

第2部

BISHAMONを使った エフェクト入門

マッチロック株式会社

後藤 誠

第2部

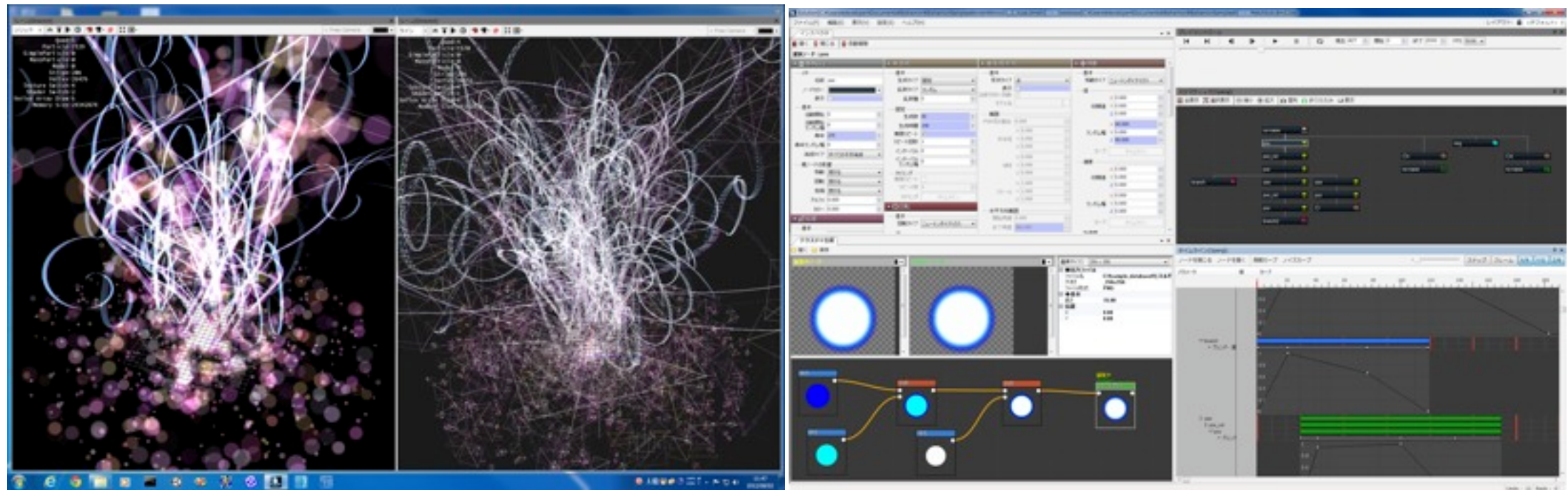
BISHAMONを使ったエフェクト入門

- ✦ 2-1 : BISHAMONってなに？
- ✦ 2-2 : 雪を降らせてみる
- ✦ 2-3 : 光らせてみる
- ✦ 2-4 : 竜巻を起こしてみる

2-1 : BISHAMONってなに？

実際の開発現場から産まれた高速な**トライ&エラー**を繰り返しながら作業を進められる3Dパーティクル・エフェクトツールです

以前は、BlendMagicとして販売していたのを、バージョンアップを機にBISHAMONと改名し現在に至ります。



2-1 : BISHAMONってなに？

採用実績

タイトル	パブリッシャー様
ガンスリンガーストラトス	スクウェア・エニックス
仮面ライダー ARcarddass	バンダイナムコゲームス
機動戦士ガンダム 戦場の絆	バンダイナムコゲームス
Child of Eden	Ubisoft Entertainment.
ワクワク無限大∞ミニ四駆ワールド	ケイブ
エストポリス	スクウェア・エニックス
モンスターファームDS2	テクモ
ジャイロマンサー	スクウェア・エニックス
仮面ライダーバトル ガンバライド	バンダイ
北斗の拳 ラオウ外伝 天の覇王	インターチャネル
:	:

2-1 : BISHAMONってなに？

採用実績

ガンスリンガー ストラトス
(スクウェア・エニックス)

