モーフターゲット
 - FOLKSSOUL: ブレンドジョイント？

フェイシャル

• 従来の制作技法

ブレンドシェイプ (GENJI)

- メリット
 - 細かい頂点制御ができる
 - クオリティーの差が出にくい
- デメリット
 - ターゲット & ブレンド数に境界がある
 - メモリを消費する
 - ターゲットを作らなければならない

ジョイント制御

- メリット
 - メモリ消費が少ない
 - 好きなようにアニメーションがつけれる
- デメリット
 - クオリティーの差が出る
 - 頂点単位の細かい制御ができない

フェイシャル

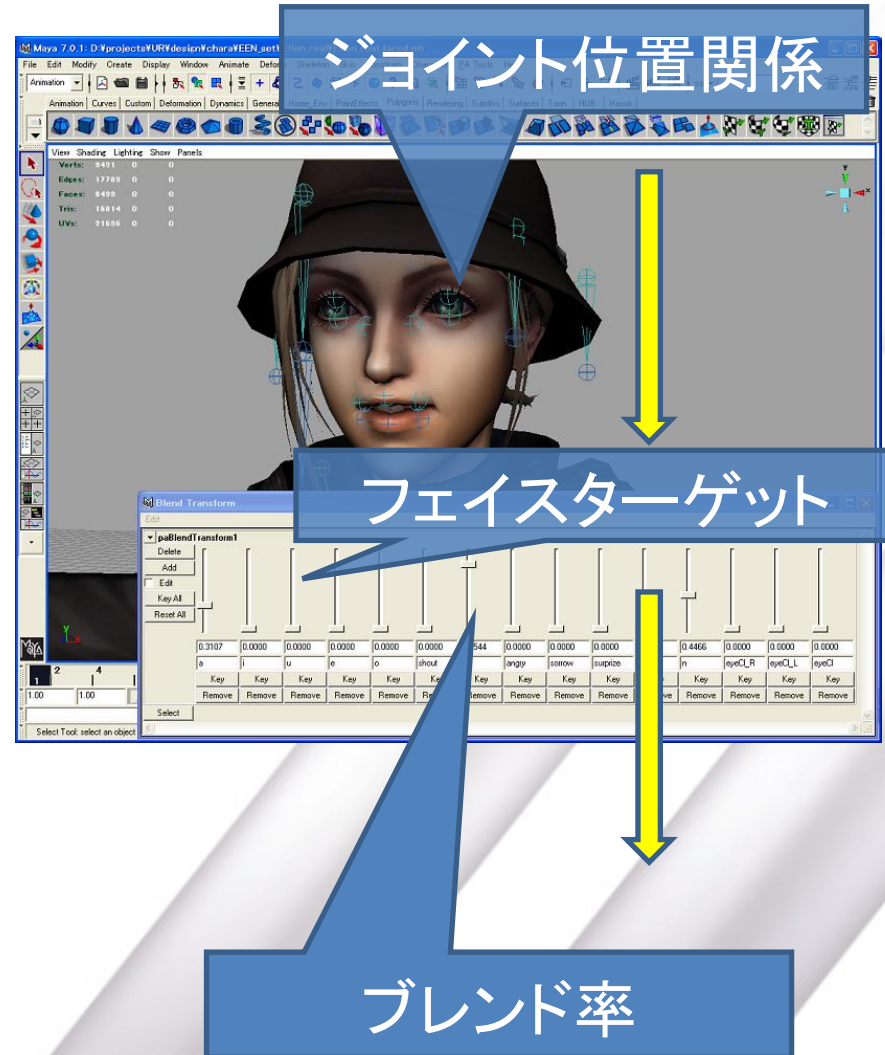
- Foulks Soulの制作技法

ブレンドジョイント

- メリット
 - メモリ消費が少ない
 - 好きなようにアニメーションがつけれる
 - クォリティーの差が出にくい
- デメリット
 - 頂点単位の細かい制御ができない

フェイシャル

- ブレンドジョイントとは
 - 頂点情報
 - ↓
 - ジョイントの位置関係=ターゲット
 - ターゲットのブレンド率で制御
- Mayaプラグインの開発
 - リグで制御
 - ↓
 - ブレンドシェイプパネルインタフェース
 - シーンごとのターゲット追加可能
- 実機への実装
 - ブレンド率によってジョイントの値を決定
 - 描画プログラムはスキニング制御



RTDエディタ(ライティング & エフェクト)

① Mayaからエクスポートされたアニメーションを適用

- ・キャラクターアニメーション
- ・カメラアニメーション
- ・フェイシャルアニメーション



デフォルト(ステージに設定されている)
ライトだけは影響されている状態

② リアルタイムデモ用のライト設定
見栄えのいいのようにな優ライト?
わざと影を落とすブラックライト?

