

## CEDEC ゲーム開発技術ロードマップ（ビジュアルアーツ分野）2023 年度版

### グラフィックス周辺環境、課題

- <最新>
  - 非破壊かつスケーラブルなグラフィックス制作手法
  - AI によるアート生成技術の活用における議論の進行
  - 手軽になった各種キャプチャシステムの実用化
  - AI を活用した表現力、開発効率の向上
  - DE&I（多様性、公平性、包含性）に配慮した表現
- <数年後>
  - マシンスペックに依存しないアセット制作環境
  - より幅広い物理現象をキャプチャーする研究、およびゲームでの活用

### グラフィックス、アニメーション

- <最新>
  - AI を活用したデータ制作の効率化
  - 筋肉、骨格、皮膚の滑り等を再現するリアルタイムアニメーション
  - 選択肢としてのレガシー表現
- <数年後>
  - AI によるレンダリング技術の革新

### パイプライン、ワークフロー

- <最新>
  - アセットに対して AI によるラベリングなどを行う管理手法の確立
  - スタイライズされたアートに適合するワークフローやパイプラインの開発
  - あらゆる環境を繋げるファイルフォーマットの提唱
  - DCC ツールとゲームエンジンの連携が進み（境界が薄まり）アートアセット作成からオーサリングまでのワークフローのシームレス化が進む
- <数年後>
  - AI を活用したデータ作成・管理ワークフロー