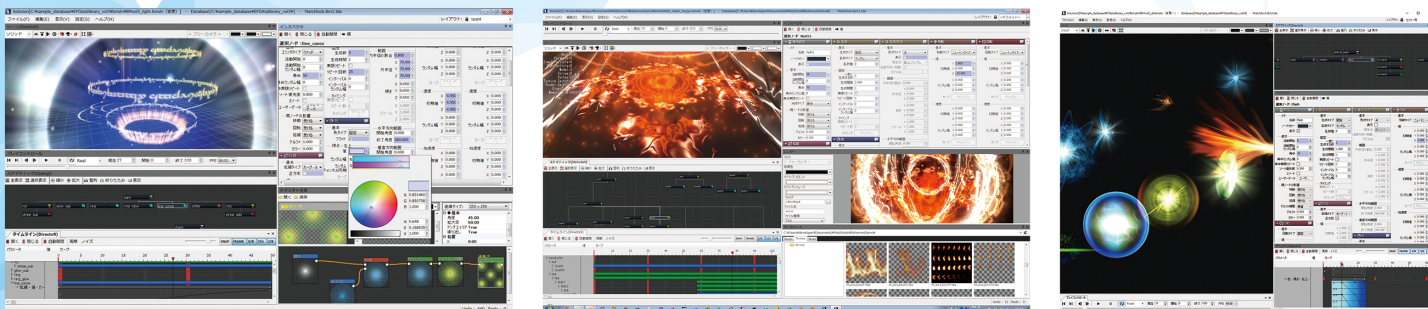




## ■体系的UIデザインによる制作効率アップ

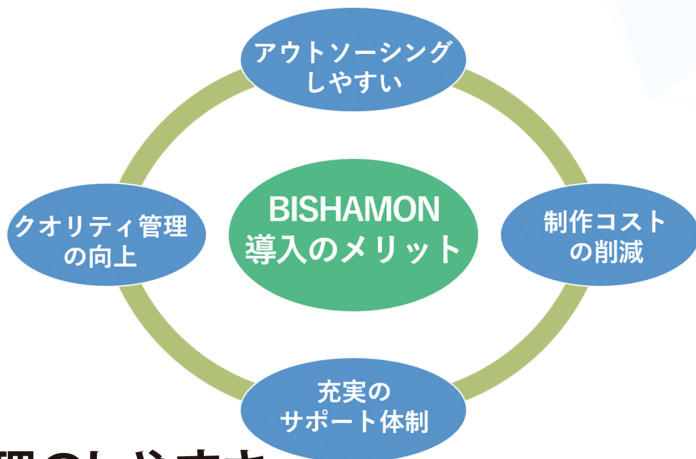
ゲームエンジンに搭載されたParticle Systemは名の通りTOOLというよりも機能のリストで、他のGUIとの組み合わせや連携に関しては、ユーザのカスタマイズ及び保守にゆだねられています。

これに対し、BISHAMONは標準状態でたくさんのエフェクトを作り、ブラッシュアップしていくための効率を突き詰めたTOOL全体としてのUIデザインが存在します。



## ■中～大規模開発での優位性

BISHAMONを利用すると、さまざまな工夫の結果、量が多かったり、凝った演出が必要な中～大規模開発において、アウトソーシングのしやすさも含めて、制作効率に大きく差が出る事が予想されます。すなわち、スマホに限らずにクオリティやコンテンツボリュームの競争が激しくなってくる現在のコンテンツプラットフォームの成熟期ではBISHAMONの優位性が増し活躍する傾向にあります。



## ■IPを用いた開発でのクオリティ管理のしやすさ

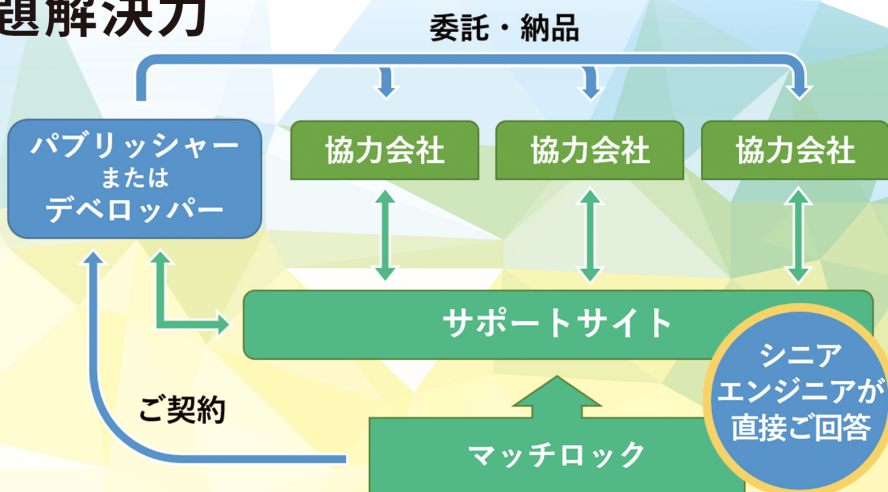
絵作りをデザイナーで完結できる範囲が広いので、IPを用いた開発の様に監修等が発生する場合、外部の非エンジニア系決定権者がいる場合にもディレクタやデザイナー主導でリニアにクオリティを詰めて行きやすくなっています。