7月12日から

全国ゲームセンターで稼働中！

<http://www.youtube.com/watch?v=GbONbdo8Mus&feature=youtu.be>

BISHAMONが完全搭載されているシリコンスタジオ社の
ゲームエンジン「OROCHI」をご採用頂いております。



2-1 : BISHAMONってなに？

まずはBISHAMONを
触って見よう！

2-1 : BISHAMONってなに？

インストール

Bishamon Personal 体験版ダウンロードサイト

**[http://www.matchlock.co.jp/products/
bishamon_personal_trial/](http://www.matchlock.co.jp/products/bishamon_personal_trial/)**

「BISHAMON_Installer.exe」でインストールしてください。

(WindowsXP / WindowsVista / Windows7)

Shader model 3.0 に対応したビデオカード



2-1 : BISHAMONってなに？

必須のインストール

BISHAMONの動作には以下のインストールも必要です。

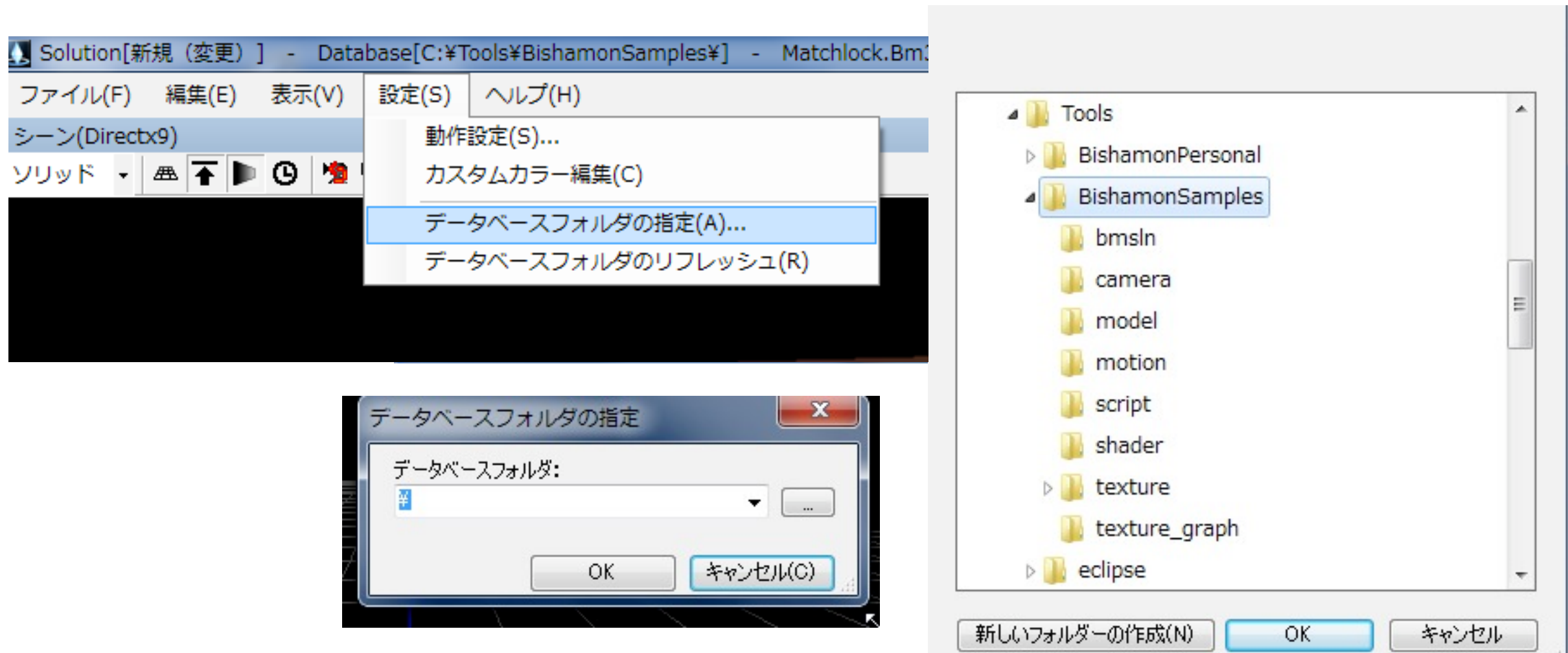
- **DirectX9.0c 以上**
- **.Net Framework 3.5 以上**

