

JUST MAKE GREAT GAMES!

DDC / DELIGHTWORKS
DEVELOPERS
CONFERENCE

アートから受け取るグラフィックス



[CONFIDENTIAL]

アートから受け取るグラフィックス

本日のアジェンダ

- 自己紹介
- DWのデザイン（アートとグラフィックス）
- アートはコンセプト/グラフィックスは珠玉のパズル
- アートとグラフィックスの戦い
- あれ？くみあがらない...ぞ？
- グラフィックスは一日にしてならず
- 何が言いたいかというと
- 質疑応答

■ 自己紹介



1992年に新卒で株式会社セガ・エンタープライゼス（当時）に入社。

3D創世記であるアーケード部門に配属。海外から国内カードゲームまでタイトルの立ち上げを幅広く経験。

カードイラストレーターとしての顔を持つ。ディライトワークスへは2018年4月に入社、グラフィック部副GMとして組織マネジメントとゲーム開発に従事。

平成元年は高校三年生

そんな平成も終わります

■ DWのデザイン（アートとグラフィックス）



“最高のドラマのある
アートを！”



“最高にエキサイティングな
グラフィックを！”

アート (DAW)

・コンセプトアート

・コンセプトワーク

・イメージボード

・デザインワーク

・キービジュアル

・キービジュアル

・宣伝イラスト素材作成

・ラフデザイン

・宣伝PV素材作成

・アセット試作

・アセット制作

・グラフィック仕様決定

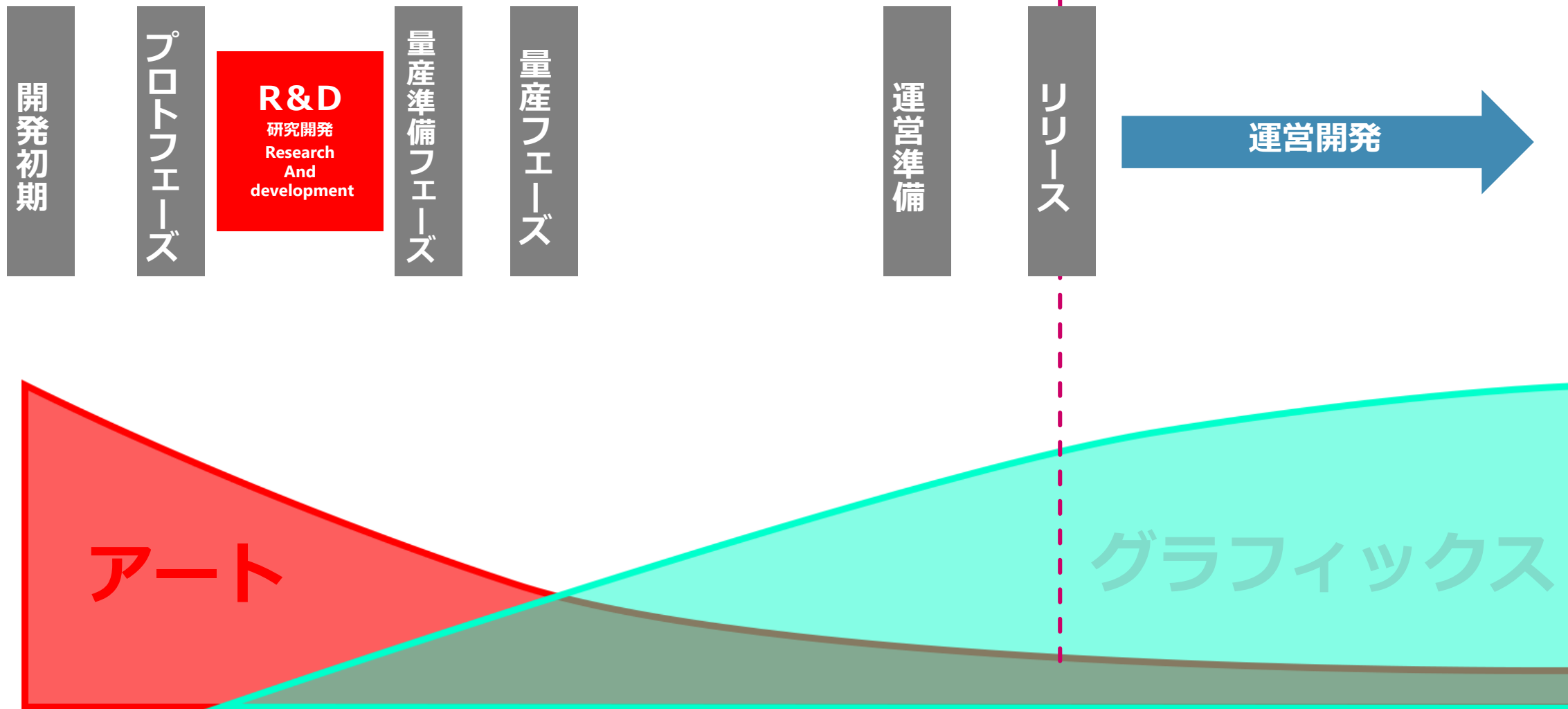
・クオリティUP

・グラフィック見積もり

・バグ修正

グラフィックス (DGW)

