



# 全社統一ツールMayaとMotionBuilderで スケールアップした新次元の恐怖を創る

## SIREN: New Translation (株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメント)



©2008 Sony Computer Entertainment inc.



### 「SIREN: New Translation」

発売元:ソニー・コンピュータエンタテインメント

発売日:発売中

価格:¥5,980(税込)

対応機種:PLAYSTATION®3

ジャンル:ホラーアドベンチャー

URL:[http://www.jp.playstation.com/scej/title/siren\\_nt/](http://www.jp.playstation.com/scej/title/siren_nt/)

©2008 Sony Computer Entertainment inc.



株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント  
JAPANスタジオ  
グラフィックデザイン部  
ディレクター  
高橋 功氏



グラフィックデザイン部  
シニアアーティスト  
Gavin Moore 氏



グラフィックデザイン部  
シニアアーティスト  
樋口 智仁氏



グラフィックデザイン部  
アーティスト  
山口由晃氏

あの圧倒的な恐怖が、すべてをスケールアップさせて還ってきた!——プレイステーション史上最「恐」のホラーゲーム「SIREN」シリーズの、PS3®による最新作。それが「SIREN: New Translation」(以下「SIREN: NT」)だ。第1作と同じ羽生蛇村を舞台に、米国TVクルーという外国人の視点を通じて描く新たな恐怖の物語は、システムや世界観はシリーズを継承しながら全てをグレードアップ。特にPS3の描画パワーを活かした、ハイクオリティなヴィジュアルインパクトが大きな話題を呼んでいる。しかも今回、制作面でも新しい試みが行われた。前作に続き使われたアニメーション制作ツール「Autodesk® MotionBuilder®」と共に、CG制作の新たなメインツールとして「Autodesk® Maya®」が採用されたのだ。その背景にはワールドワイドなクリエイティブを目指すSCEの戦略があった。——あらゆる意味でエポックメイキングな作品となった「SIREN: NT」について、同社の4人のアーティストに伺った。

### SCE全社統一ツールとしてMayaを選定

「SIREN: NTの制作がスタートしたのは2006年1月。前作SIREN2の完成直後に、もう新作が動き始めていたんです」。そう語るのはシリーズ第1作からアートディレクターを務めている高橋功氏。さすがプレイステーションを代表する人気シリーズというべきか。早々と制作が決定した「SIREN: NT」だったが、そのプロジェクトには1~2作以上に大きな課題が課せられていた。プラットフォームをPS3に変えるのはもちろん、この強力な新ハードにふさわしいシリーズの集大成とし

て、ヴィジュアル面を中心に全てにグレードアップが求められたのである。

「プラットフォームをPS3という新ハードに移すこと自体1つのチャレンジでした。特にPS3の強力な描画パワーを活かしたビジュアルクオリティの実現は、技術的な挑戦であると同時に、作業量も飛躍的に増えることを意味していました」(高橋氏)。そしてさらにもう1点、大きな課題となったのが、メインツールとなる3D CGの問題だ。従来SCEでは制作チームごとにCGソフトを選定し、社内にはさまざまなCGが混在していた。しかし、PS3登場を機によりグレードの高いソフトを効率的に作る必要が高まり、グループ全社のツール統一の動きが本格化。それまで別のツールを使っていたSIREN: NTチームも、その統一CGソフトへ移行することになったのだ。SIREN: NTチームの山口由晃氏は語る。

「当社は海外にも多くの制作チームを擁していますが、従来はチーム間の横の繋がりは稀薄でしたが、将来に向け、ワールドワイドにソフト開発を行う姿勢が打ち出されたのです。しかし、コラボレーションし、ノウハウや知識を共有するにも同じツールでなければ困難です。そこで海外も含めた全社の統一ツール化が決まり、選ばれたのがAutodesk Maya®だったのです。むしろ世界的に有名な製品ですから、知らないというアーティストはいません。しかしSIREN: NTチームにとっては初めてですから、これも大きな挑戦だったんですね。ところが、この“初めてのMaya”が、SIREN: NTに驚くほどフィットし、大きな威力を発揮したのです」(山口氏)。

# プロジェクト個々に最適化される最強コンビネーション

## ゲームの仕様に合わせスタッフ自らカスタマイズ

リアルな人間性を備えたプレイヤーキャラたち、醜悪に変形した「屍人」の異様な動き、日本独特の湿り気や繊細な光と陰影を表現した風景——「SIREN」シリーズの特徴であり、恐怖演出のカギとなる質の高いビジュアルをさらにグレードアップする。それが「SIREN: NT」の課題だった。厳しいスケジュールのもと、少数で稼働したチームはすぐに増員され、60名を超える大型プロジェクトとなっていた。

「作業量が膨大なので、ヒューマンエラーの低減と、大量の素材を収めたデータベースの効率的管理がカギ。そして、手作業の繰り返しはMayaに対応させ、アーティストがアート活動に専念できるフローにしたかった。そのカギになったのがMELです」(山口氏)。MELは反復作業の自動化や追加機能、UIのカスタマイズ、エフェクト追加など、Mayaを手軽にカスタマイズできるスクリプト言語。マニュアルにない使い方でCGを使うゲーム開発では、この強力なカスタマイズ機能が威力を発揮するのである。

