



『ソウルキャリバー Broken Destiny』
概要

株式会社バンダイナムコゲームス
コンテンツ制作本部 制作ディビジョン CGモーション部 CG1課
アシスタントマネージャー
吉江 秀郎

SOULCALIBUR Broken Destiny

『ソウルキャリバー Broken Destiny』

勝利に飢えた者たちへ!!

俺にはできないと思っただけか?

SOUL CALIBUR
Broken Destiny

8.27 on sale
メーカー希望小売価格: 6,279円(税込)
ジャンル: 武器格闘アクション

CERO C
15歳以上

■バンダイナムコゲームス公式WEBページ <http://www.bnai-channel.jp/>
■バンダイナムコゲームスステーション 03-3375-7858
【受付時間9:30~12:00 13:00~17:00(土日祝日を除く)】

株式会社バンダイナムコゲームス

プロジェクトソノオフィシャルサイト
<http://www.bnai.com/ps3/SCBD/>

© 2008 Bandai Namco. Soul of War is a registered trademark and the Soul of War logo and characters, names and all related properties are the Trademarks & © of Sony Computer Entertainment America Inc.

『 ソウルキャリバー Broken Destiny 』



『ソウルキャリバーIV』

◆発売日：2008年 7月31日

◆プラットフォーム：PLAYSTATION3 , Xbox 360



『 ソウルキャリバーIV 』



画面の比較

- ◆ PSPで『ソウルキャリバーIV』のビジュアルを再現



PS3



PSP

画面の比較

◆ PSPで『ソウルキャリバーIV』のビジュアルを再現



PS3



PSP

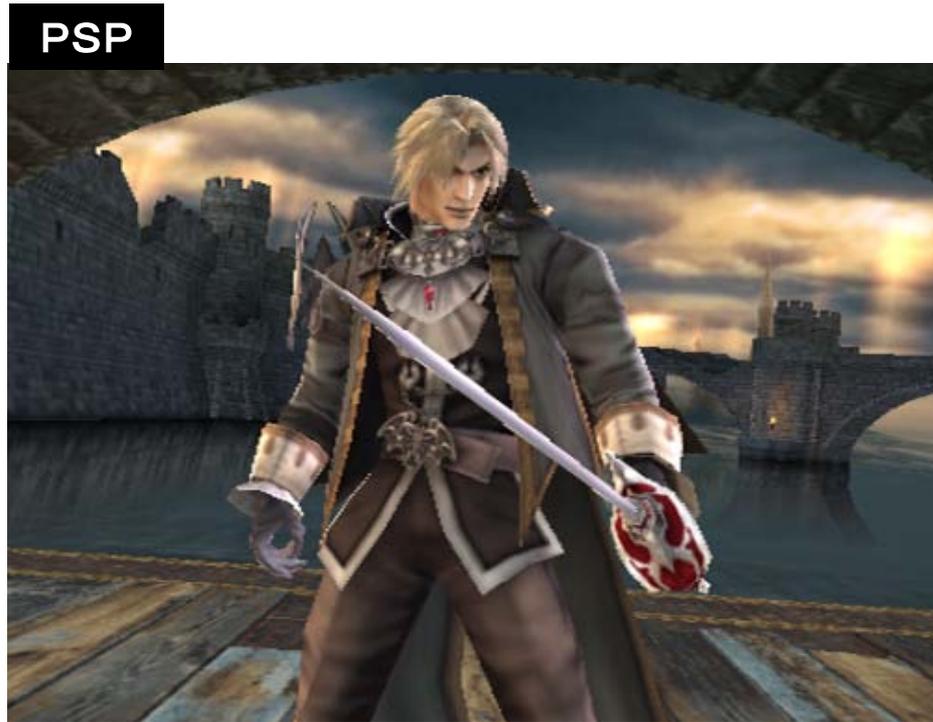
陰影の表現

◆フィギュアの墨入れのようなアクセント

PS3



PSP



リムライト(フレネル)

◆光の回り込みによってキャラが浮き立ち、透明感もアップ

PS3



シェーダーで表現

PSP

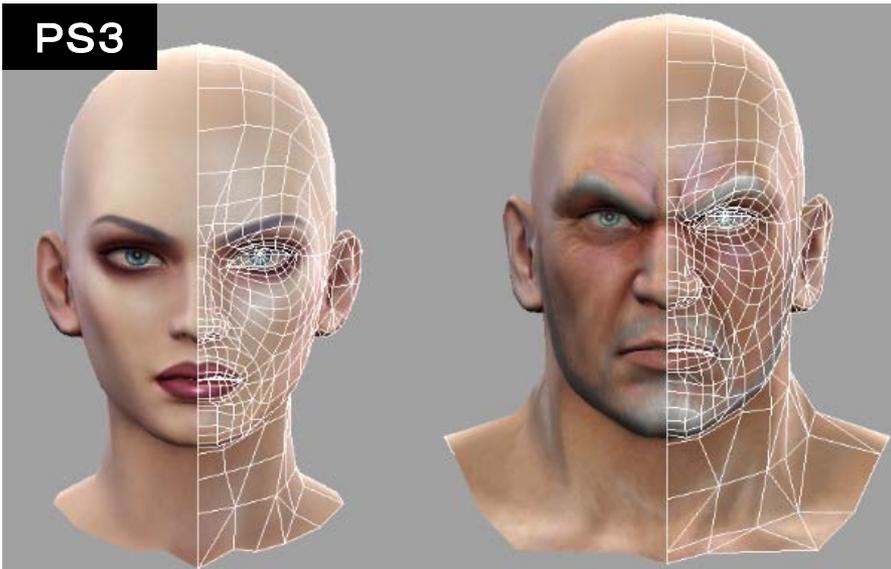


ライティングで表現

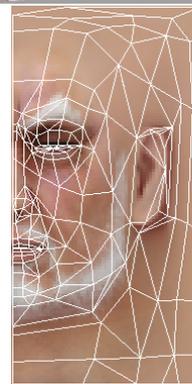
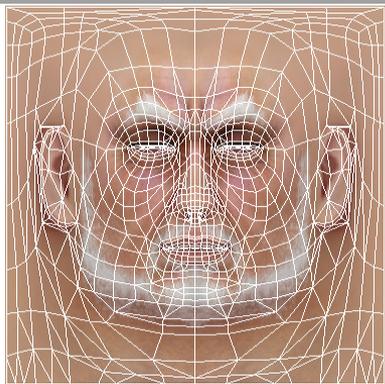
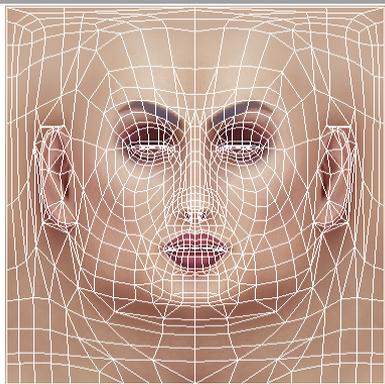
顔のベースモデル