新規R&D開発

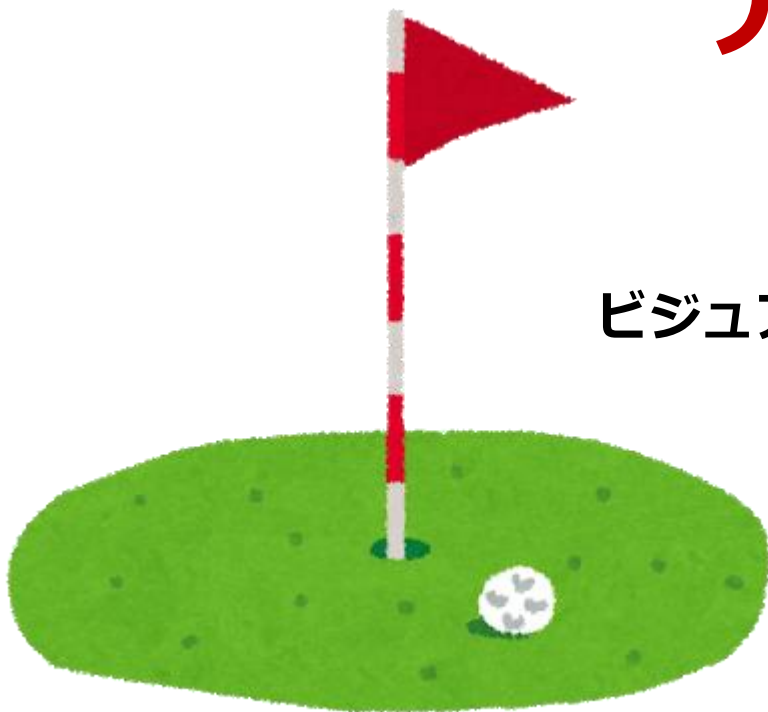


■ アートはコンセプト/グラフィックスは珠玉のパズル

導き出されるのは

アートコンセプト

ビジュアルを通してユーザーに何を感じてもらうか
目指すべきゴール！



アートコンセプトは絵を描くことにあらず！

コンセプト
【どう感じさせるか】



一言、短い文章
「おふくろの味」



キーワード

ひたすら単語を集める・削る
「ホツとする」

「やさしい」

「スタンダード」



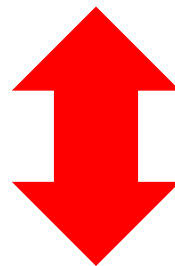