ダウンロードページにリンクがありますので、必要なセットアップをダウンロードし、インストールをお願い致します。

2-1 : BISHAMONってなに？

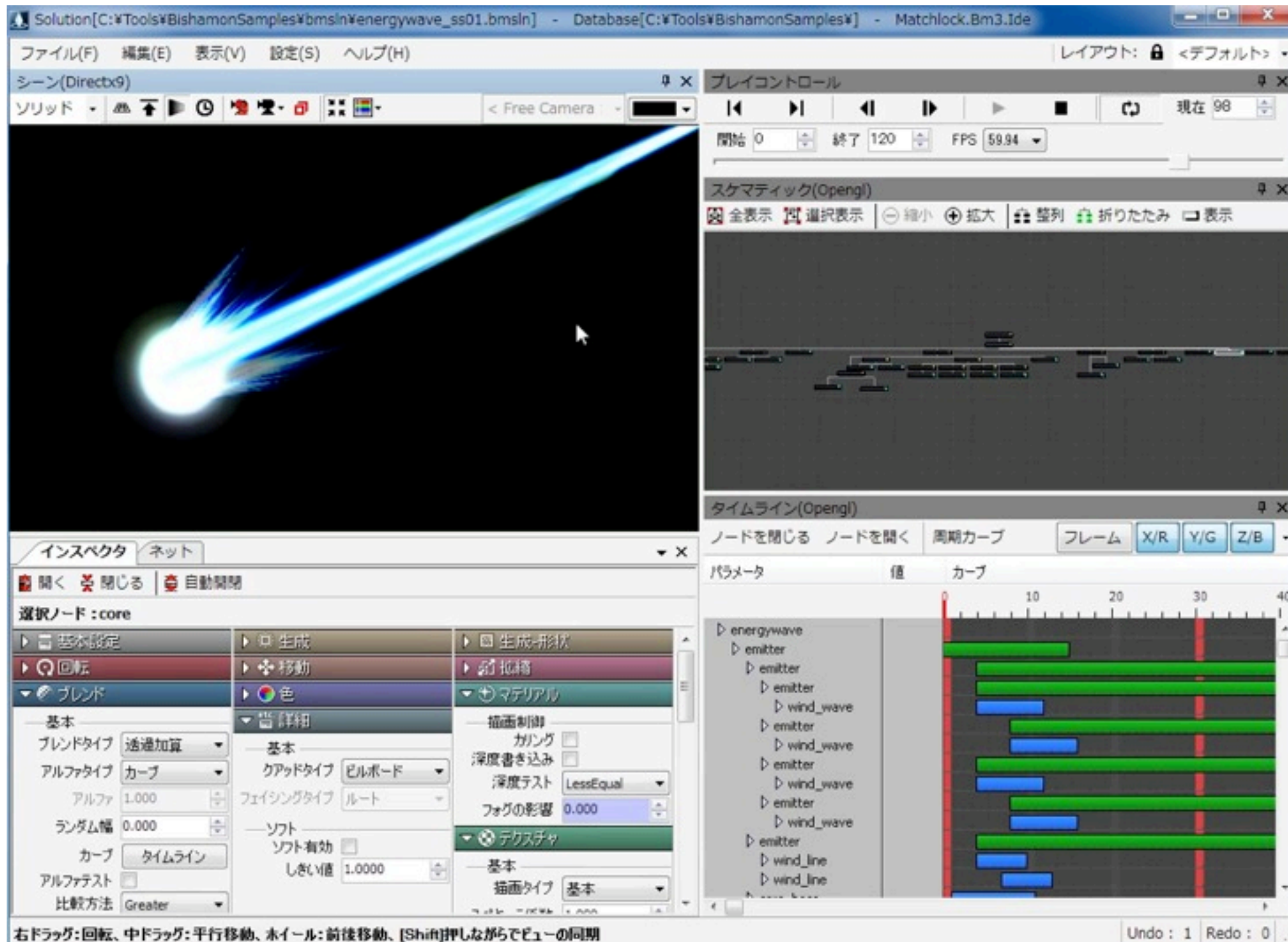
必要な設定：データベースフォルダを設定