「Mayaはアクセス深度が高く、細部までカスタマイズできる。しかも、初心者でも手軽に作れるのが凄い。今回は皆でMELを学びながら必要なツールを作っていた感じです。たとえばファイルオープン時に各種チェックを行い、ヒューマンエラーを無くすファイルオープン用ツールなど、細かいものも入れれば100以上作りました」(山口氏)。MELでユーザ自身がMayaを細かくカスタマイズでき、「SIREN: NT」の仕様に最適化された制作環境がスムーズに構築されたのだ。エフェクト/描画設計を担当した橋口智仁氏は語る。「エフェクト関連では、ブラインドデータやリファレンス機能などを利用して、MELで独自のエディタを作り、パーティクル発生の様式設計や配置作業などを、Mayaに一元化できたことが大きかったですね。個々のゲームの仕様に合わせやすい、柔軟性の高いソフト

トだと思います」。

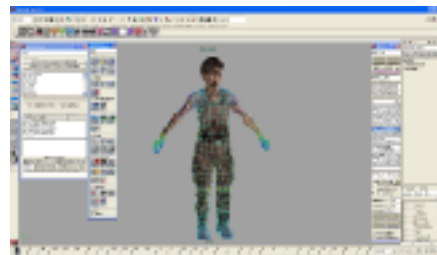
## 真にリアルタイムなアニメーションツール

このように、シリーズ初の利用ながら大きな成果を上げたMayaは、アニメーション制作のMotionBuilderとも見事なコンビネーションを発揮した。モーション担当のGavin Moore氏は語る。

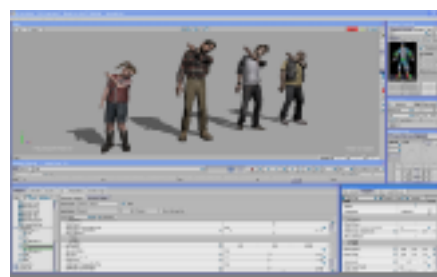
「MotionBuilderはMayaとの相性が非常にいいソフトです。だから一段とスムーズに、楽に進められました。もちろん今回PS3になってモーションの数も増えています。男性だけで600くらいモーションキャプチャしましたが、それでも、動かすキャラクタの数から言えば足りません。したがって少ないモーションデータで、多くの体格の異なるキャラクタを動かす必要があったのです」(Moore氏)。この課題を解決したのが、MotionBuilderのリターゲット機能だとMoore氏は言う。この機能を使えば、成人男子のモーションを体格の異なる子どもや女性に簡単にコピーできる。さらに通常非常に手間がかかる、人間と異質な動きをする特殊なキャラクタモーションも、MotionBuilderなら素早く、手軽にセットアップしてアニメーション化できるのだ。

「さらに素晴らしいのは、こうした作業をすべてリアルタイムで確認し、即座に直せること。今回のプロジェクトもMotionBuilderでなければ、とても対応しきれなかったでしょう」(Moore氏)。こうしてSIREN: NTの制作においてMotionBuilderとMayaのコンビネーションは、見事な成功を収めたのである。しかし、Mayaが真の力を発揮するのはむしろこれからだ、と高橋氏は言う。

「MELの研究会などアーティスト間の交流も活性化しており、会社ぐるみでMayaを使い倒そうという意欲が盛り上がっています。Mayaを駆使して生み出される、SCEの新タイトルにご注目ください!」。



Mayaでキャラクタなどのファイルを開く時は、MELを用いて自作したツールの利用を徹底。自動でさまざまなチェックを行い、ヒューマンエラーを軽減した



MotionBuilderのキャラクターマッピングでは、リターゲット機能を用いて1つのモーションを体格や性別の違う別のキャラクタへコピーし、コストダウンを図った



霧や大気の繊細な表現を重視し、ハードウェア高精細レンダリングとフォグ機能を併用。プレビューの即時性が高まりステージ構成や描画設計がやりやすくなった



©2008 Sony Computer Entertainment Inc.

## Autodesk®

### オートデスク株式会社

〒104-6024 東京都中央区晴海1-8-10トリトスクエアオフィスタワーX 24F  
インフォメーション窓口 TEL:03-6221-1820 FAX:03-6221-1800  
E-mail:me\_jpn@mail.autodesk.com http://www.autodesk.co.jp/me

Autodesk、MayaおよびMotionBuilderは、米国またはその他の国における、Autodesk, Inc.の登録商標または商標です。「PLAYSTATION」および「PS3」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。また、その他の会社名および商品名は、各社の登録商標または商標です。  
©2008 Autodesk, Inc. All rights reserved. Printed in Japan 2008

## 導入製品/ソリューション

- Autodesk Maya
- Autodesk MotionBuilder



## 導入目的

- グループ全社のアーティストのノウハウ共有・活用のための統一ツールとして
- ゲームのCG制作のメインツールとして
- プラットフォーム(ゲーム機)の進化にともなう、製作品質の総合的なグレードアップに対応
- 同じく総合的な作業の効率化、コストダウンの推進のため

## 導入効果

- プロジェクトに最適化された制作環境のスムーズな構築
- 製作品質の総合的な向上、効率化、コストダウン
- アーティスト間のクリエイティブノウハウの幅広い共有/活用
- モーションキャプチャー/モデリング/アニメーションのシームレスなワークフロー

## 今後の展開

- ワールドワイドなクリエイティブノウハウの蓄積/共有/活用
- ワールドワイドなアーティストの交流/コラボレーション
- さらなる製作品質向上、効率化、コストダウン