◆同一トポロジーによる顔モデル

PS3



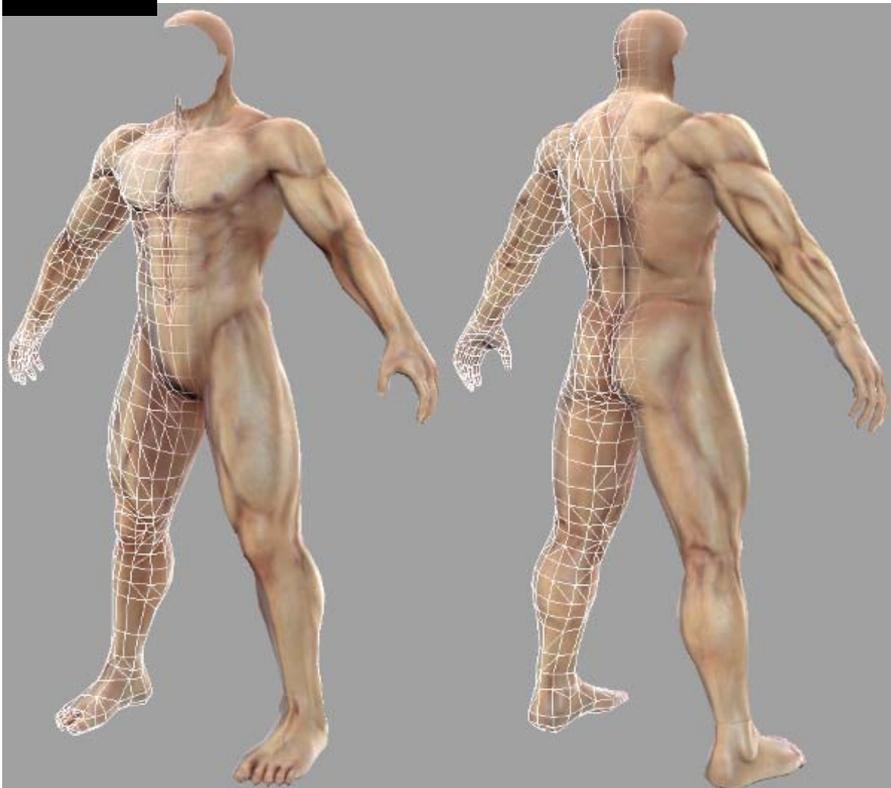
PSP



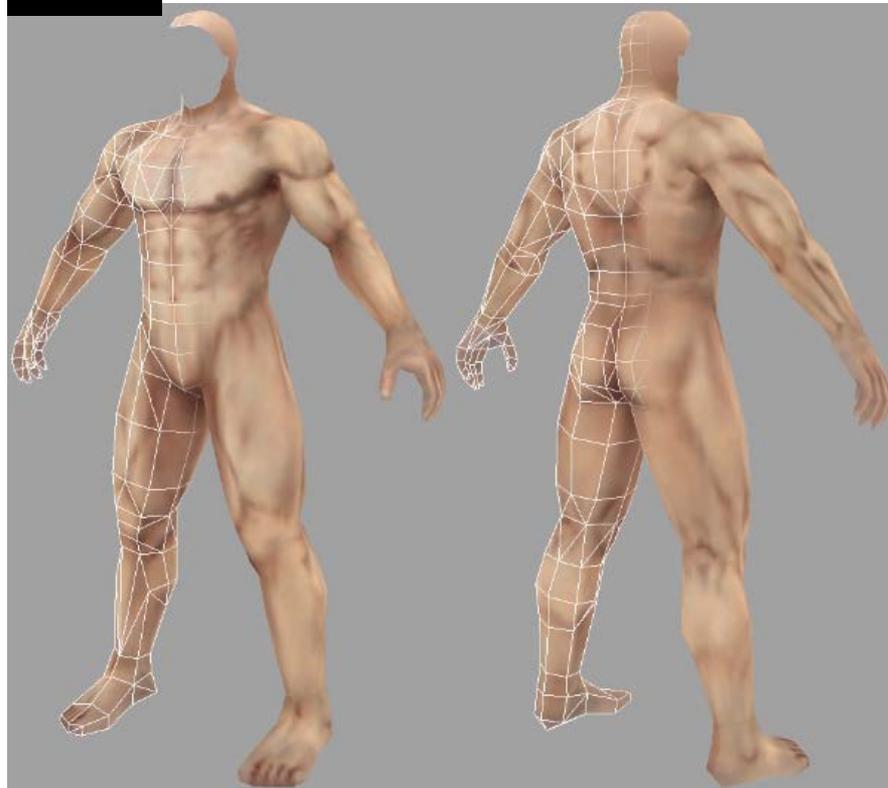
体のベースモデル

◆同一トポロジーによる男性素体

PS3



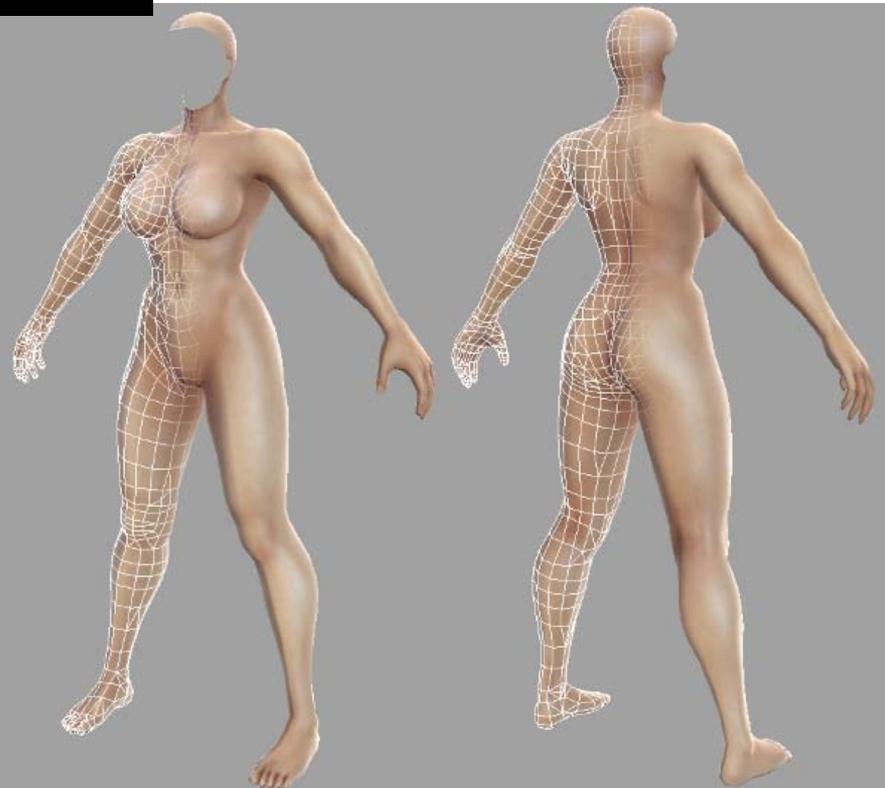
PSP



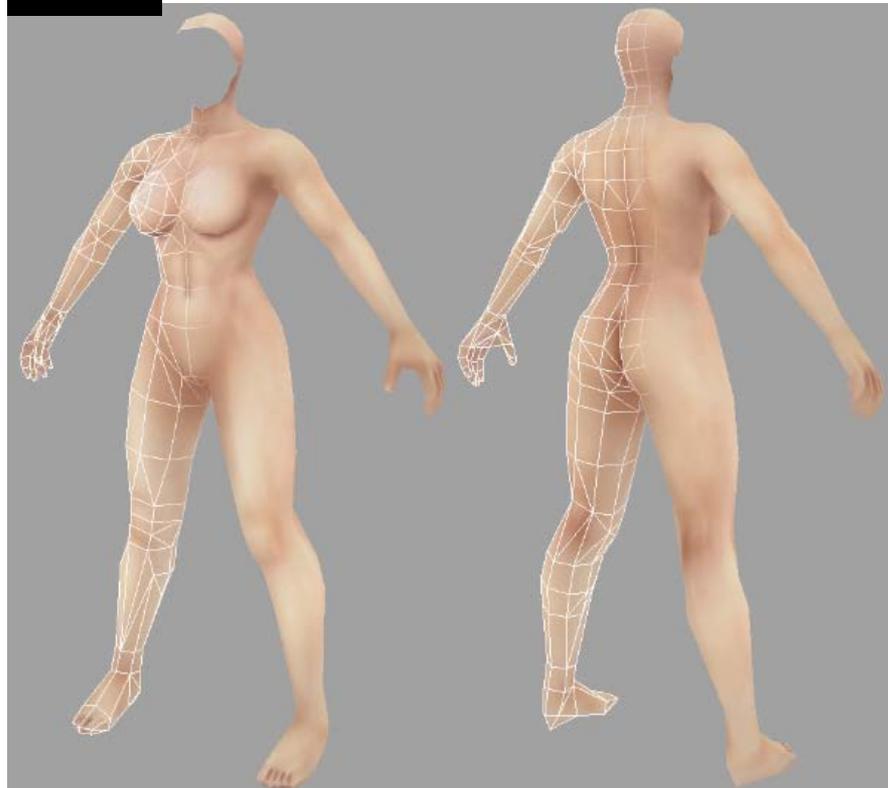
体のベースモデル

◆同一トポロジーによる女性素体

PS3



PSP



キャラモデル制作

SCIVを再現するために



コンテンツ制作本部 制作ディビジョン
CGモーション部 CG1課 チーフ
井村友子

目次

- ・クオリティの再現のために
- ・色換えの再現方法
- ・データ管理



クオリティの再現

SCIVに見た目を限りなく近づける
限られたスペックでどう表現するか

PS3



PSP



スペック比較

SCIV **PS3**