サンプルデータをダウンロードして、任意のフォルダへ解凍し、ここをデータベースフォルダとして設定するのがオススメです



2-1 : BISHAMONってなに？

サンプルを動かしてみる



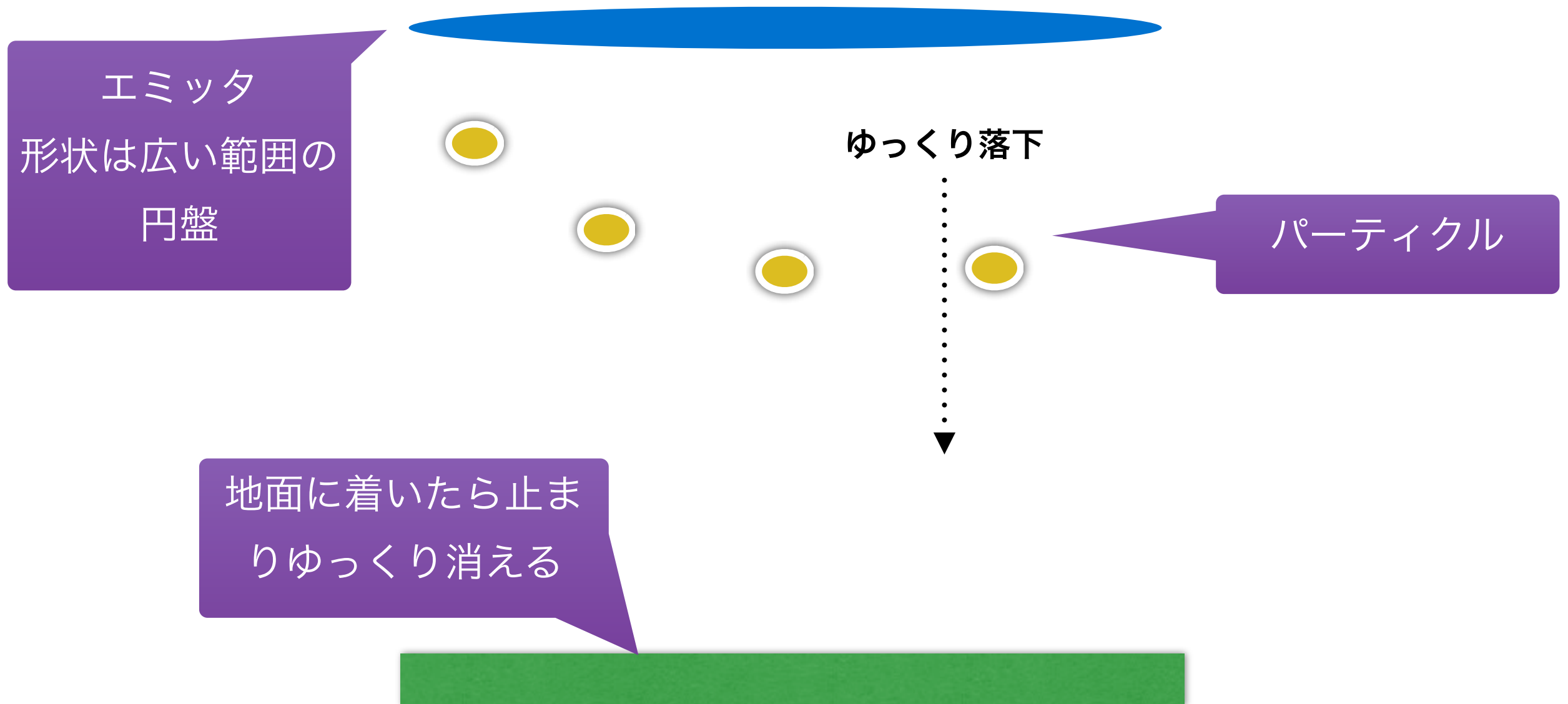
第2部

