

次期アイドルマスター グラフィクス & アニメーション
プログラミング プレビュー
- グラフィクス編 -

株式会社バンダイナムコゲームス 第1スタジオ
プログラムディビジョン プログラム2部 プログラム6課
前澤 圭一

『次期アイドルマスター』とは



何が変わったの？



THE IDOLM@STER
Live For you!
ライブフォーユー



THE IDOLM@STER 2
アイドルマスター

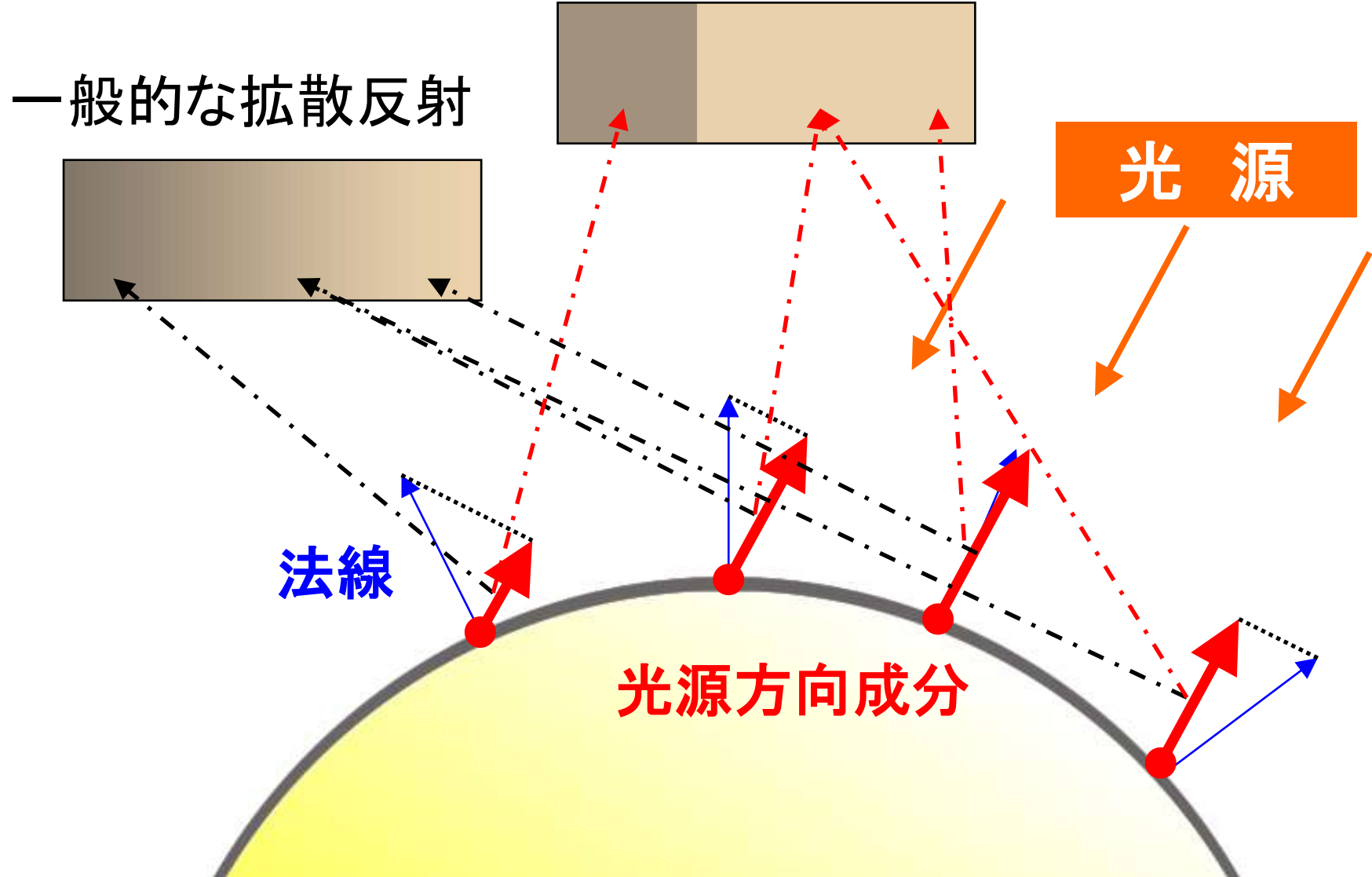
高槻やよい(13)



高槻やよい(14)