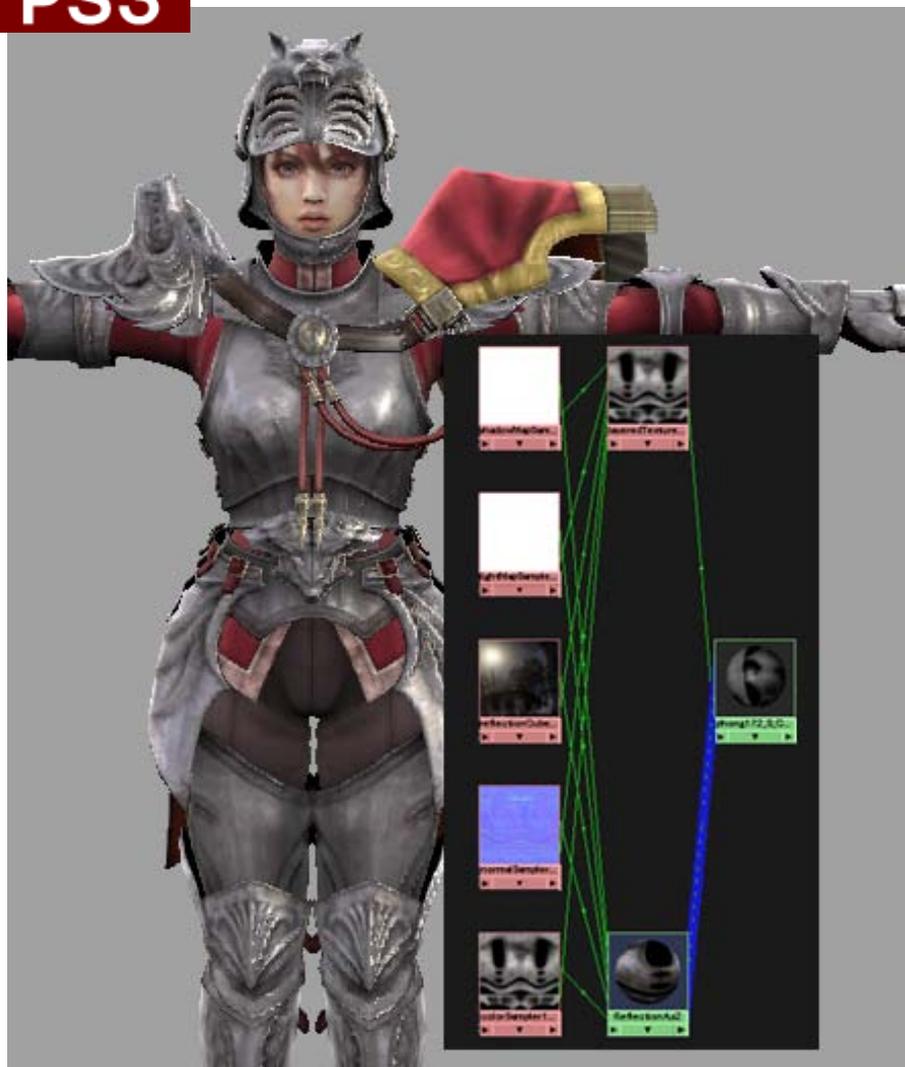
頂点数 2万～3万
シェーダー ピクセルシェーダー
骨数 基本骨21 指30 表情35 補助骨31
揺れ骨最大160
テクスチャ 約13000KB

SCBD **PSP**

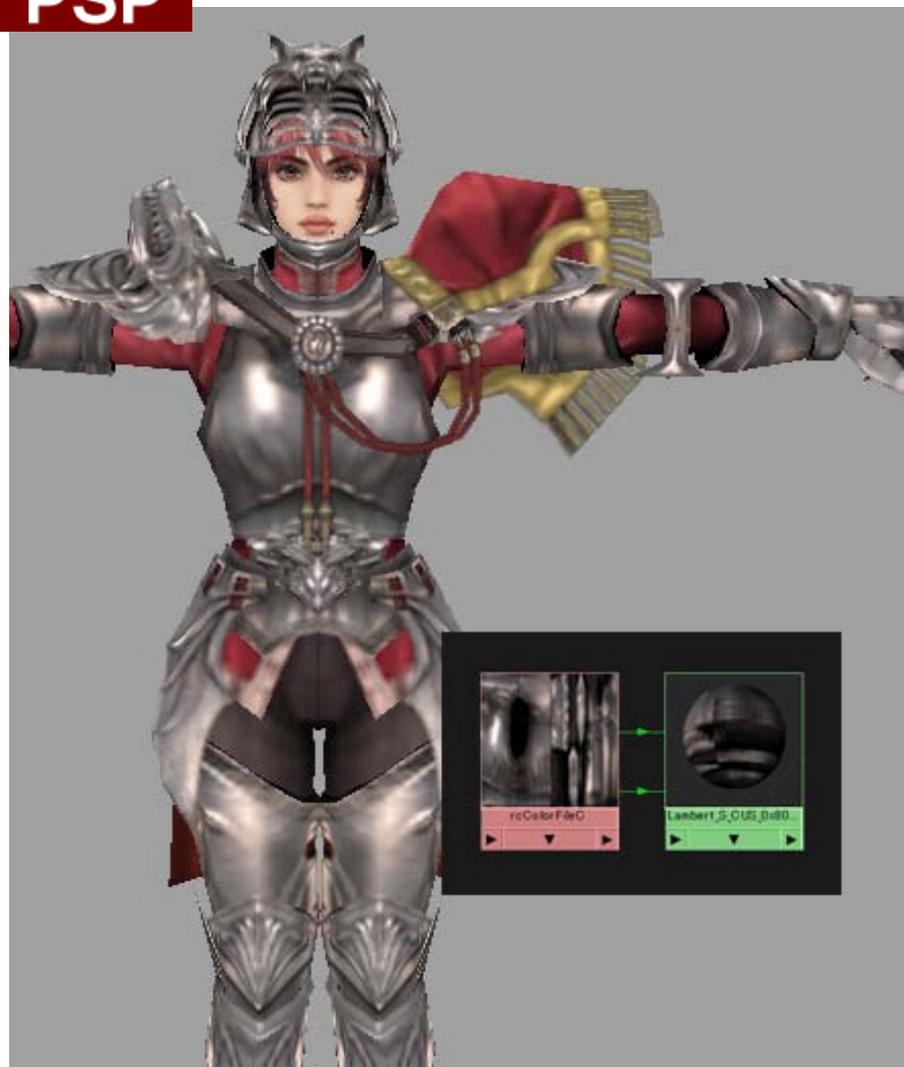
頂点数 3000～4000
シェーダー 頂点シェーダー
骨数 基本骨21 指30 表情35 補助骨22
揺れ骨最大21
テクスチャ 約90KB

シェーダー比較

PS3



PSP

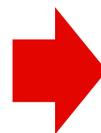
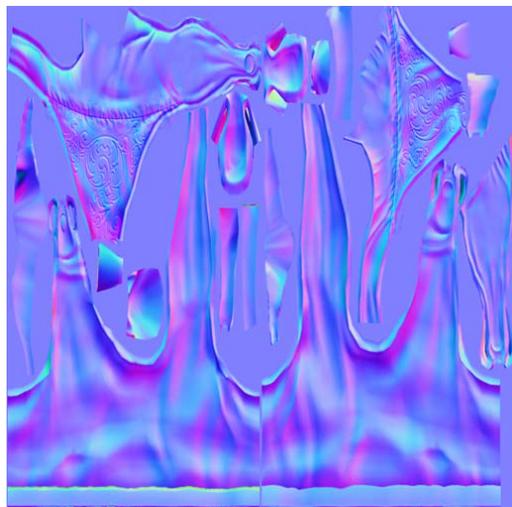
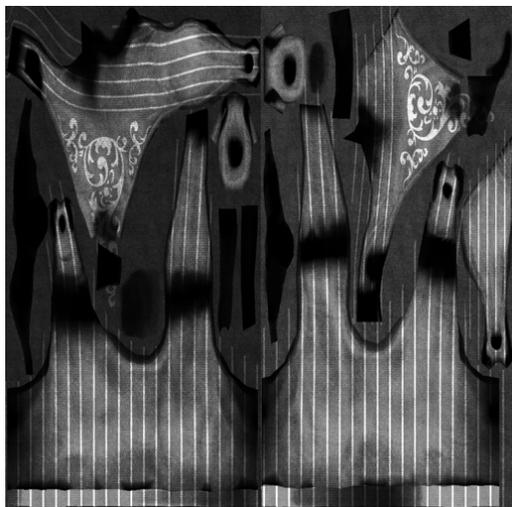
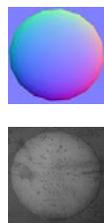
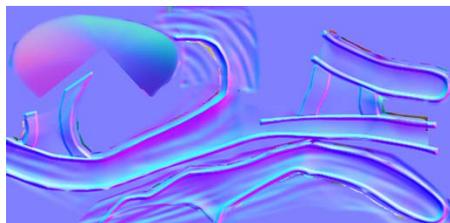
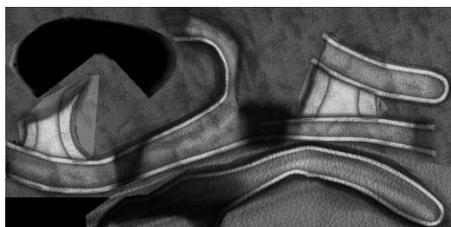


