

CEDEC ゲーム開発技術ロードマップ（ビジュアルアーツ分野）2024 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
 - 多様なキャプチャシステムの選択と活用
 - AIを活用した表現力、開発効率の向上
 - 多様性、公平性、包含性と向き合った表現の模索
- <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>
 - 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
 - ボリュームデータを用いた表現方法の模索
- <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>
 - あらゆる環境を繋げるファイルフォーマットの提唱
- <数年後>
 - AIによるアセットデータの管理手法の効率化