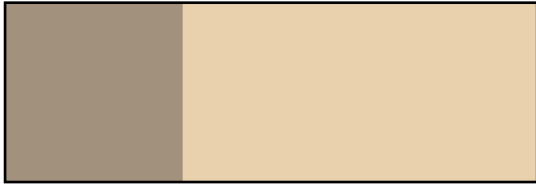


トーンシェーディング



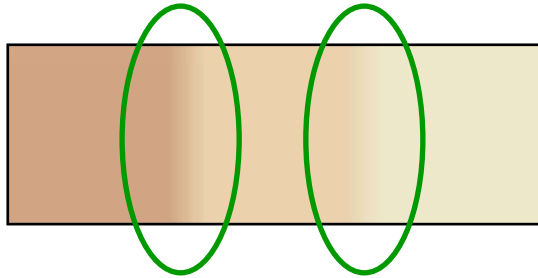
過去の『アイドルマスター』では

シンプルなトゥーン

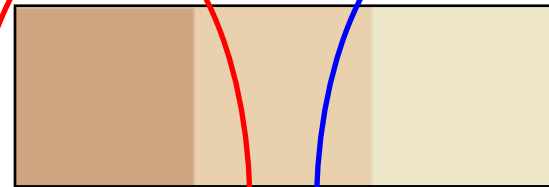


アイドルマスターのトゥーン

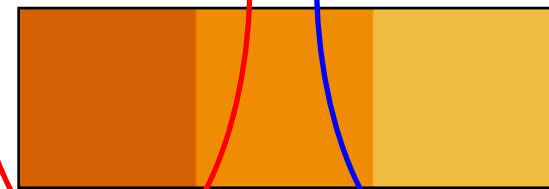
ソフトフォーカスの効果で.....