それを共有するために
イラストを描きイメージを収集する



「おふくろの味」

アートコンセプト

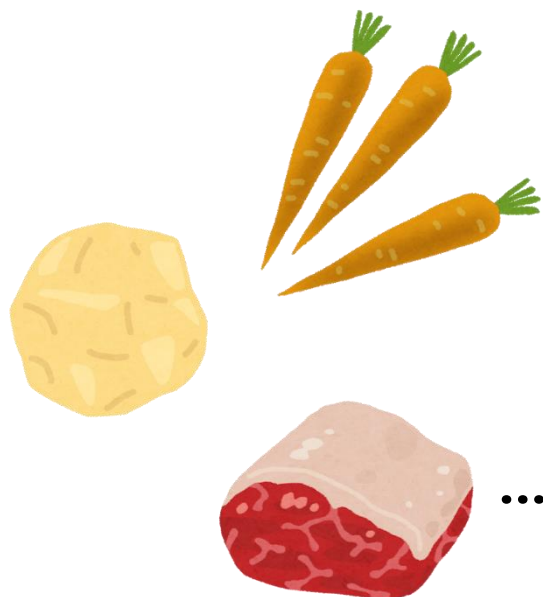
ビジュアルを通してユーザーに何を感じてもらおうか
目指すべきゴール！



グラフィックコンセプト

実機上で何のエンジンでどういう手法とツールを使い
どう組んでいき（エンジニアと）

...アートコンセプトを実装してユーザーに体験してもらおう！



グラフィックコンセプト



各セクションのコンセプトもしっかり立てます

ツール選定



エンジン選定

■ アートとグラフィックスの戦い