③ エフェクトの設置
エフェクトは別ツールで作成
ここではタイミングとレイアウトのみ

④ ポストエフェクトの設定
被写界深度
HDRフィルタ
モーションブラー

=== エディット === PAGE 1/1

- 編集 →
- セーブ --
- ロード --
- 始めから再生 --
- ループ再生 --
- 停止/再生 --
- カメラ操作 --
- タイムスキップ →
- キャプチャ再生 --
- オプション →



=== エディット === PAGE 1/1

- 編集 →
- セーブ --
- ロード --
- 始めから再生 --
- ループ再生 --
- 停止/再生 --
- カメラ操作 --
- タイムスキップ →
- キャプチャ再生 --
- オプション →

FPS 0, t1 = 5200, delta = 5100
カット6/10 TIME

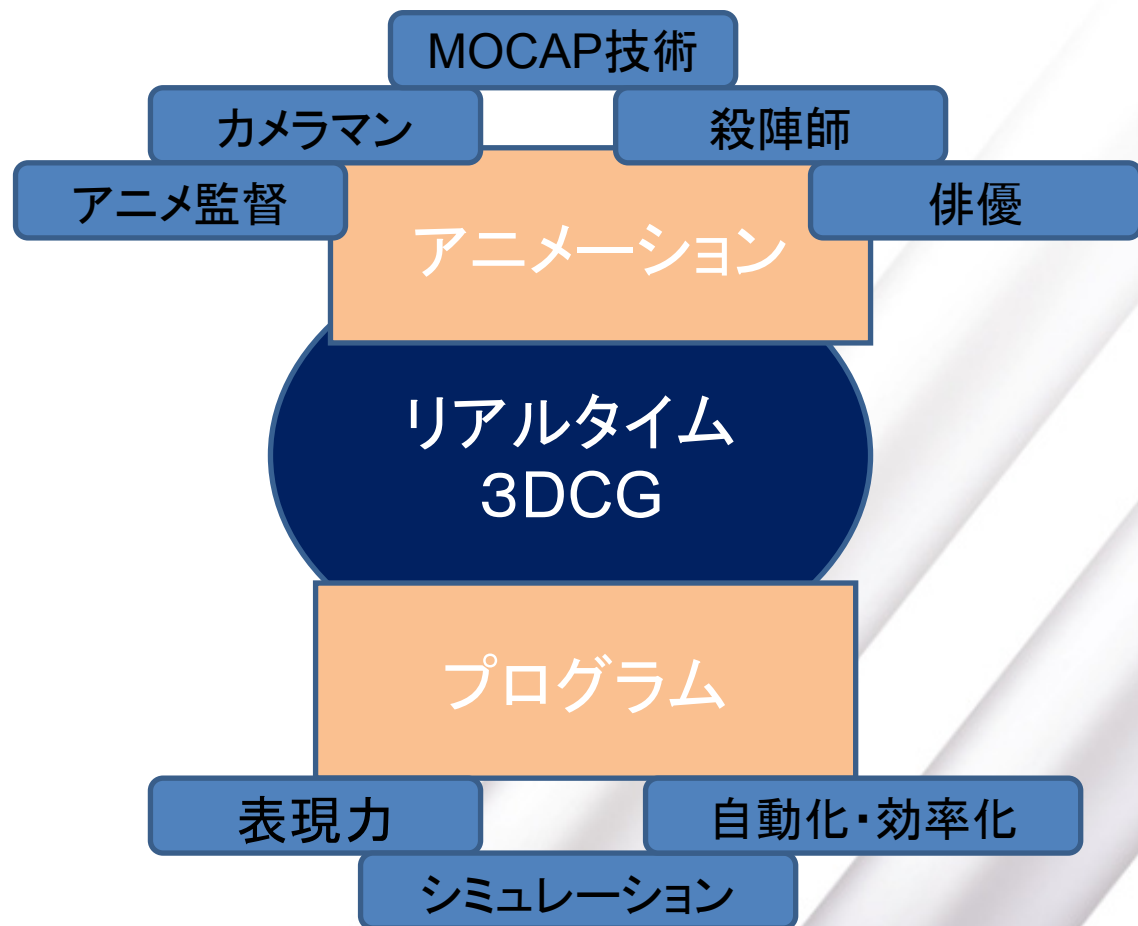
えっ!?

FPS 0, t1 = 5100, delta = 5200, fDelta = 52.00, MinFPS = 0
カット6/10 TIME 41805/66366MSEC FRAME 1254/1991

新たな制作体制

<制作技術の融合>

- 映像制作技術
 - 「演技」の技術
 - MOCAP
 - 殺陣師、俳優
 - 「映画」の技術
 - カメラマン
 - 映像編集
 - 「アニメ」の技術
 - アニメ監督
- プログラム技術
 - リアルタイムエンジン
 - エンジンのカスタマイズ
 - 作業の効率化
 - シミュレーション技術
 - ワークフローの自動化





と



は

これからも

最先端のリアルタイムCG表現を

追及していきます。