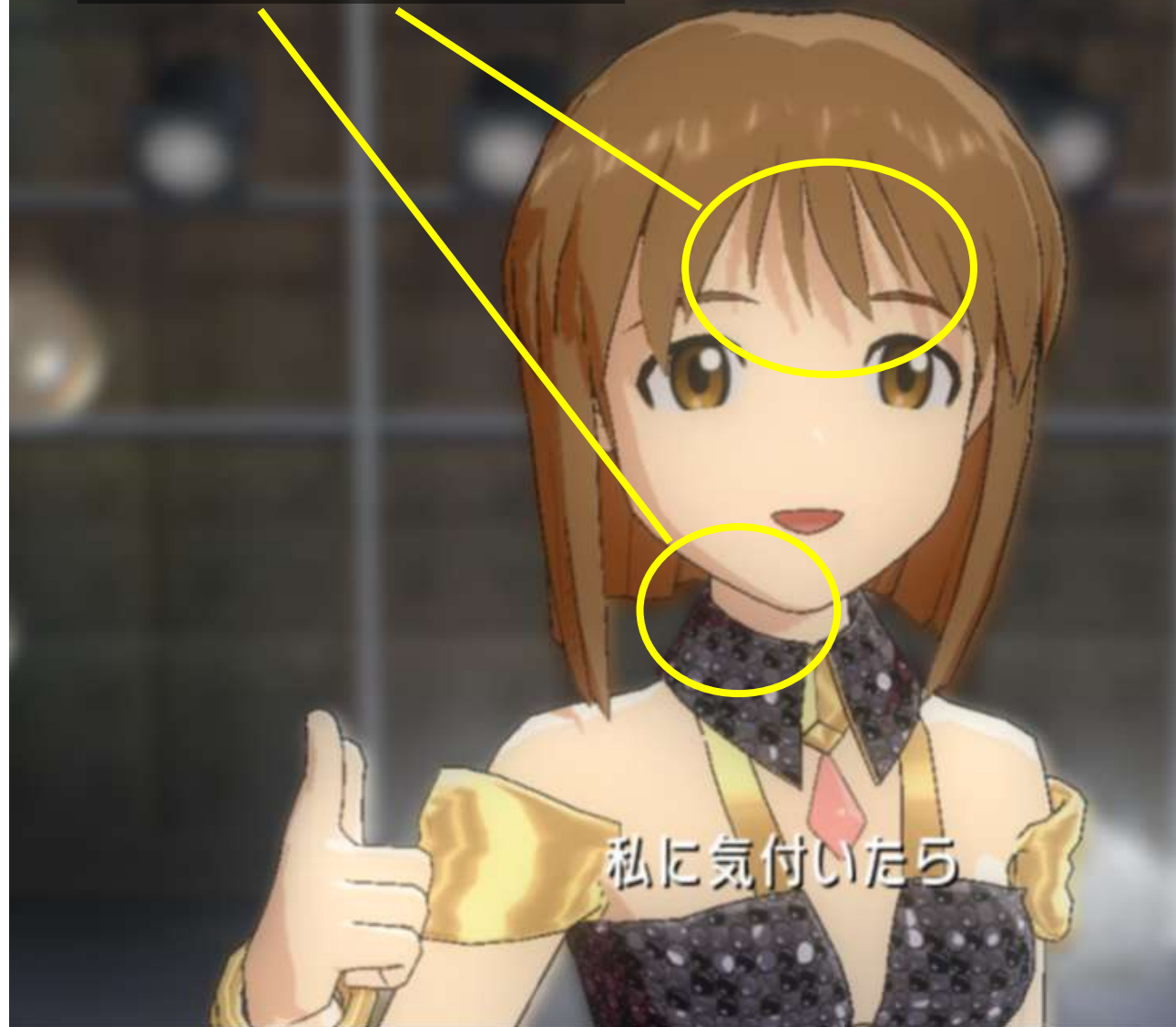
色調変更



ハイライト



セルフシャドウ



View追従光源



『アイドルマスター2』のトゥーン

髪ハイライト

照り返し

グラデーション

響

「プロデューサー、動くな！」

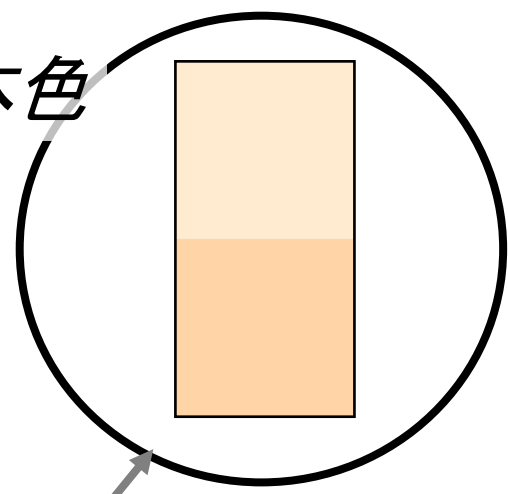


『アイドルマスター2』のカラーモデル

Live For You!