アートコンセプト



コンセプトアート

キャラクター

ポストプロセス

背景

シェーダー

演算処理

ライト

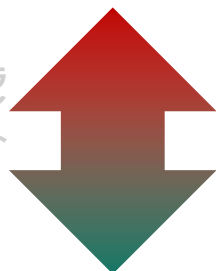
エフェクト

マテリアル

シャドウ

ブルーム

テクスチャ



キャラモデリング

アニメーション

背景モデリング

VFX

UI・UX

各演出

キャラコンセプト

アニメーションコンセプト

背景コンセプト

VFXコンセプト

UI・UXコンセプト

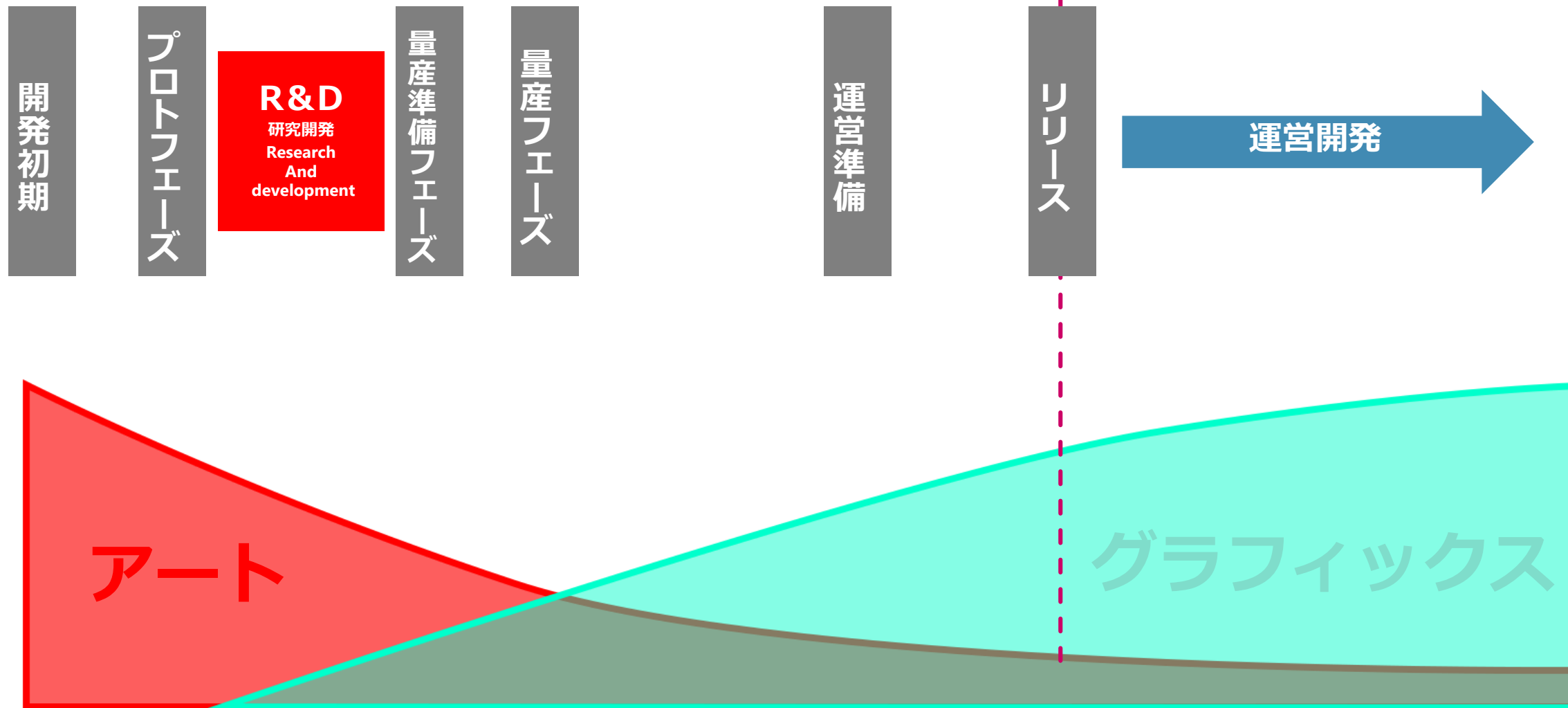
演出コンセプト