BISHAMONを使ったエフェクト入門

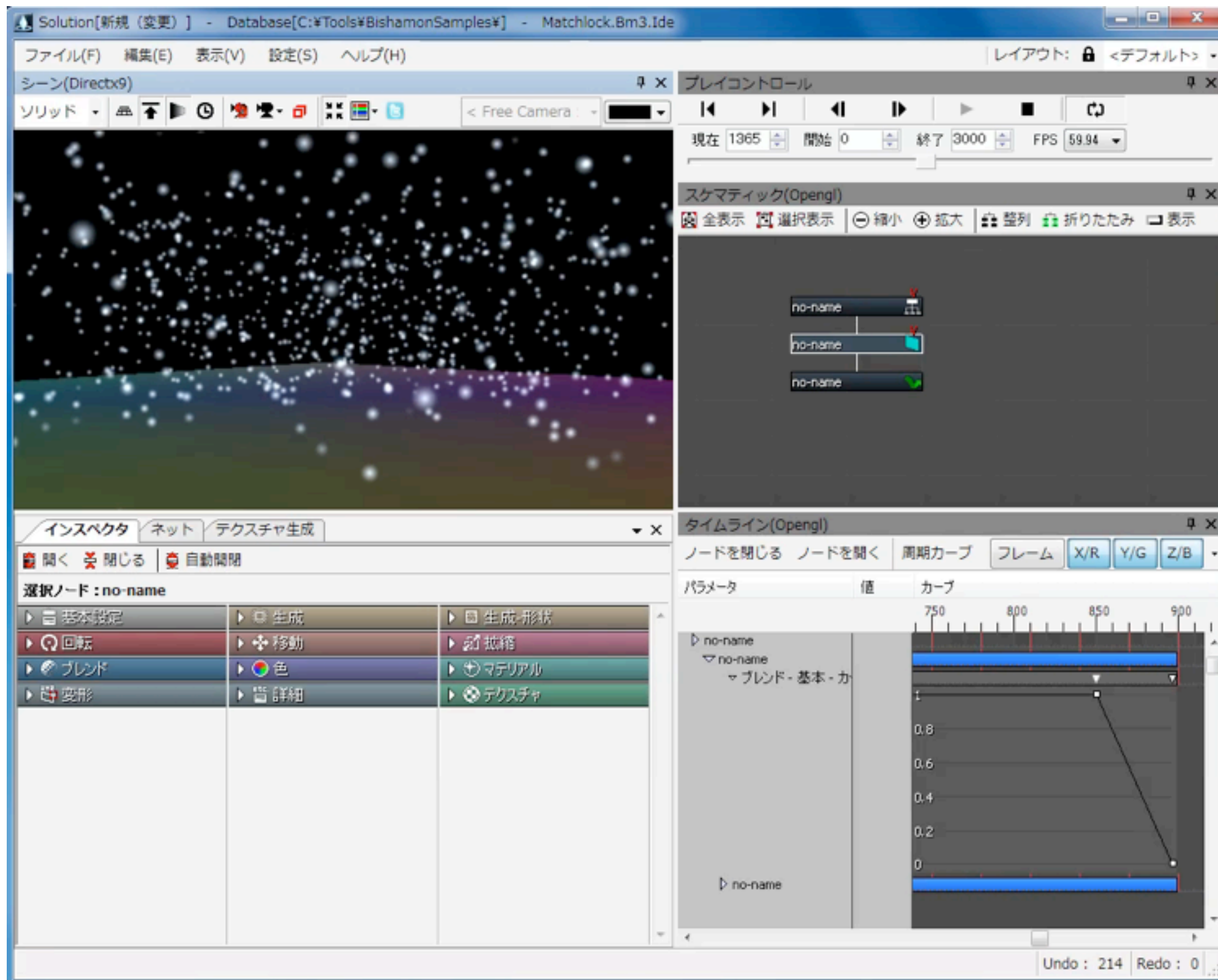
- ✦ 2-1 : BISHAMONってなに？
- ✦ 2-2 : 雪を降らせてみる
- ✦ 2-3 : 光らせてみる
- ✦ 2-4 : 竜巻を起こしてみる