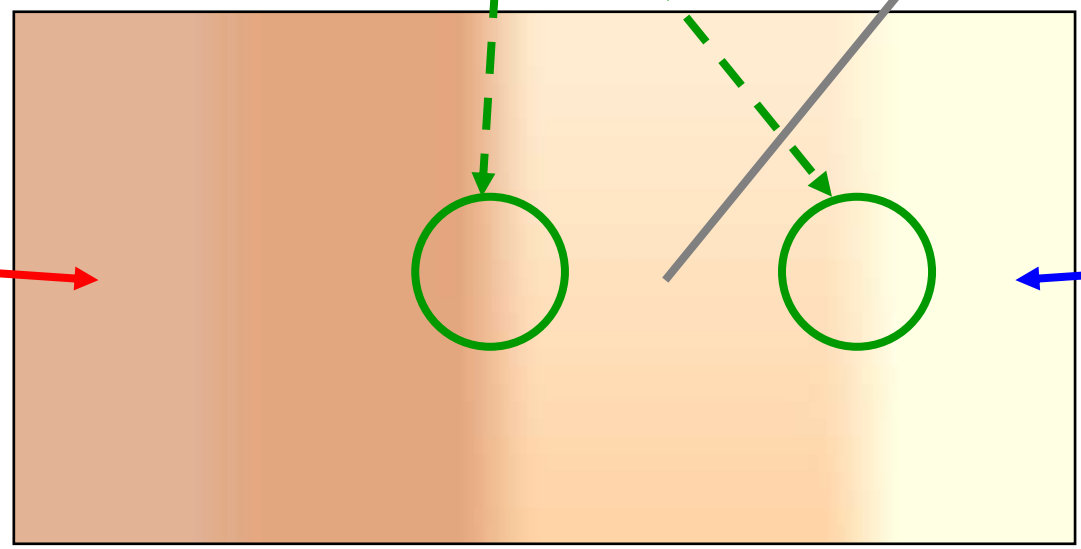
基本色



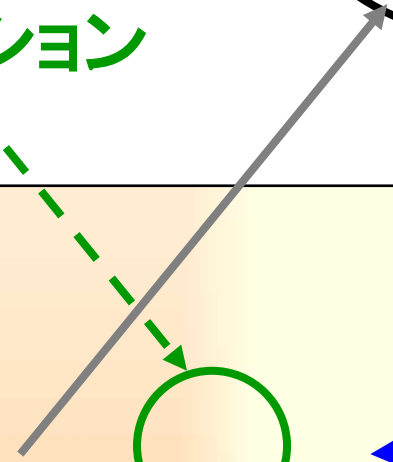
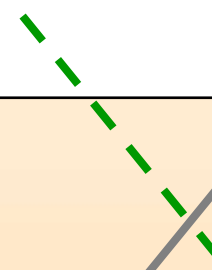
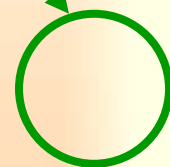
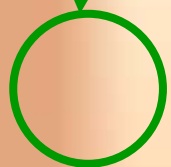
アイドルマスター2