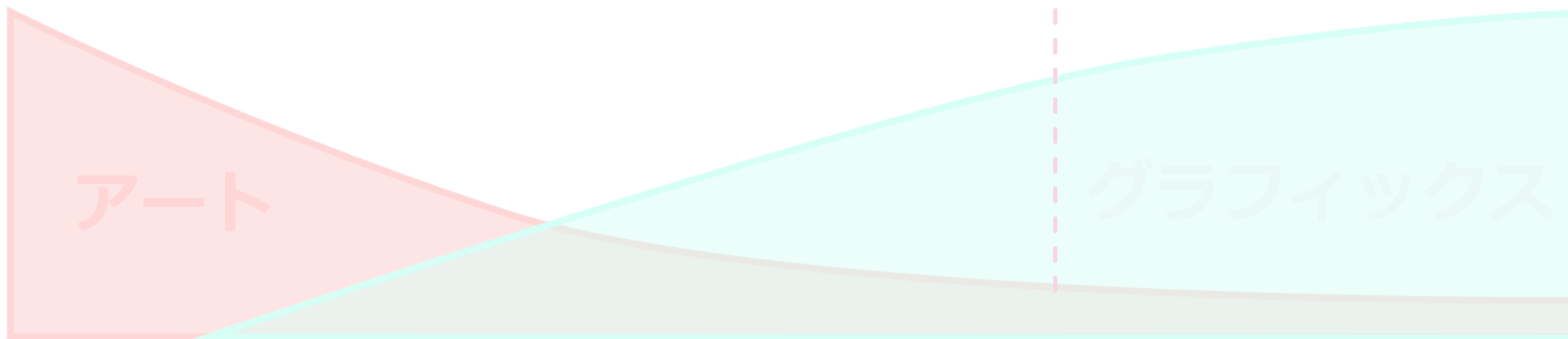
グラフィックコンセプト

■ あれ？ くみあがらない...ぞ？

新規R&D開発



新規R&D開発



キャラモデリング

VFX

各演出

散らかる要素たち

背景モデリング

UI・UX

ツール選定

アニメーション

エンジン選定

シンプルに！

背景モデリング

UI・UX

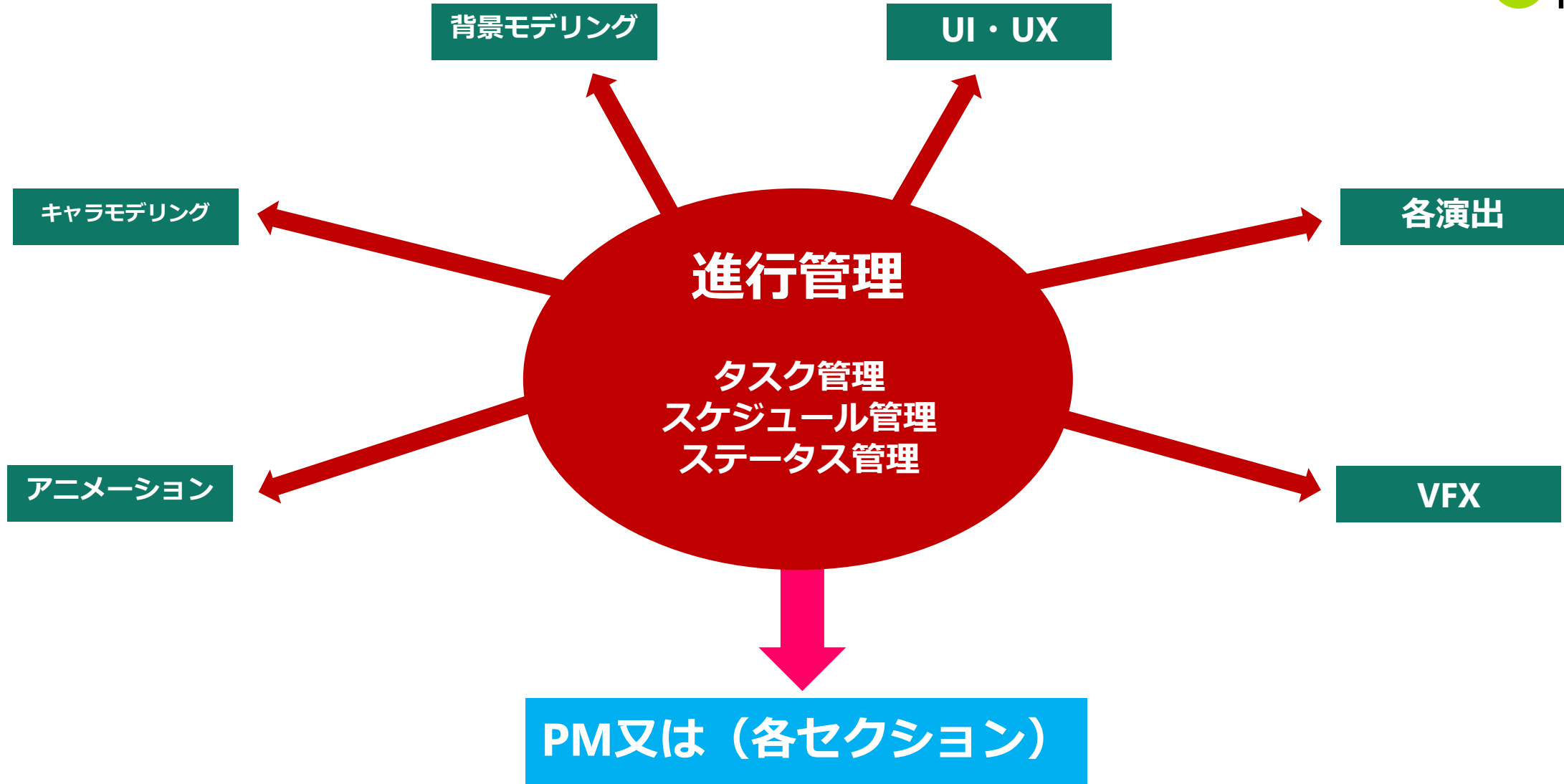
キャラモデリング

各演出

アニメーション

VFX

シンプルに！



進行管理原則