シェーダー比較

・PS3のSCIVではスペキュラ、色味、リムライト、陰影などを
実機上で計算して表現

→PSPでは計算出来ない

PS3

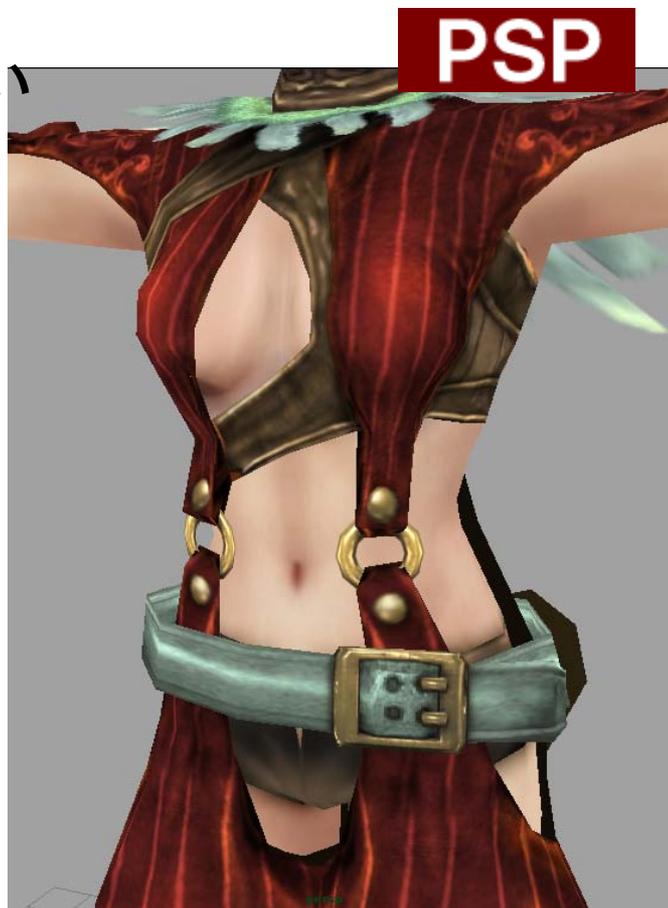
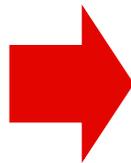