グラデーション

照り返し



ハイライト



タウンの新たな可能性



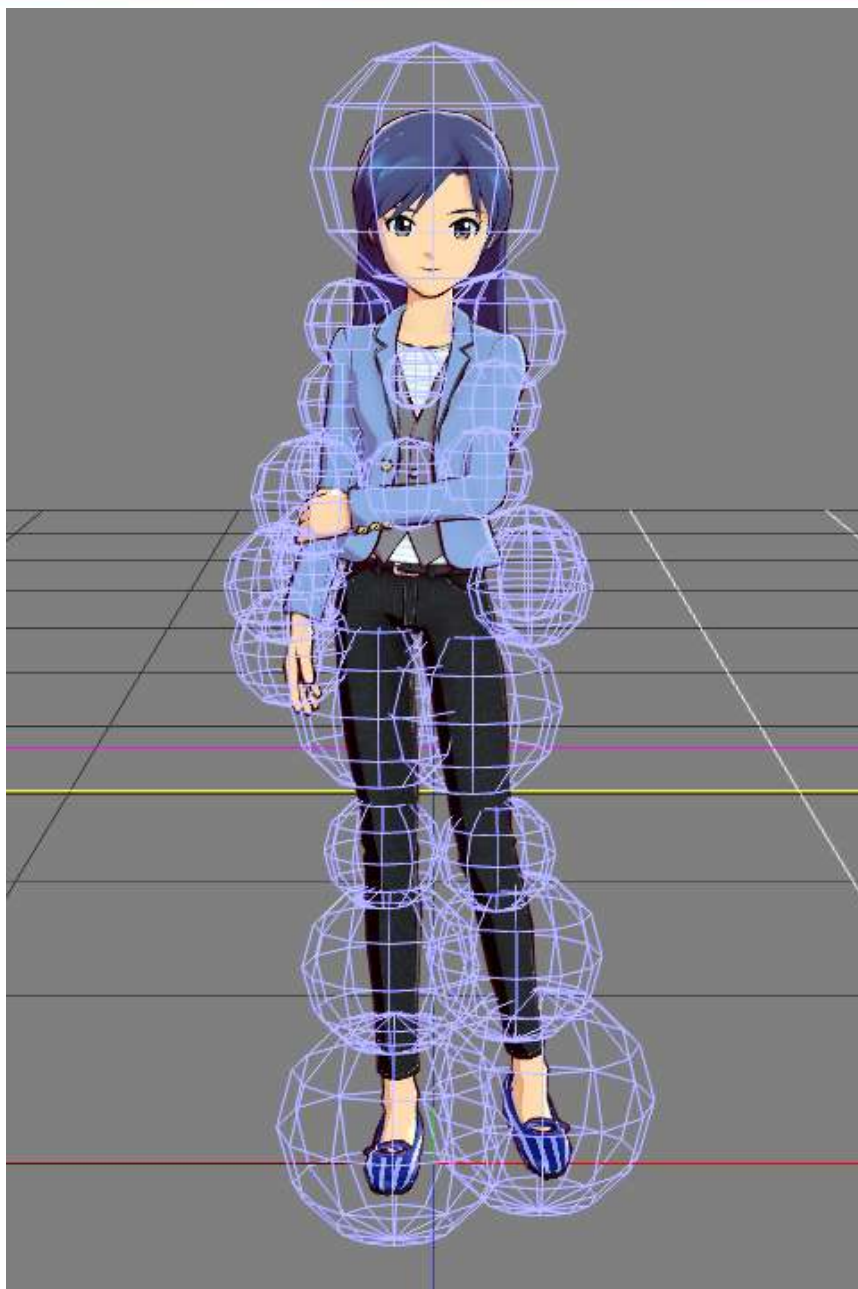
繊細な陰影(センシティブトゥーン)



センシティブトゥーンがもたらすもの



セルフシャドウも品質アップ



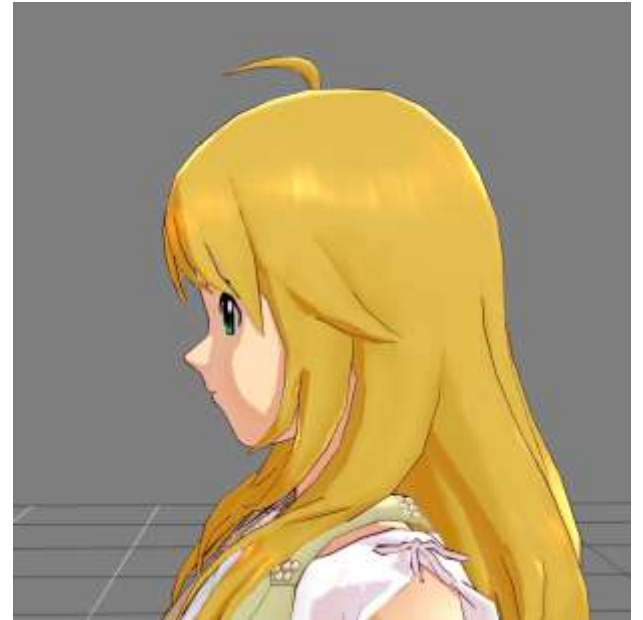
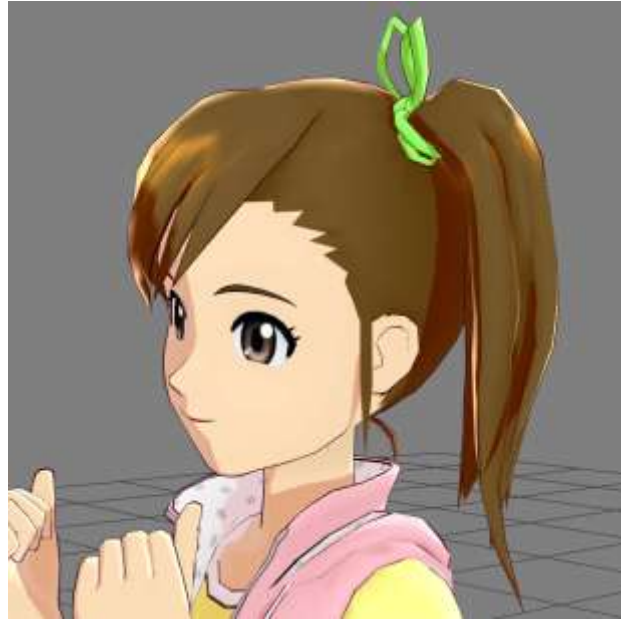
境界球による最適化



