

ベビユニバースの開発成功事例その9：



(画像はイメージ)

ゲームキャラクター制作を支援するツール開発

これまでにアニメーションのトレース支援システムは経験があったが、数年前、大手ゲーム企業からの依頼が、我々とゲーム業界との初めての接点となった。

そもそも、ゲームのキャラクターの多くがアドビ・イラストレータで作成されているとは、それまで全く知らなかった。もちろん場合によっては3Dソフトを使うらしいが、動きのあるキャラクターを、2Dソフトであるアドビ・イラストレータで制作するとは。

2Dソフトで作成したキャラクターを動かす為には、体の向き、顔の向き、両手両足の動作に応じた全てのパーツを用意する必要がある。しかも、裸体だけでなく、洋服や小物など、ありとあらゆるモノのパーツを組み合わせて、動きを表現しなければならない。

(守秘義務があるので、詳細は避けるが、)

そこで我々にはクリアすべき2つの厳命がクライアントより下った。

パーツを組み合わせる際に、寸分違わぬ位置に自動的に配置すること。

それらパーツの重ねる順番を決める指定レイヤーに正確に配置すること。

そもそもパーツが膨大にある上、それぞれの位置が違い、またレイヤー数は数十程度あるので、その組み合わせの多さに気が遠くなった。この作業を今まではキャラクター制作担当者がマニュアルで制作していたというのだから、更に驚く。

クライアントから厳格な要件はあったが、UI(ユーザーインターフェース)は当然ながら我々が提案した。最も気を使ったのは、使いやすいUIは勿論、絶対に許されないミスを防止することだった。

実は苦労したのは納品後であった。数十人いるスタッフが現場で使ってみると微妙なところでのチェーニングを余儀無くされ、何度も修正することになった。

ただ、その先にいる何百万人のゲームユーザーがストレス無くゲームを楽しんでくれることを思えば、我々の苦労など大したことではない...