シェーダー比較

- ・PS3では各パーツでマテリアルがバラバラ
→PSPではそんなにマテリアルを使えない



PS3の表現を一枚絵にしなければならない



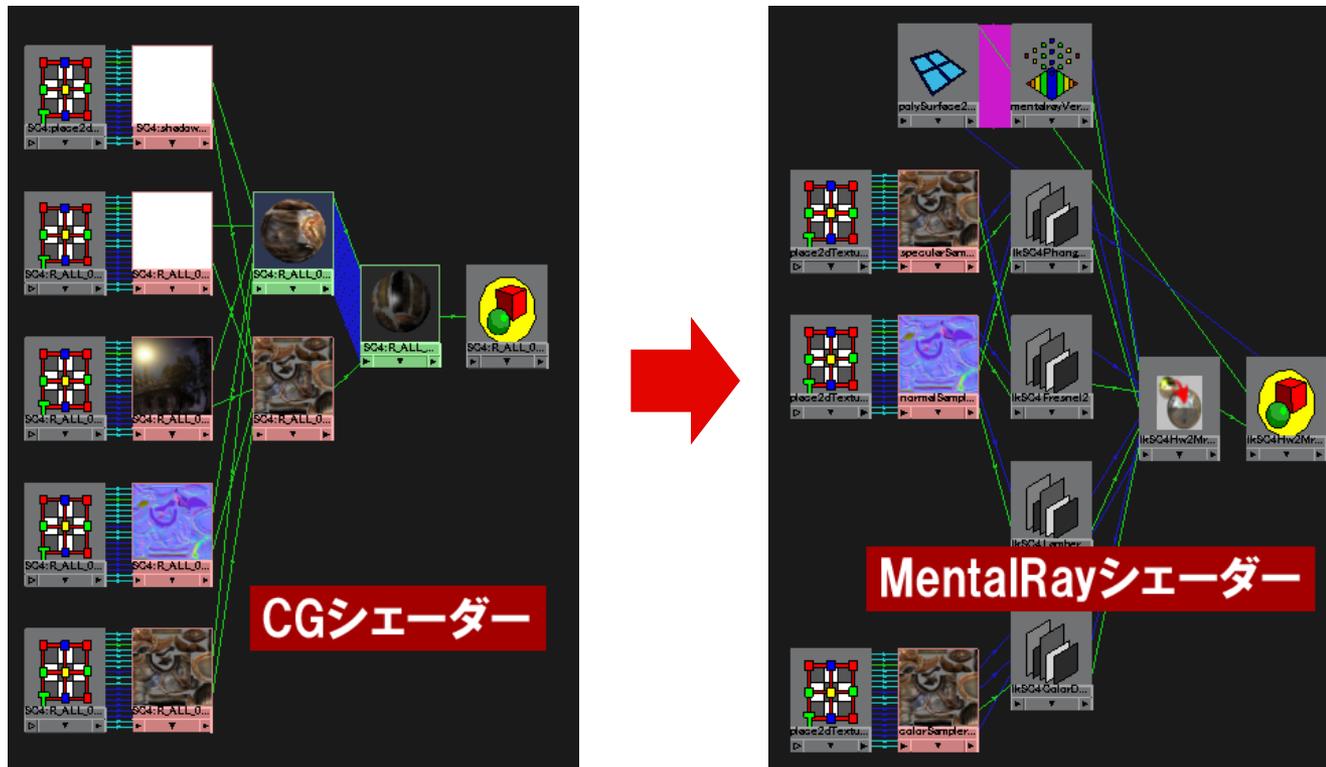
・・・そのために

見たまま まるごと焼き付けてしまう

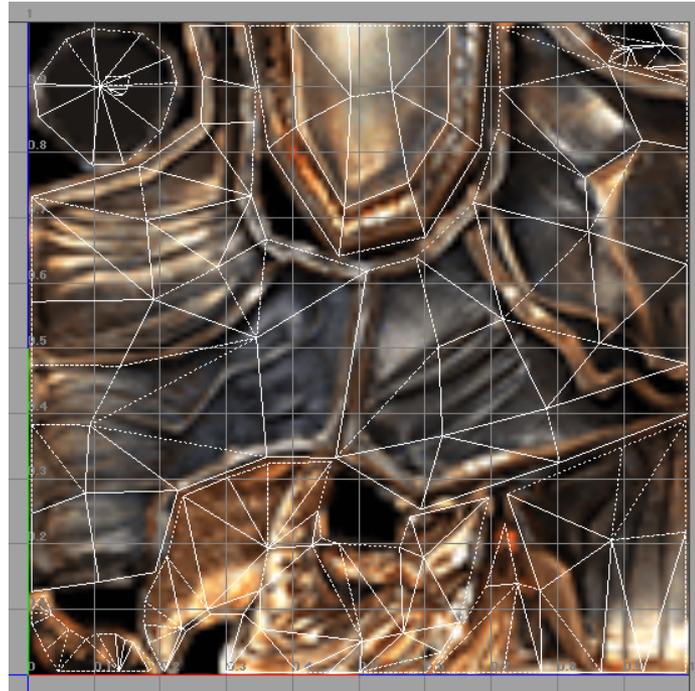
変換ツールと焼付けツール

SCIVで使用していたシェーダーをメンタルレイで計算出来るように
にまず変換する

完璧に変換出来るわけではないので各mayaパラメータで調整
出来たものを社内ツールで焼き付ける



焼付けツールとは？

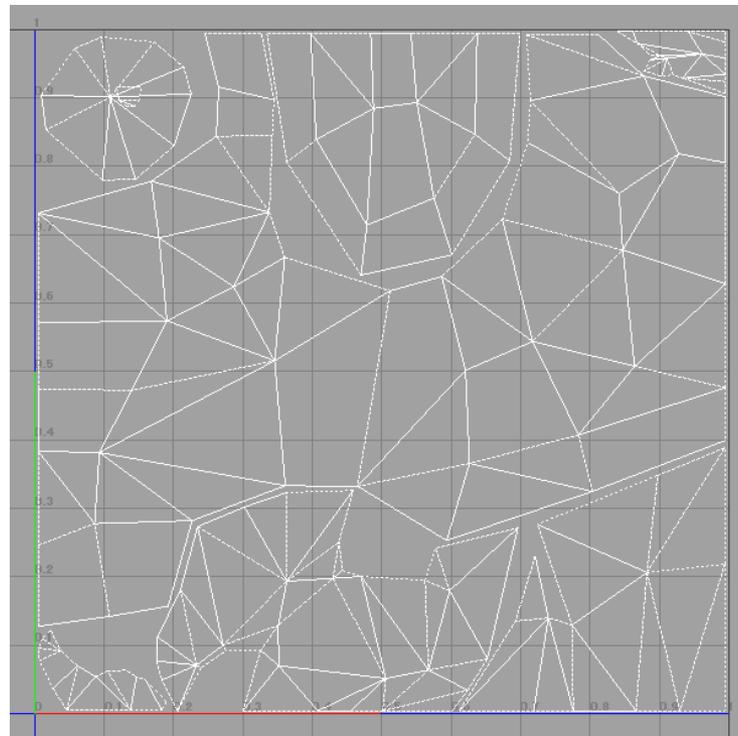


UVに沿って画像を焼き付けることが出来るツール

通常なら発生する手間



複数のモデル

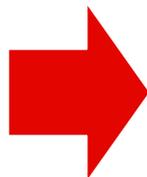


UV

通常なら発生する手間

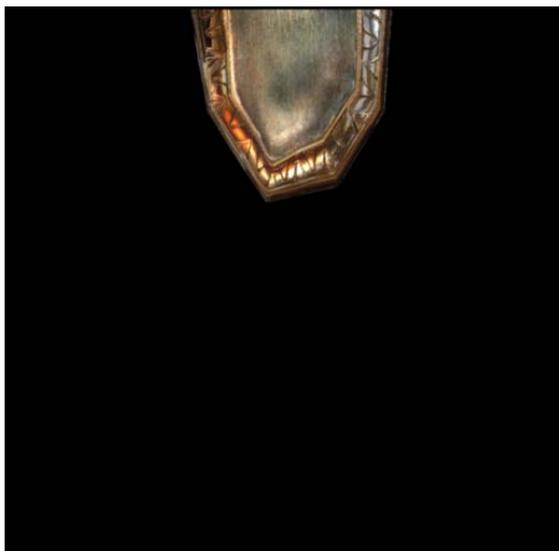
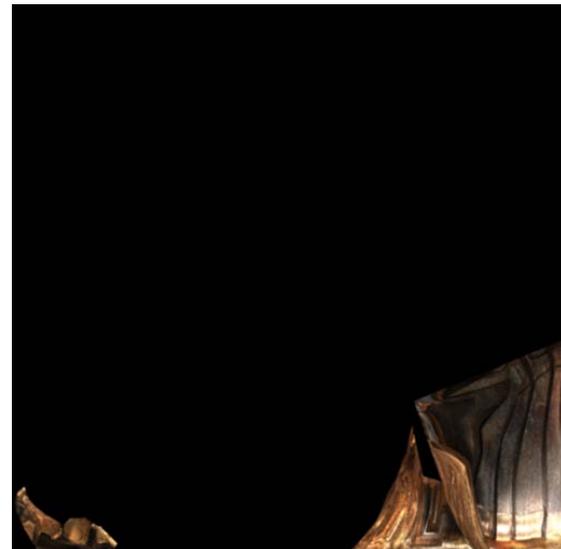
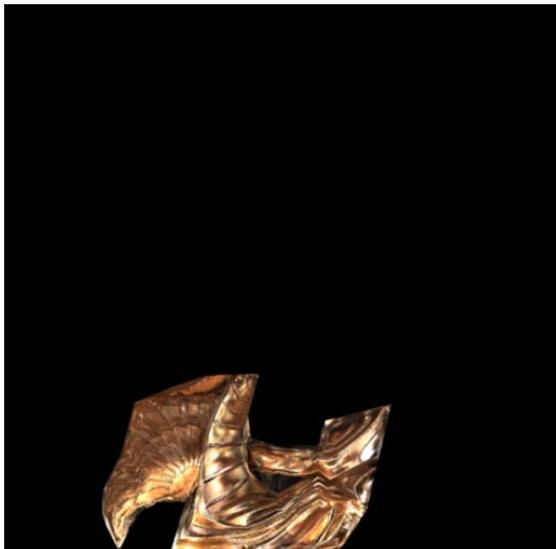