すべての影は自然になじむ



顔をキレイに見せる工夫



『2』のキャラが完成



『アイドルマスター』といえばステージ



『Live For You!』のステージ



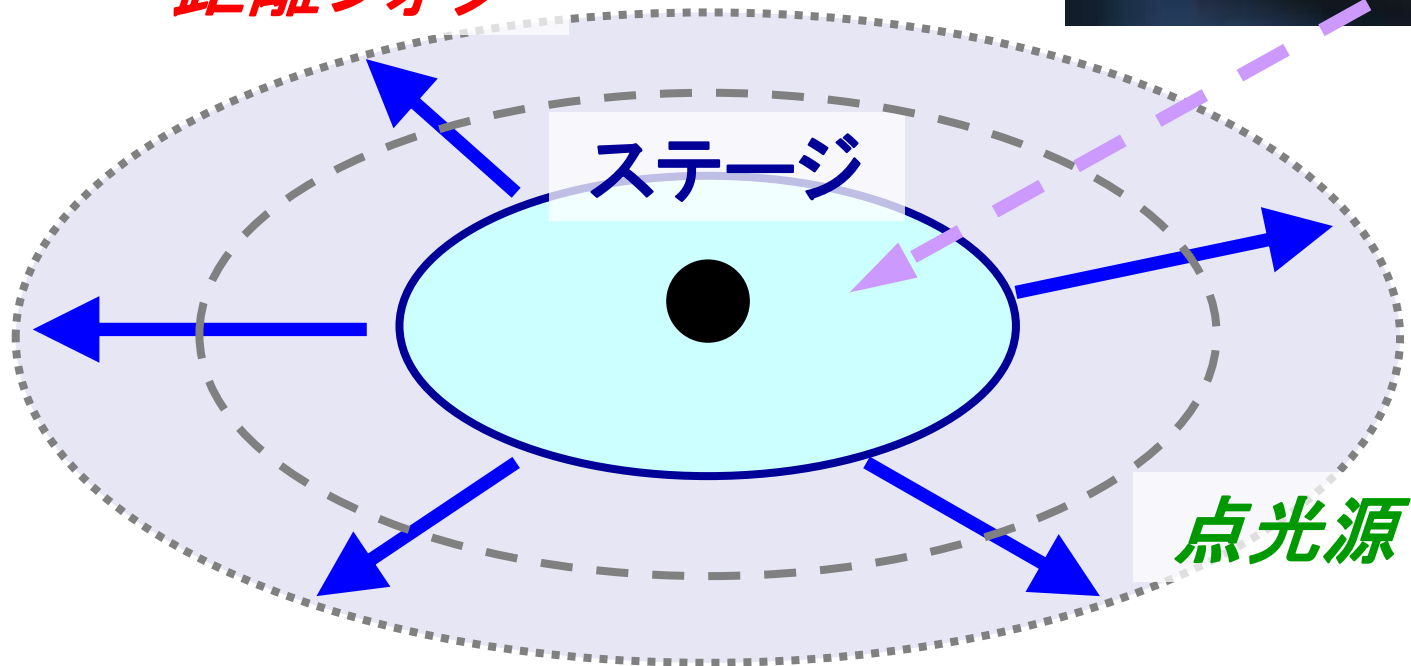
刻々と色が変わる



すべてステージが中心



距離フォグ



『2』で増えたもの



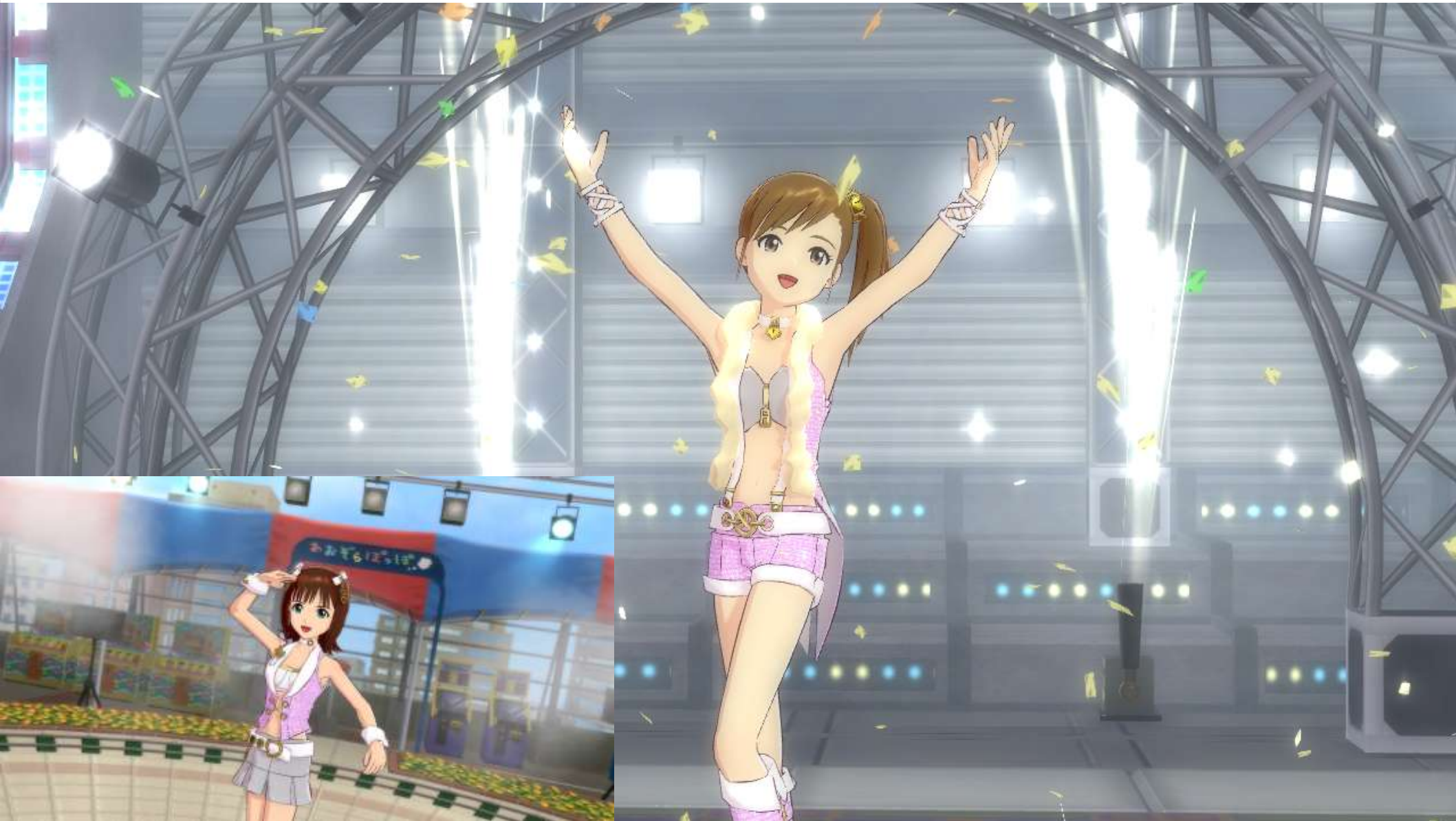
揺れモノ

動きモノ

質感も向上
(ノーマルマップ等)