2-2：雪を降らせてみる

構成のイメージ



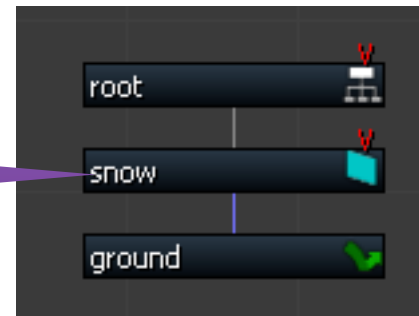
2-2 : 雪を降らせてみる



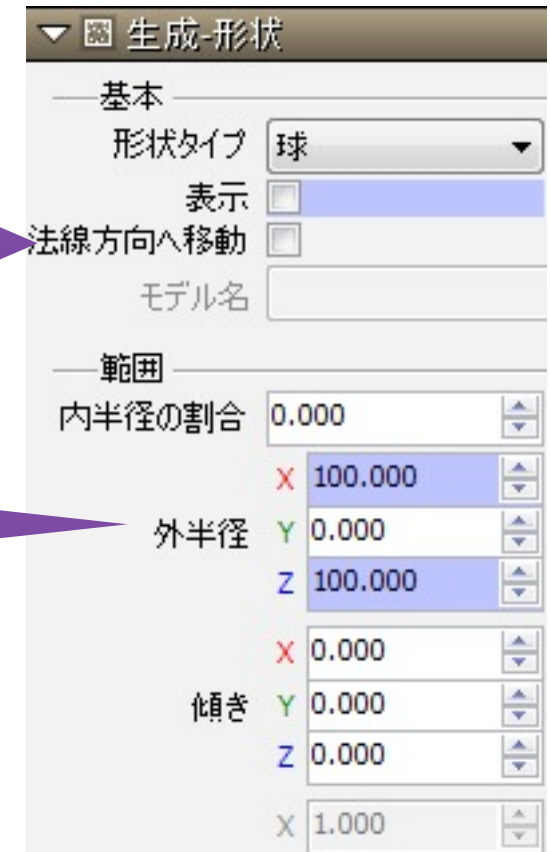
2-2：雪を降らせてみる 各設定

高いところから
ゆっくり落ちる

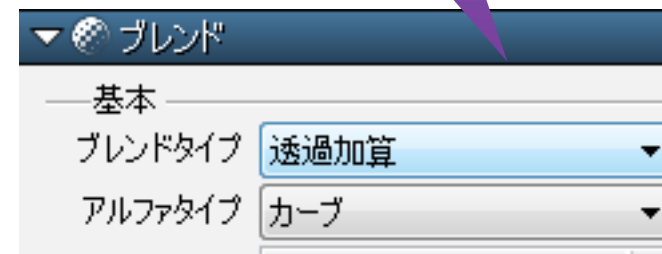
雪を担当



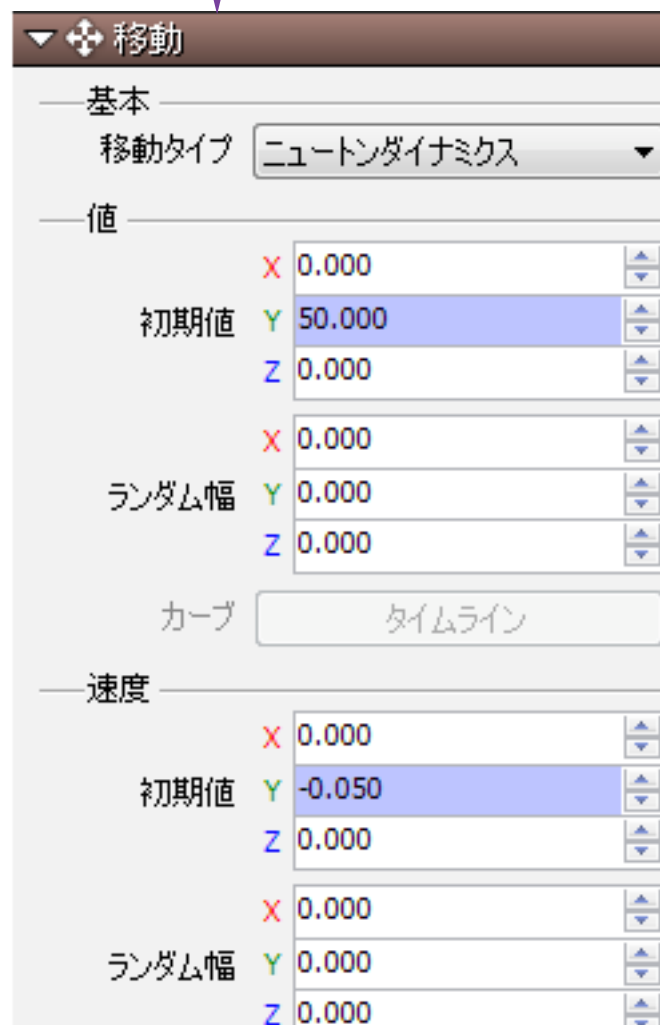