これをレンダリング



余計なものが描き出される

通常なら発生する手間



バラバラにレンダリングしたものを
フォトショップでまとめなければいけない

セットでの焼きつけ

複数のモデルに焼付けを行う

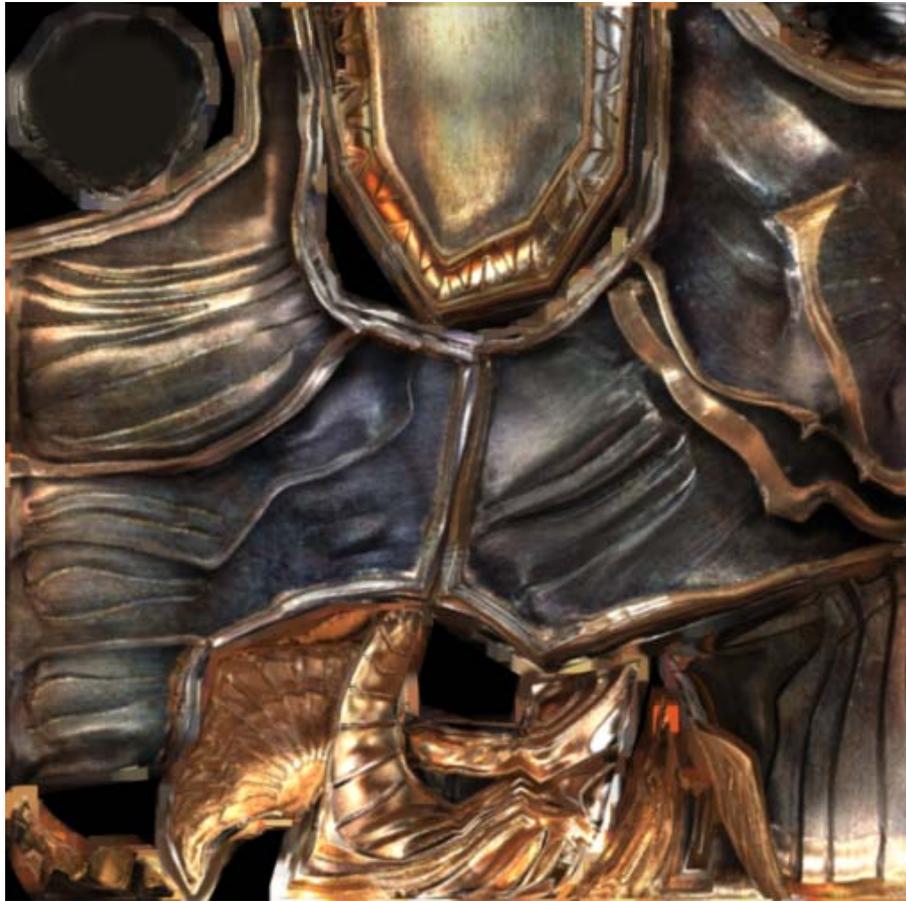


焼付け元



焼付け先

セットでの焼きつけ



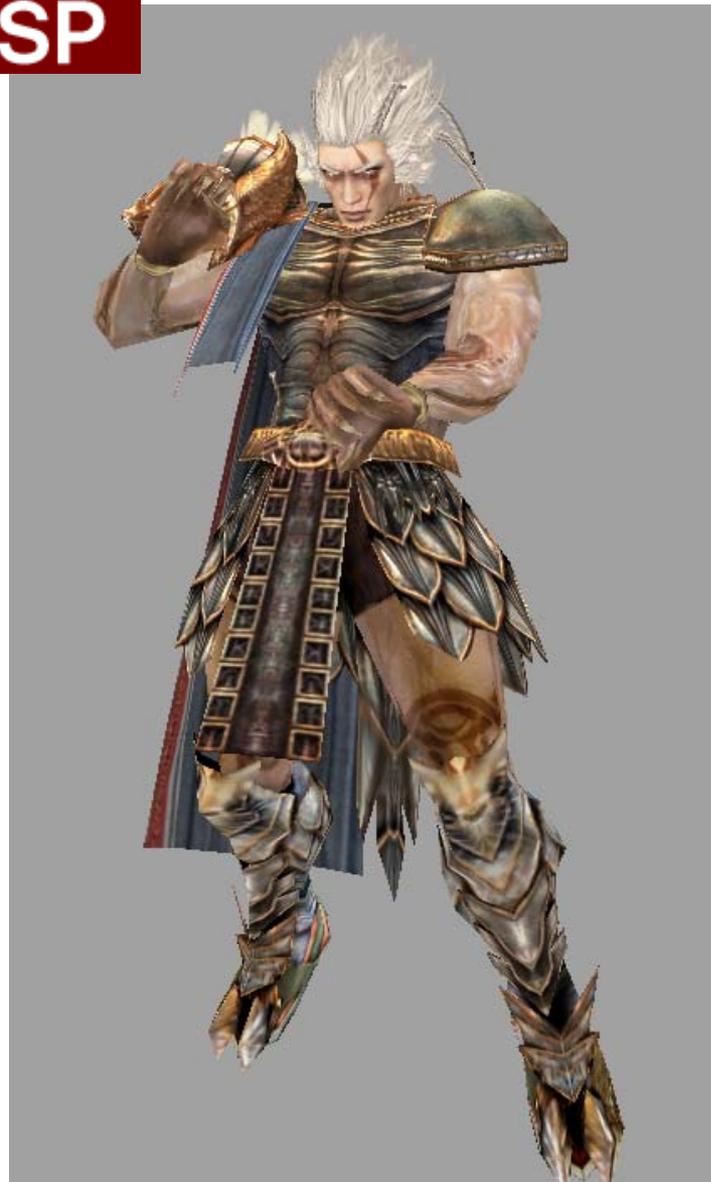
ボタン一つでほぼ終了

そして完成



そして完成

PSP



色換えについて



色換えについて

赤緑青白黒から 色相、明度、彩度を作り出し、
実機モデルに反映される。

デザイナーはテクスチャを5枚用意するだけでいい



目次

01. キャラクタークリエイション紹介

- SC4クリエイションの反響

02. PSPでの開発事例

- SCBD新仕様の紹介
- キャラクタークリエイションのデバッグ

03. 最後に

- ユーザーの皆様の愛

01. キャラクタークリエイション紹介



01. キャラクタークリエイション紹介



※画像はSC4です。

01. キャラクタークリエイション紹介



- ・パーツ数=916
- ・武器数=224
- ・作成したNPC=150

01. キャラクタークリエイション紹介

ユーザーの声 SC4アンケート

Q. ソウルキャリバーIVを買った理由は？

1. 「ソウルキャリバー」シリーズが好きだから 1717件 [72%]
 2. 格闘アクションが好きだから 1192件 [50%]
 3. **キャラクタークリエイションに魅力を感じるから 1019件 [43%]**
 4. 好きなキャラクターがいるから 909件 [38%]
 5. オンライン対戦ができるから 760件 [32%]
 6. ゲストキャラクター(ベイダー、ヨーダ)に魅力を感じるから 331件 [14%]
 7. 価格が手頃だから 40件 [2%]
- その他 126件 [5%]

01. キャラクタークリエイション紹介

ユーザーの声 要望

- ・「シンプルな西洋ヨーロッパ式、Tシャツ、トランクス、野球帽くれ」
- ・「できる限り今ある装備を男女兼用にしろ」
- ・「シャンファのホットパンツをそのまま使えよ」
- ・「セーラー服パーツにブルマがセットだったら一生バンダイナムコについてく」
- ・「セーラー服とかどうでもいいんでエロ水着ください」

01. キャラクタークリエイション紹介

ユーザーの声 要望

- ・「犬顔とセットの犬ボディとか来ないかなあ」
- ・「さっさとTバック配信しろよ」
- ・「全身タイツ欲しいなあ。余計な模様が無い網タイツも欲しい」
- ・「落ち着いた性格の声をくれもしくは無口(何もしゃべらない)声くれ」
- ・「制服は色変えるだけで色んな学校の制服になるからもっとくれ」
- ・「1Pキャラの着せ替えもさせろ」