パーティクルエンジンも一新



『2』のステージが完成



『アイドルマスター』のキャラと背景



3年前のおさらい



フィルタなし



ソフトフォーカス



被写界深度



全部入り





フレア

ブルーム

『2』のブルーム

過去の『アイドルマスター』



アイドルマスター2

ミドルカメラのフィルタも強化



これらすべてが同時にかかる



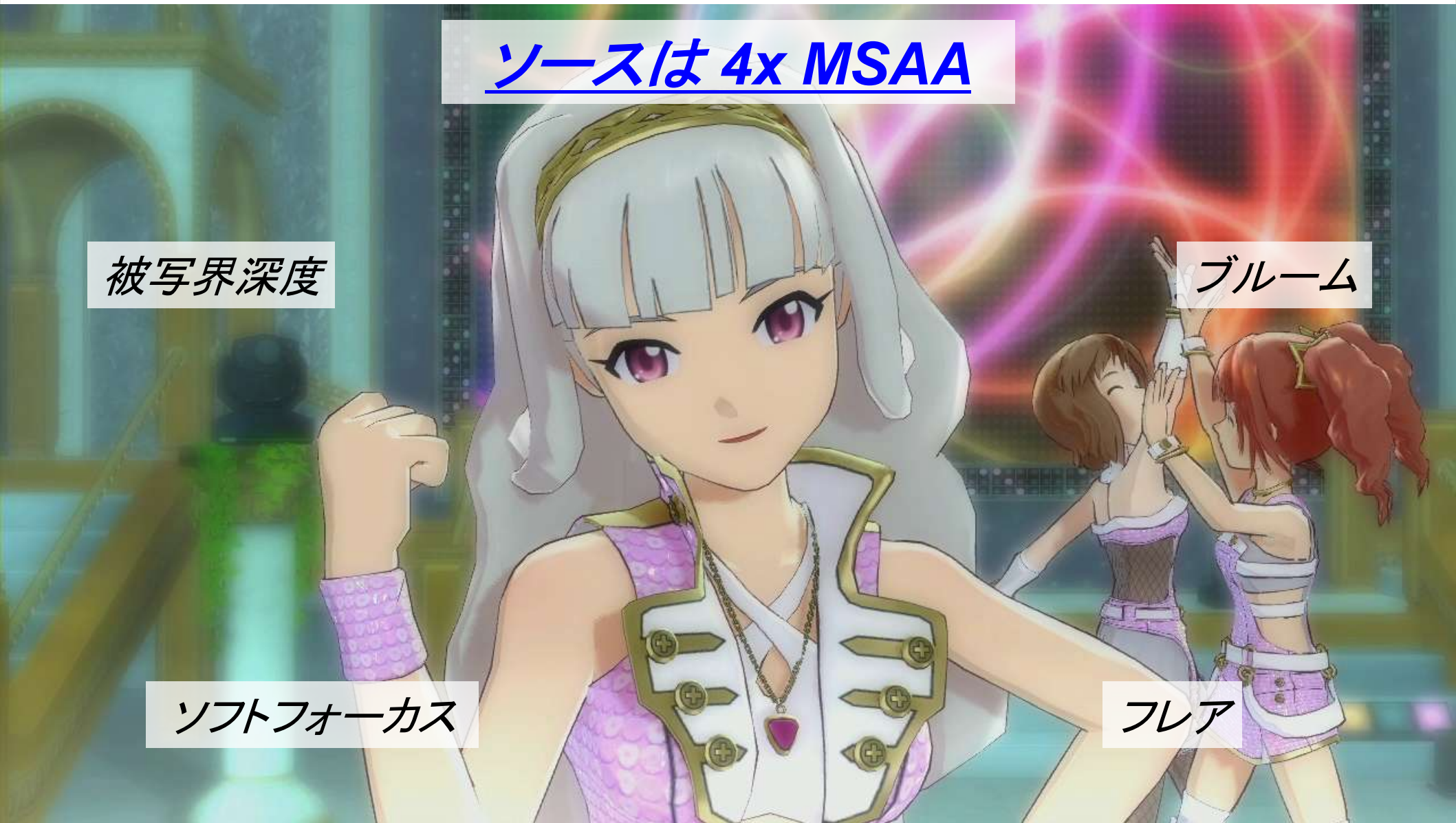
ソースは 4x MSAA

被写界深度

ブルーム

ソフトフォーカス

フレア



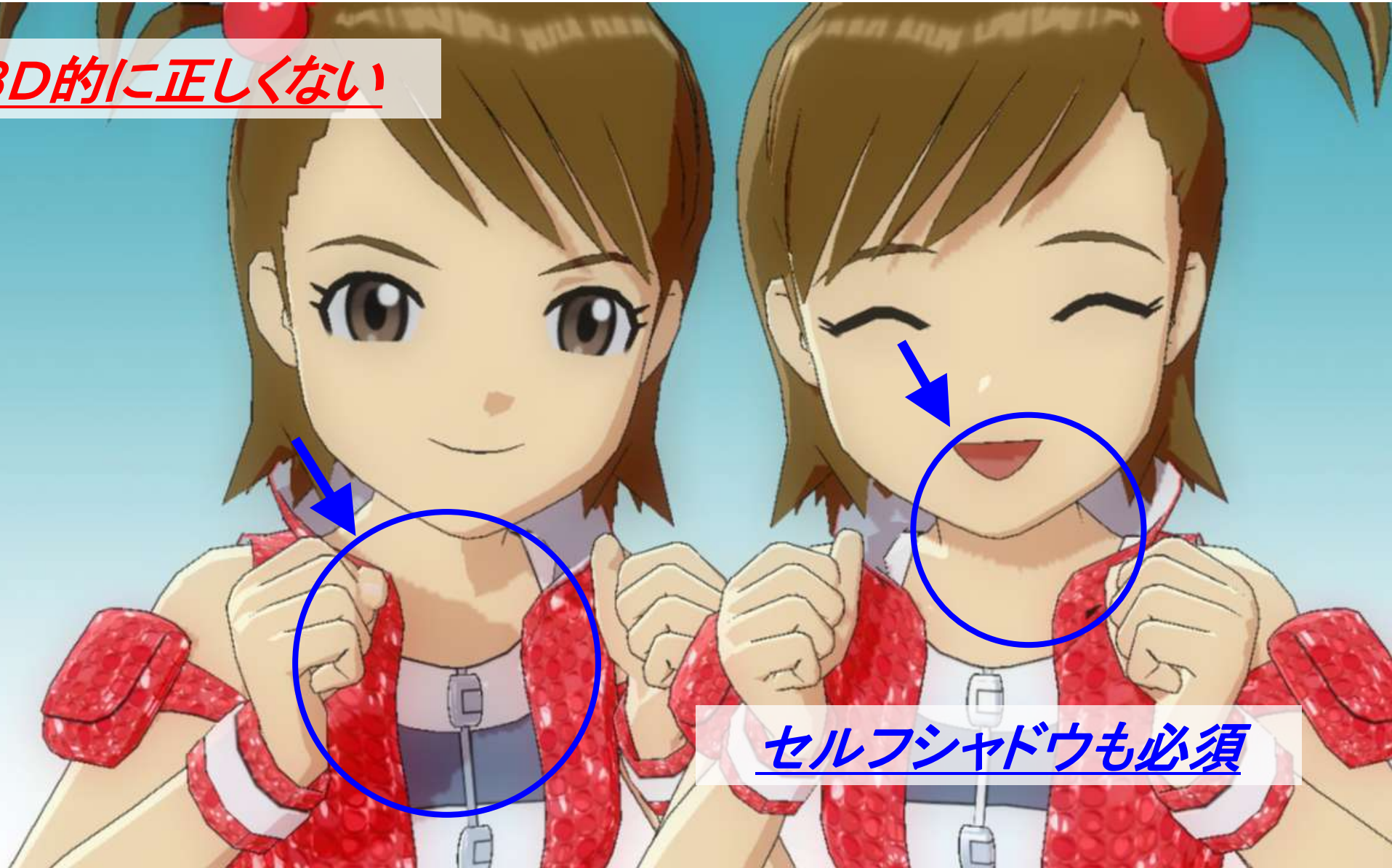
『アイドルマスター』のコミュ



響

「はいっ！」

