FBX出力ツール

→どのように会社の役に立つ

速くて便利FBX出力方法です。

→改善点

①コードを整理する

仕様が完全に決まっていなかったときに、コードを書きましたので、仕様が決まったら1つずつ追加したという流れです。結果として、コードがごちゃごちゃで、今後の整備や改善がしづらいです。

②\\p.sv\Tool\PrismTools\にアップする

中心的な格納場所を作成するつもりです。そこにPrism+が作った全てのツールをアクセスできます。全案件に使える共通ツールを作るのは目標です。1つのプロジェクトに変更が必要な場合は、別のファイルを使って微調整で対応できるはずです。最悪でもテクニカルアーティストが少し修正すれば大丈夫です。理想は、リードやPMでも微調整できるほど簡単なフォーマットが良いです。

シーン管理ツール

→どのように会社の役に立つ

シーンのブラウザーがあれば、ファイルなどを探すときに、色々なフォルダーを開かないといけないという面倒を解消します。また、簡単で直接にファイルを見る方法があれば、ファイルをGIT、SVNやサーバーにアップ、プッシュするときに、人間によるミスを無くします。

→改善点・やるべきこと

①残りの機能を入れる

現在、ブラウザーが基礎的なステージです。基本的にEKKOのシーンブラウザーと一緒です。しかし、もっと機能を追加し、カスタマイズできるようにするつもりです。それに加えて、こちらも全案件で使える共通ツールの1つにしたいと思います。パスなどもサーバーにあるテキストファイルで変更可能です。

リグのツール

→どのように会社の役に立つ

クライアント様がリグを指定しないときに使える標準のリグを作成したいと思います。個人的に、Human IKはリグのツールとして物足りないと感じています。それは、もともとHuman IKはモーションキャプチャー用で、手付けアニメーション専用ではないからです。複雑な武器にリグとアニメーションを付けたときと、特に理由がないときにも、フリーズするというのは難しかったです。それに、武器の持ち手を交換するというような簡単なことでもわざわざ遠回りの方法で解決しないとだめでした。

→これからするとこ

①Advanced Skeletonを使うか、私が新しいリグのツールを書きます。ジンさんと大塚さんは前のプロジェクトでAdvanced Skeletonが使われていたと言っていました。Advanced Skeletonを使って、新しいパイプラインを設けるか、私がこのために作ったツールを改造します。

他にも考えましたが、もうすでに存在しているツールがあるので、只今改善する必要がありません。