ソードアート・オンライン アリシゼーションリコリス	ロマンシングサガリ・ユニバース	少女☆歌劇レヴュースタアライト -ReLIVE-	ドラゴンクエストライバルズ	ポケモン不思議のダンジョン 救助隊DX
文豪ストレイドッグス 迷犬犬怪奇譚	仮面ライダーバトル ガンバライド・ガンバライジング	ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス	機動戦士ガンダム 戦場の絆	僕のヒーローアカデミア 激突！ヒーローズバトル

※採用実績一部抜粋

## ■エフェクトに関する問題解決力

10年の実績の中で、エフェクトに付随するゲーム開発におけるさまざまなご相談に対し、トレードオフの最適な線引きや現実的な解決案を提供し、お客様とともに困難を乗り越えて参りました。それら蓄積されたデータによる問題解決力と精度に関しましては、あらゆる選択肢の中で最も優れていると考えています。

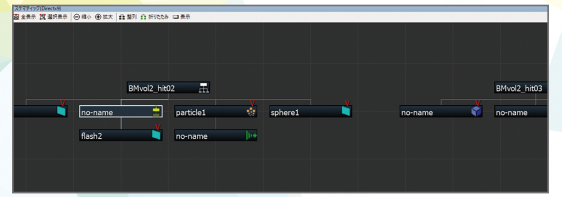


# ■デザイナー戦力化のリードタイムが短い(⇔短期間で習得可能)

BISHAMONでは以下の3ステップによる一連の操作フローの一貫性があります。各機能カテゴリに対する「回転」「移動」「拡縮」「速度」「加速度」「カーブ」と言った普遍的なパラメータが同じように使えることもあり、機能の多さの割に覚えることが少なく、ツール自体の学習コストが低くなるように工夫されています。

## STEP1

「スキーマティックウィンドウ」でエフェクトのエミッター構造を組み立て、ノード選択。目的のノードを見やすくする為に、配置調整や色変えが可能。エミッターの種類別のアイコンを自動表示。編集頻度や編集単位に合わせて配置調整するのも良いです。



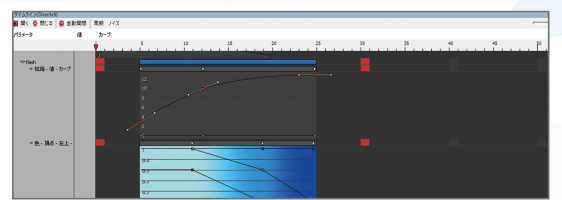
## STEP 2

「インスペクタウィンドウ」で機能を調整。”生成”や”拡縮”といった同時に触ることの多いパラメータを近くに配置。再生を繰り返して長時間調整することが多いタイムラインは、カーブコントロールと共に独立したウィンドウにあります。インスペクタよりも触る頻度が低い為、制作効率を考えこのような形となっております。



## STEP3

「タイムライン」で凝ったアニメーションをカーブで調整。ノード選択→インスペクタの各機能→タイムライン上のカーブの調整とスムーズにたどり着けるようにインスペクタにあるボタンからクローズアップできるようにしてあります。



デザイナー本来の絵心や空間把握能力、アニメーションの感性を前提に不要な補助機能は省いてあるので、非デザイナーにとっては敷居が逆に高く感じる場合もあります。これらは、デザイナーの創造性を発揮してもらう支援をするTOOLという思想に基づいている為です。

# ■希少リソースである3Dエフェクトデザイナー確保のしやすさ

BISHAMONではデザイナーにとって、ゲームエンジン付属のParticle Systemを仕事道具として選択する場合よりも3Dエフェクトデザイナーという職種をキャリアとして認識しやすくなる効果があります。その要因として一般的にも歴史的にもゲームエンジンよりもMayaやAdobe製品などのDCCツールは寿命が長い点とエンジンに対しても中立であることが関係していると思われます。当初から、3Dエフェクトデザイナーというキャリアを確立させ、需要の高さと人材供給の低さのギャップを埋めるということも商品開発の目的でした。

また、弊社10年の歴史の中で、デザイナー人材を共有する多くのエンターテインメント業界に経験者を増やす努力をしてきており、デザイナー人材育成支援の一環として専門学校への普及活動を続けています。このような中、直近でも特に物量の多い遊技機など他のエンターテインメント分野のプラットフォームでBISHAMONを標準ツールとして採用することが決まるなどの結果に繋がっております。また、前項のようなBISHAMONの特長から、必ずしも3Dエフェクト専任のデザイナーでなくともデザイナーとしての素養があればBISHAMONを利用する事で比較的短期間でプロジェクトの戦力として貢献可能となることもあります。



**BISHAMON Personal 体験版30日間無料!!**  
**マッチロックストアよりダウンロード!!**

動作環境 ・ OS: Windows 7 / 8 / 10 (32bit / 64Bit) ・ メインメモリ: 1GB以上(推奨2GB以上)  
 ・ グラフィックスカード: Shader Model 3.0以上、VRAM: 256MB以上



3D VFX Tool & Middleware  
**BISHAMON**  
 マッチロック株式会社  
[www.matchlock.co.jp](http://www.matchlock.co.jp) [info@matchlock.co.jp](mailto:info@matchlock.co.jp)