

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（ビジュアルアーツ分野）2013年版

グラフィック

- <最新> - リアルタイム GI の実践的な活用
- モデルデータ、テクスチャのプロシージャル作成
- 広大なフィールドモデル、テクスチャのプロシージャル作成
- BRDF・3D スキャン・パフォーマンスキャプチャーなど現実世界にあるものをありのまま測定する手法の導入
- リアルタイム・リターゲット、ダイナミクスを考慮したポーズ変形
- <数年後> - レイトレース法、高度な物理、流体シミュレーション、サブディビジョンサーフェースなど既存ソフトウェアレンダラ技術のリアルタイム実装
- イメージベースのモデルスキャニング、MOCAP の本格的な導入
- 大量のキーポーズを統計モデルで自動補間するアニメーション技術の実装

パイプライン、ワークフロー

- <最新> - リニア空間のワークフローの効率化
- <数年後> - スケーラブルなデータ作成のパイプライン(マルチプラットフォーム)
- 映像のスタイライズ（手書き調、NPR など）の多様化とワークフローの開発

オーサリング

- <最新> - アセット DB、アセット・ゲームオブジェクト単位での管理システム
- DCC ツールとゲームランタイムとの相互乗り入れ
- ミドルウェア、ゲームエンジン間の高度なインテグレーション
- <数年後> - ファイル操作やバージョン管理を超えた、コンカレントオーサリング
- ゲームエンジンによる MOCAP リアルタイムプレビュー、プリビズ
- AI ロジック+アニメーションをグラフィカルに構築するブレインツール