などなど

01. キャラクタークリエイション紹介

ソウルキャリバーIV ダウンロードコンテンツ

復刻パーツ



01. キャラクタークリエイション紹介

ソウルキャリバーⅣ ダウンロードコンテンツ

季節物パーツ



01. キャラクタークリエイション紹介

ソウルキャリバーIV ダウンロードコンテンツ



制服

人気。

02. PSPでの開発事例

02. PSPでの開発事例



02. PSPでの開発事例



02. PSPでの開発事例



02. PSPでの開発事例



02. PSPでの開発事例



02. PSPでの開発事例



02. PSPでの開発事例



02. PSPでの開発事例

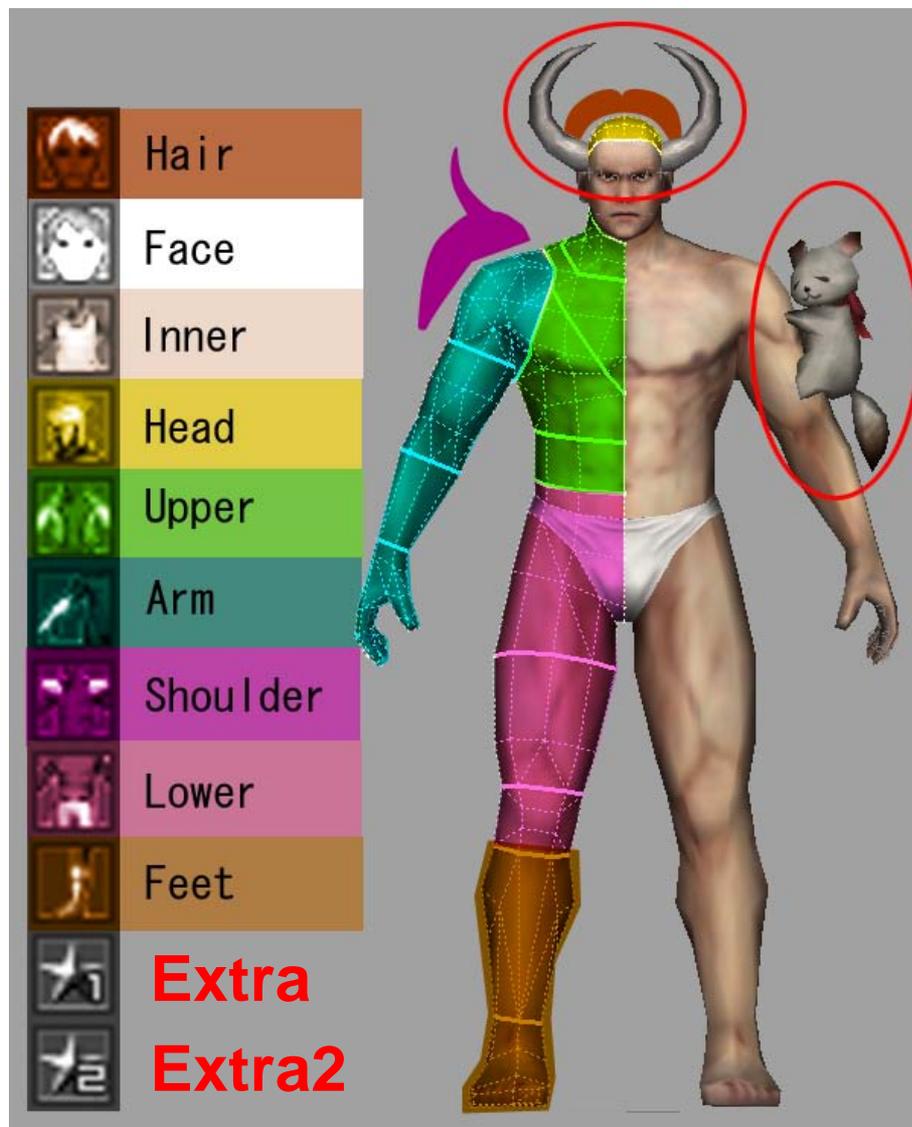
新パーツ作成



02. PSPでの開発事例

仕様の紹介

- 9箇所のパーツ装着部
- 2つの「エキストラ」装備カテゴリの追加



02. PSPでの開発事例

仕様の紹介

重ね着仕様

- ・9箇所のパーツ装着部
- ・2つの「エキストラ」装備カテゴリの追加



- ・11箇所の装着部位
- ・重ね着仕様は従来のシリーズを踏襲



- ・2つの新仕様を追加！！



02. PSPでの開発事例

新要素①

パーツ調整

02. PSPでの開発事例

新仕様①

・パーツ調整

位置の調整



02. PSPでの開発事例

新仕様①

・パーツ調整

位置の調整



02. PSPでの開発事例

新仕様①

・パーツ調整

スケールの調整



02. PSPでの開発事例

新仕様①

・パーツ調整

スケールの調整



02. PSPでの開発事例

新仕様①

・パーツ調整

角度の調整



02. PSPでの開発事例

新仕様①

・パーツ調整

角度の調整



02. PSPでの開発事例

新仕様①

・パーツ調整



02. PSPでの開発事例

新要素②

- ・サムネイル撮影

02. PSPでの開発事例

新仕様②

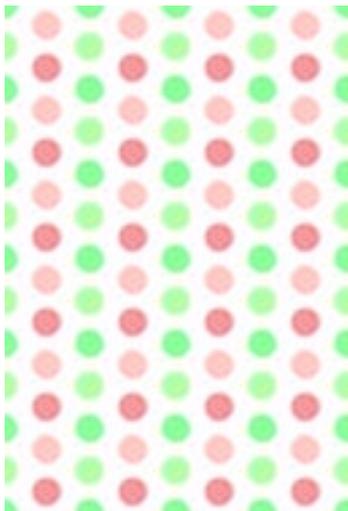
・サムネイル撮影



02. PSPでの開発事例

新仕様②

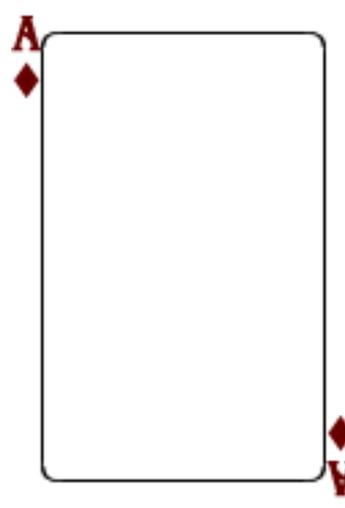
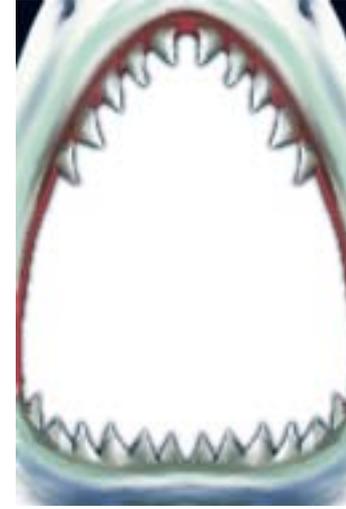
・壁紙



