

Press Release

2009年11月26日

クラフトアニメーションズ、バンダイナムコゲームス 最新ゲーム『鉄拳6』 のアニメーション技術に採用

～ シリコンスタジオが国内啓蒙する Craft Director Studio、鉄拳6の
次世代アニメーションの可能性に貢献 ～

エンターテインメント業界向けにデジタルコンテンツ関連ビジネスを展開しております、シリコンスタジオ株式会社（代表取締役社長 寺田健彦、本社 渋谷区恵比寿、電話 03-5488-7070(代表) 以下、シリコンスタジオ）は、は本日、当社が国内総代理店をしております、クラフトアニメーションズ社の 3DCG アニメーション作成プラグイン「**Craft Director Studio**（クラフトディレクター・スタジオ、以下 CDS）」が、株式会社バンダイナムコゲームスの最新作 3D 対戦格闘アクションゲーム『鉄拳6』のシナリオキャンペーンモードのアニメーション制作で採用されたことを発表いたします。

「鉄拳」シリーズ最新作である『鉄拳6』は、北米で10月27日に発売されたのを皮切りに全世界に250万本出荷された*、プレイステーション®3 および Xbox360®用の 3D 対戦格闘アクションゲームです。

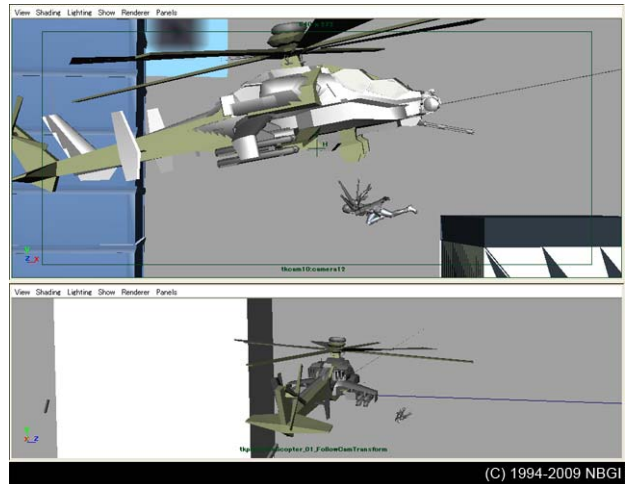
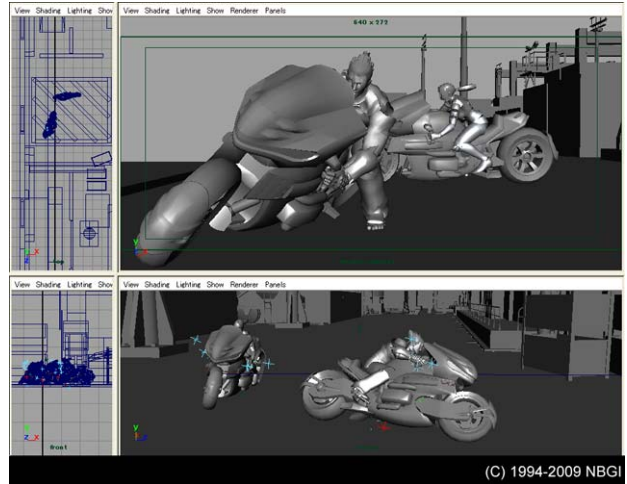
*2009年10月30日(日本時間)現在

Craft Director Studio は、ニューラルネットワークシステム(脳神経系をモデルにした情報処理システム)、人工知能や自律制御システムの研究を基に開発された、3DCG アニメーション作成用プラグインです。Autodesk®3ds Max®, 3ds Max® Design、Maya®, Softimage® や Maxon Cinema 4D といった、クリエイティブツールで作成した 3D モデルに対し、予め登録された物理値を適用したアニメーションデータを生成します。

『鉄拳6』には、最新アーケード版「鉄拳6 BLOODLINE REBELLION」を忠実に再現しつつ、シリーズ史上最多数のキャラクターが登場、そして家庭用としては初めて起用された、ゲーム性の高いストーリーを楽しめる「シナリオキャンペーンモード」が搭載されています。

シナリオキャンペーンモードは、『鉄拳6』のキャラクターと技を駆使し、ワールドマップ/アクションパートを行き来しながら出現する敵キャラクターと対戦するモードです。CDS は、このシナリオキャンペーンモード全編における、カメラモーション(手ぶれ効果)と、乗り物(4輪、2輪、ヘリコプター)のアニメーション制作で採用されました。

Press Release



『鉄拳 6』は、対戦格闘ゲームですので、アニメーション生成およびキャラクターモーション制作環境には、歴代シリーズからの経験、そして測定値がある程度揃っています。対して、乗り物の動きに関しては、先代ではステージでごく一部に登場するだけでしたので、手付けだけで対応しておりました。しかし、次世代機の飛躍的な機能向上によって今世代は開発要件が高度化しており、それらキャラクターモーションの水準にマッチした、リアリティさを実現するための補助的なツールが必要となりました。」と、株式会社バンダイナムコゲームス、コンテンツ制作本部、CG モーション部、アニメーターの白井 裕之氏は語っております。