**問題とこれから問題になるであろう事象を最速で
キャッチアップして解決のレールに乗せる**

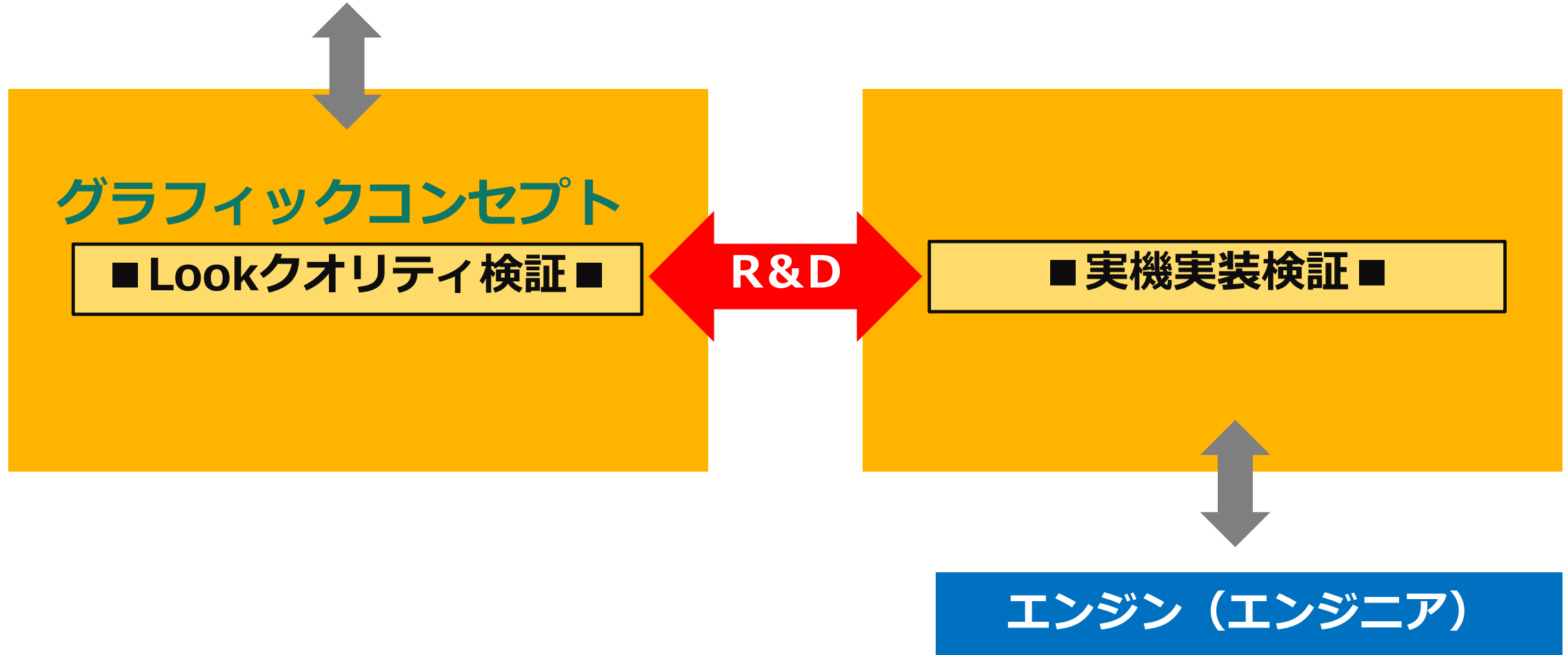
**スペシャリストとしての判断は必要なく
冷静に起こっている事象を把握する**

**デザインリード、デザイナーは進行管理の
指示に従うべし！**

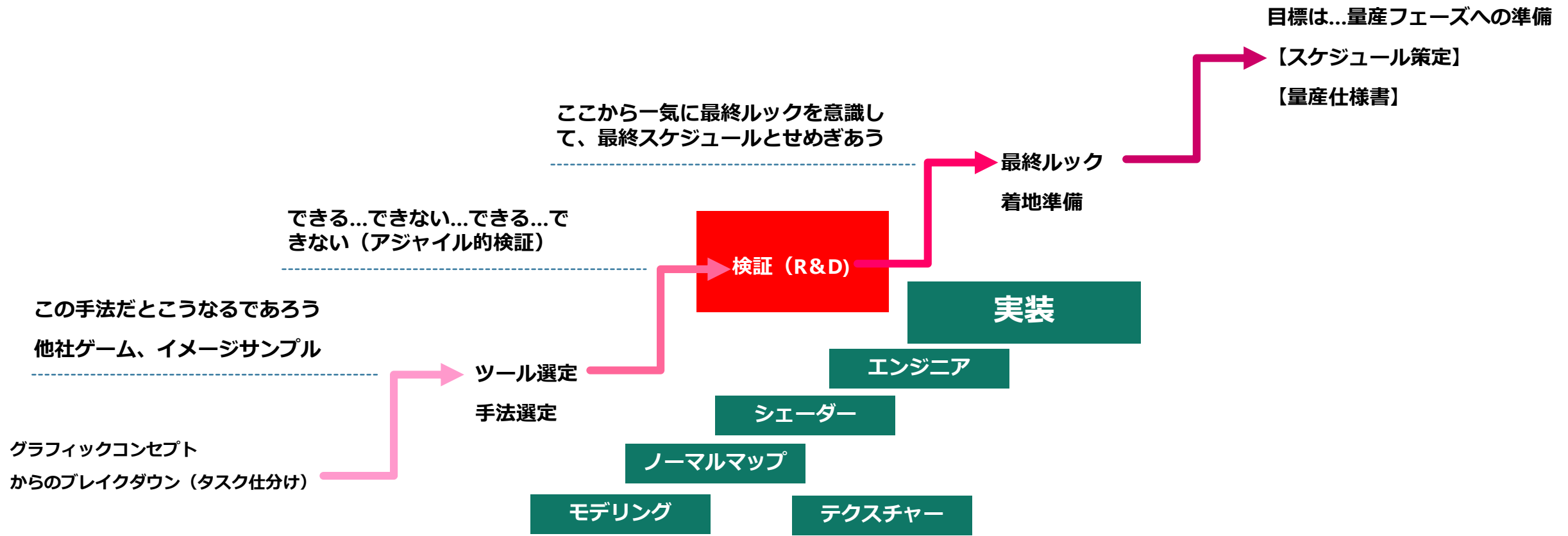
■ グラフィックスは一日にしてならず

ここを分離して考えよう

▶ アートコンセプト



いきなりMAXクオリティまで引き上げない R&D（プロトフェーズ）を刻んで チームの意識とクオリティを刻んで底上げあげしていく！



(仮) は禁止

(仮) という言葉が全ての免罪符となり、進んでいないことの言い訳になる



目標値の何% (肌感覚) でよい

グラフィックコンセプトから導きだした項目で

何ができていて

何ができていなくて

何が進行中か...

これを握る！

■ 何が言いたいかというと

我々は
ユーザーの記憶の中に
「楽しかった記憶」を植え付ける仕事
その記憶は色あせない

**ゲームは色あせていく
日々進化していくから...
でも記憶は色あせない
なので...**

ただ純粋に、面白いゲームを創ろう。

JUST MAKE GREAT GAMES !