法線方向への移動
をOFFにする



透明から現れて、終
了時に消える。



エミッターを円盤
型に設定



2-2：雪を降らせてみる

各設定



床のコリジョン担当

▼ フィールド

— 期間 —

形状タイプ 平面

平面タイプ ZX平面

— サイズ —

タイプ 固定

初期値 X 100.000

Y 0.000

Z 100.000

カーブ タイムライン

— 位置 —

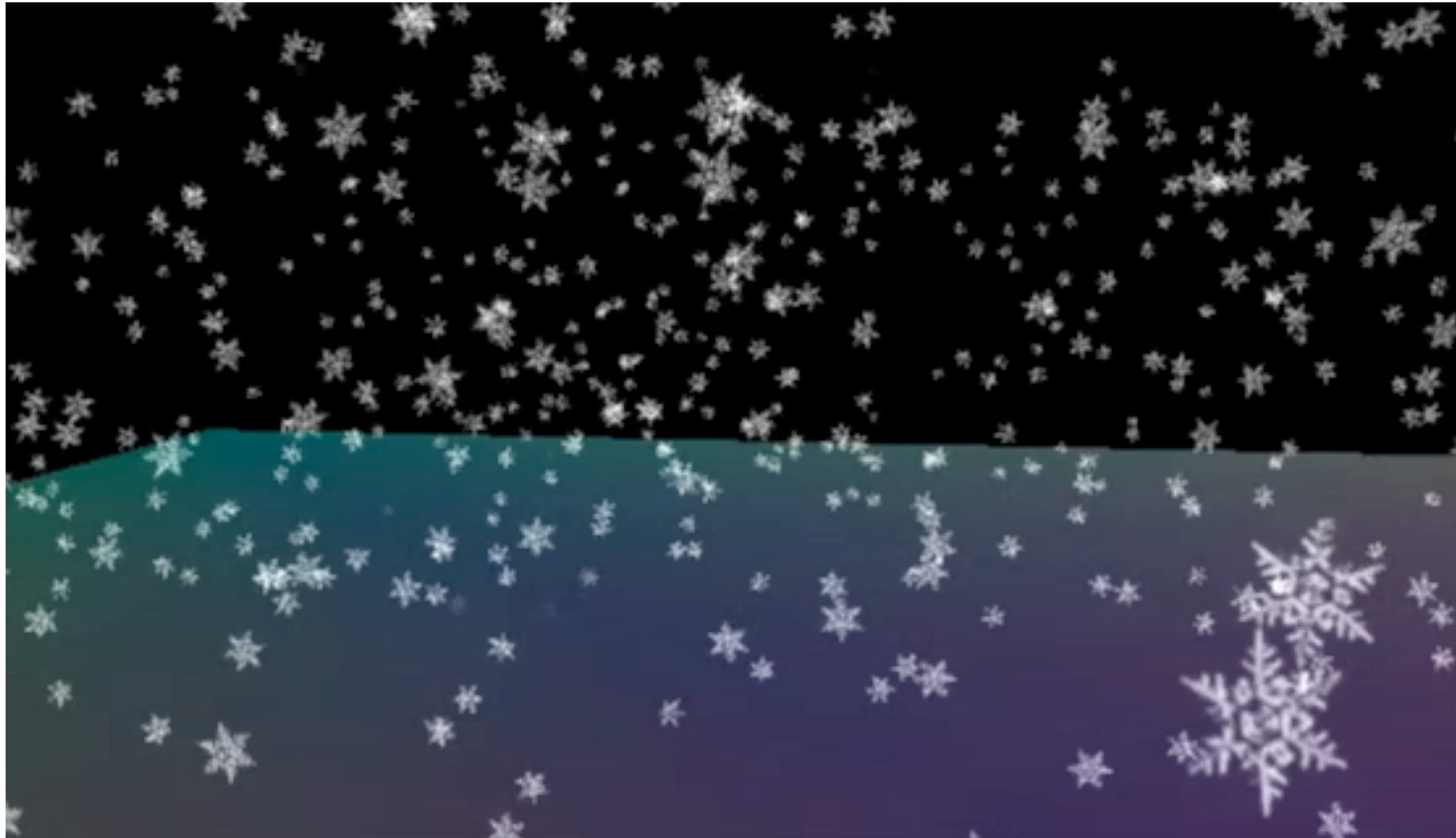