02. PSPでの開発事例

新仕様②

・フレーム



02. PSPでの開発事例

新仕様②

・サムネイル撮影



02. PSPでの開発事例

新仕様②

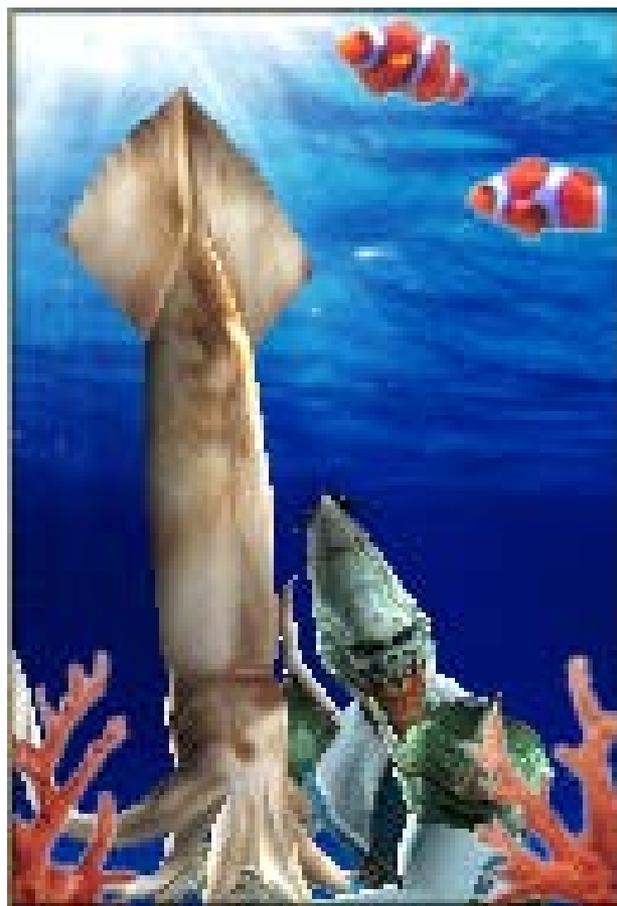
・サムネイル撮影



02. PSPでの開発事例

新仕様②

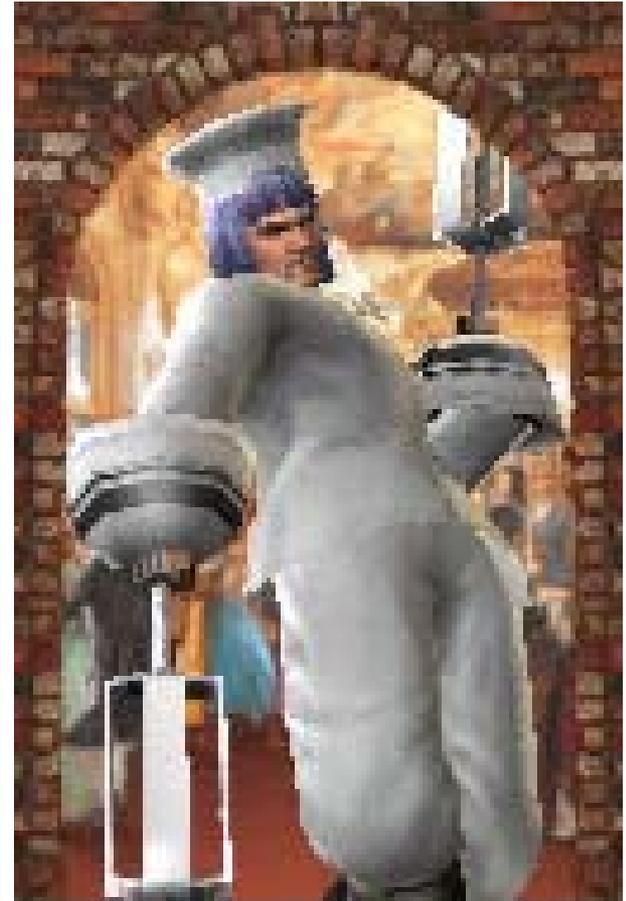
・サムネイル撮影



02. PSPでの開発事例

新仕様②

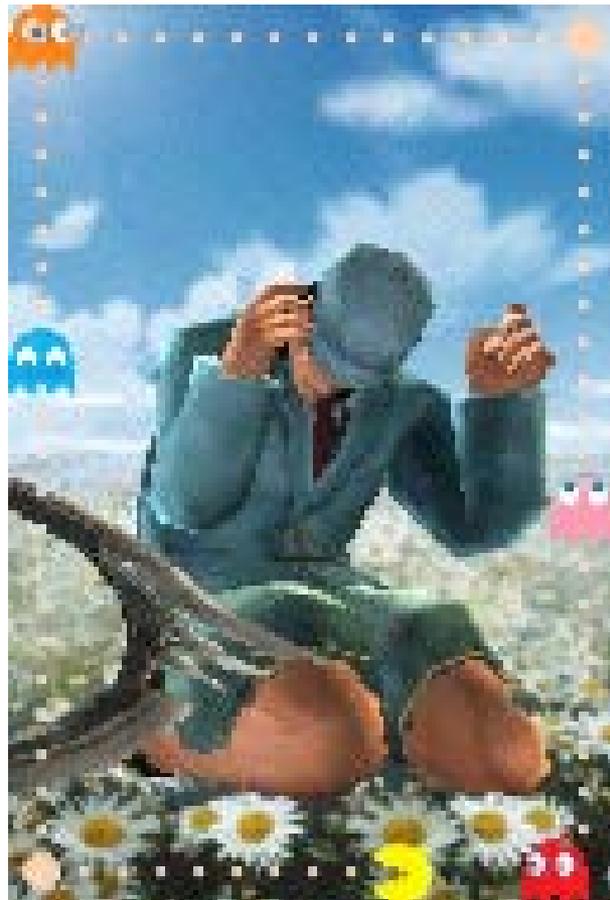
・サムネイル撮影



02. PSPでの開発事例

新仕様②

・サムネイル撮影



02. PSPでの開発事例

新仕様②

・サムネイル撮影



02. PSPでの開発事例

新仕様②

・サムネイル撮影



02. PSPでの開発事例

キャラクタークリエーションのデバッグ

02. PSPでの開発事例

・デバッグ事例①

・コンバートデータ内詳細一覧表

コンバート結果更新

リスト順 | 名前順 | 担当 | ファイルサイズ | ビデオメモリ | 骨の数 | 頂点数 | プリミティブ | 警告 |

チロリアンハット: ★元M_HAT_003									
モデル	種類別	作成者	サイズ	ビデオメモリ	全骨数	頂点数	primitive	object	更新日時
M_HAT_203	PSP	kyama	13.2 KB	5.0 KB	1	140	1	1	Tue Apr 07 21:50:23 2009

スナフキン帽: ★元M_HAT_005									
モデル	種類別	作成者	サイズ	ビデオメモリ	全骨数	頂点数	primitive	object	更新日時
M_HAT_204	PSP	kyama	13.2 KB	5.0 KB	1	136	1	1	Tue Apr 07 21:50:48 2009

旅笠: ★元M_HAT_009									
モデル	種類別	作成者	サイズ	ビデオメモリ	全骨数	頂点数	primitive	object	更新日時
M_HAT_207	PSP	kyama	13.3 KB	5.0 KB	1	148	1	1	Tue Apr 07 21:51:15 2009

公家帽: ★元M_HAT_011									
モデル	種類別	作成者	サイズ	ビデオメモリ	全骨数	頂点数	primitive	object	更新日時
M_HAT_208	PSP	kyama	13.4 KB	5.0 KB	1	152	1	1	Tue Apr 07 21:51:41 2009

軍人帽子: ★元M_HAT_012									
モデル	種類別	作成者	サイズ	ビデオメモリ	全骨数	頂点数	primitive	object	更新日時
M_HAT_209	PSP	kyama	13.6 KB	5.0 KB	1	168	1	1	Tue Apr 07 21:52:07 2009

02. PSPでの開発事例

・デバッグ事例②

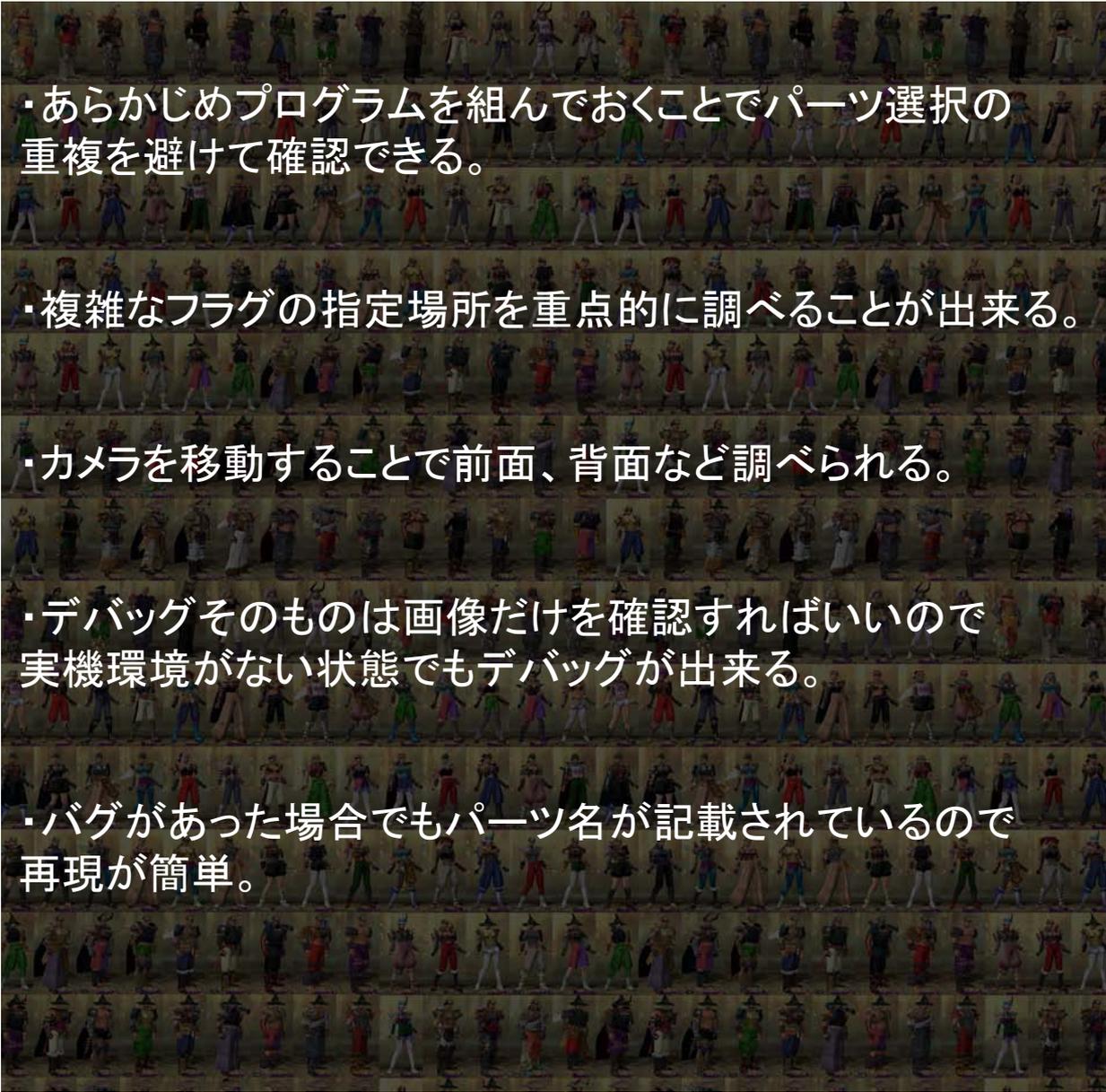
パーツ干渉のデバッグ

- ・パーツ組み合わせが膨大
組み合わせ数単純計算で、

男 : 30, 470, 527, 597, 805, 568 (3京)

女 : 302, 562, 405, 600, 000, 000 (30京)

自動撮影実行！！



・あらかじめプログラムを組んでおくことでパーツ選択の重複を避けて確認できる。

・複雑なフラグの指定場所を重点的に調べることが出来る。

・カメラを移動することで前面、背面など調べられる。

・デバッグそのものは画像だけを確認すればいいので実機環境がない状態でもデバッグが出来る。

・バグがあった場合でもパーツ名が記載されているので再現が簡単。

03. 最後に

ユーザーの皆様の愛

03. 最後に

ユーザーの皆様の愛

