

CEDEC ゲーム開発技術ロードマップ（ビジュアルアーツ分野）2025 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の模索
- 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 技術を活用した表現力、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> - クラウドコンピューティングによるアセット制作環境の拡張
- 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
- Gaussian Splatting などの空間キャプチャ技術活用の模索
- モーションマッチングや AI を組み合わせたインタラクティブなモーション制御の模索

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
- プロトタイピング等における AI 技術を活用したワークフローの模索
- <数年後> - AI 技術によるアセットデータの管理手法の効率化