Press Release

「新しい鉄拳として必要でも従来になかったもの、まさに CDS がそれに応えてくれたわけですが、今回アニメーション制作ツールとして、全体の質の向上を導く外部ツールを積極的に取り入れることで、プラットフォームの描画性能を極限まで引き出したいという要求を実現する、自分達のミッションに注力できる環境が実現しました。CDS を導入したことで、伝統的なモーショキャプチャが関わるワークフローに、生成されたモーションを使う、および生成されたモーションに対して二次的に補正を加えることでより完成度の高いモーションを仕上げていく、という新しい制作フローを加えられました。従来のワークフローでは、規定されていた時間内で作り上げることが難しいとされていただけに、新しいフローによって制作効率が飛躍的に上がったことは衝撃的でした。」

CDS では、従来工数がかかっていた乗り物の動作や、3D ビューポイント、ウォークスルー、手振れ効果といった多様なカメラワーク生成を、ジョイスティック等を使って直感的・感覚的に行えます。作成中にリアルタイムでプレビューができる、トライ・アンド・エラーのレスポンスよい作業環境により、アニメーション作成工程を大幅に短縮することができます。

「従来のモーション生成方法で制約があった部分として、一つにはモーショキャプチャの比較になりますが、表現しようとするスケールが増大してくるにつれて、分割して収録をしなければなりません。例えば、何百キロという爆走している車内にカメラが入っていく、乗っているキャラクターが会話しているシーン、あるいは遠くからバイクに乗ってやってきたキャラクターと会話をする、会話が終わるとまたバイクに乗って去っていくなど、これらを自由度と連続性を持たせ、空間の説得力を持って創っていかうと思った場合、物理的なデータ収集や手付けでは限界を超えており、自分たちが何をつくろうかという自由度の制約が発生していました。この制約を拡張してくれる環境を提供してくれたのが CDS です。3D 空間でシミュレーションを基にしたアニメーション環境で直感的、視覚的にアニメーションを自動生成、対話的に編集できることは、モーション制作において非常に大きな可能性を見出してくれました。我々はゲームを創ることと同じくゲームを楽しむ集団です。CDS では、Maya の中に仮想的なゲームが入っている感覚として捉えられる。その‘遊び心’を延長した感覚で、実際操作しながら企画・開発をすすめられたことは大きな利点でした。」

CDS には、2 輪、4 輪、戦車やトラックといった乗り物のスピーディーなリギング、およびヘリコプターや戦闘機などのリアルタイム飛行シミュレーションができる Craft Vehicles Tools シリーズ、そしてフォーカス、ズーム、手振れ、画角、スタビライザーなど視覚効果を生成する Craft Camera Tools シリーズや、球状視覚、無限軌道のリギング、ミサイルの飛行などのアニメーションを生成する Craft Accessories Tools シリーズがアドオンとして揃っており、ニーズに合わせて必要な機能ツールを選んでご利用いただけます。

Press Release

ゲームの次世代プラットフォームの登場により開発環境も飛躍的に高度化し、内製ツールを主流としたフローに加えて、効率と進行を助ける手段としてのツールの重要性が認識されてきております。シリコンスタジオでは、今後もCraft Animations 製品が提供するハイパフォーマンスと共に、ゲーム開発環境の効率化を図るミドルウェアソリューションを提案してまいります。

###

● シリコンスタジオ株式会社について

シリコンスタジオ株式会社(シリコンスタジオ)は、エンターテインメントの業界で、デジタルコンテンツに関する事業を幅広く展開するために2000年1月1日に設立されました。シリコンスタジオは2009年、新たなCIと共にエンターテインメントの一步先をいく『EnterNext』を掲げ、より積極的に、より発展的に、エンターテインメントの新たな可能性と価値を生みだしていきます。シリコンスタジオは、レンダリング技術の研究&開発、ゲームコンテンツ開発、コンテンツ制作環境やプロフェッショナル映像システムのインテグレーションとデジタルクリエイター派遣の4事業を中心に、業界最高峰の技術提供を行いながら、“創る人”、“愉しむ人”に感動を与えられる企業を目指しています。

■ Craft Animations 製品についての

お問い合わせ先:

シリコンスタジオ株式会社

ソリューション事業部

TEL: 03-5488-7070 (代表)

E-Mail: tech-craft@siliconstudio.co.jp

■ 本リリースに関するお問い合わせ先:

シリコンスタジオ株式会社

コーポレートパブリックリレーションズ

担当: 山下

E-Mail: pr@siliconstudio.co.jp

※ 「プレイステーション 3」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

※ 「XBOX360」は米国 Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標または商標です。

※ その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。