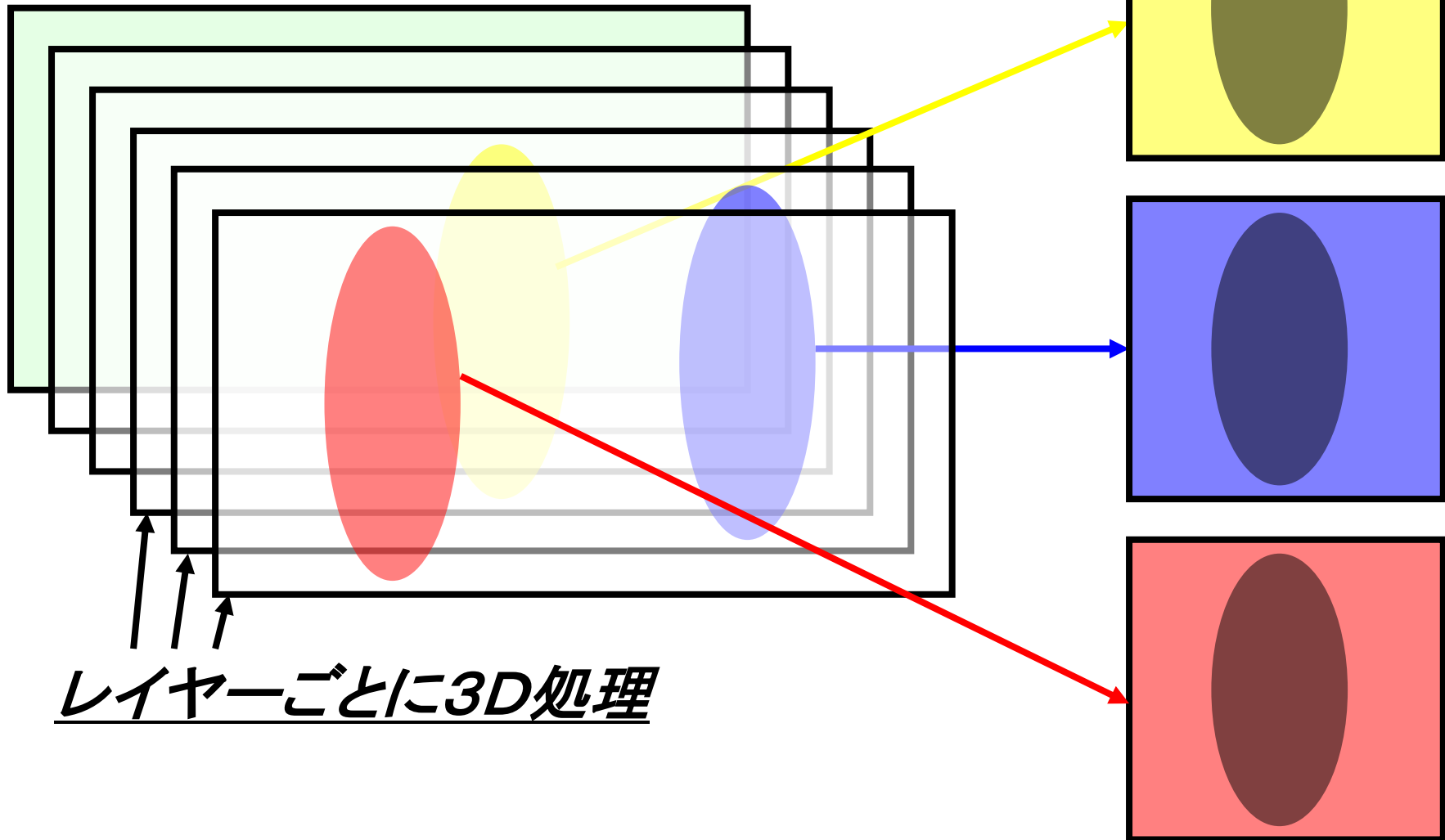
3D的に正しくない



セルフシャドウも必須

2D背景

セルフシャドウは個別に生成



レイヤーごとに3D処理

セルフシャドウは相互干渉厳禁



しかも『2』は5人！

新シェーダ

ポスト処理

増大する負荷に対応するため

60fps

セルフシャドウ

全システムを再構築

4x MSAA

5人のキャラ

結局何が変わったの？



ミドルウェア

基礎エンジン

すべてが変わった！

データフォーマット

アセット管理



覚えておいて欲しいのは



To be continued...



続報は東京ゲームショウにて！



THE IDOLM@STER 2
アイドルマスター

アニメーション編につづく