タイプ 固定

ZX平面に設定

広さをエミッターと同じサイズに設定

2-2：雪を降らせてみる

少し設定を変えてみました



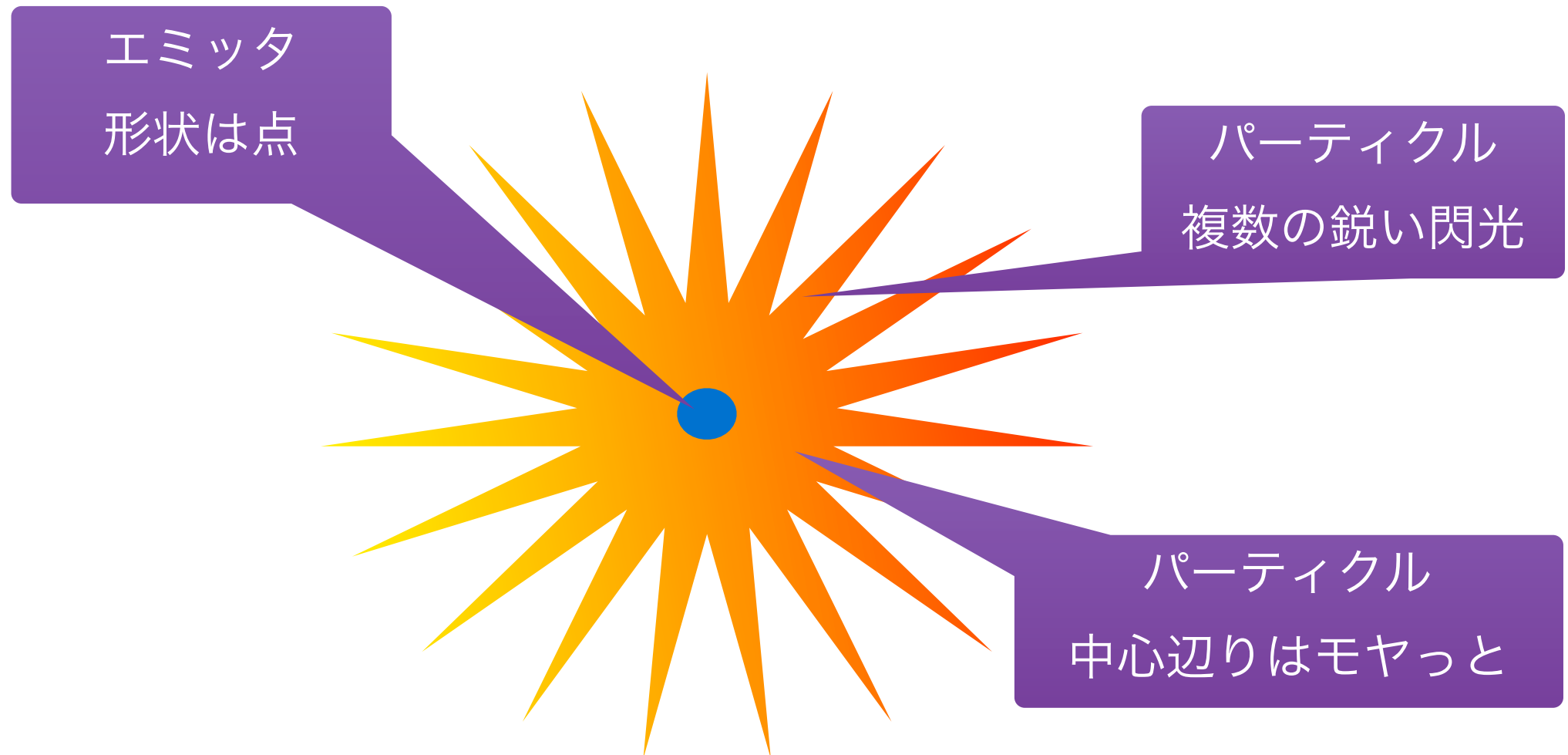
第2部

BISHAMONを使ったエフェクト入門

- ✦ 2-1 : BISHAMONってなに？
- ✦ 2-2 : 雪を降らせてみる
- ✦ 2-3 : 光らせてみる
- ✦ 2-4 : 竜巻を起こしてみる

2-3：光らせてみる

構成のイメージ



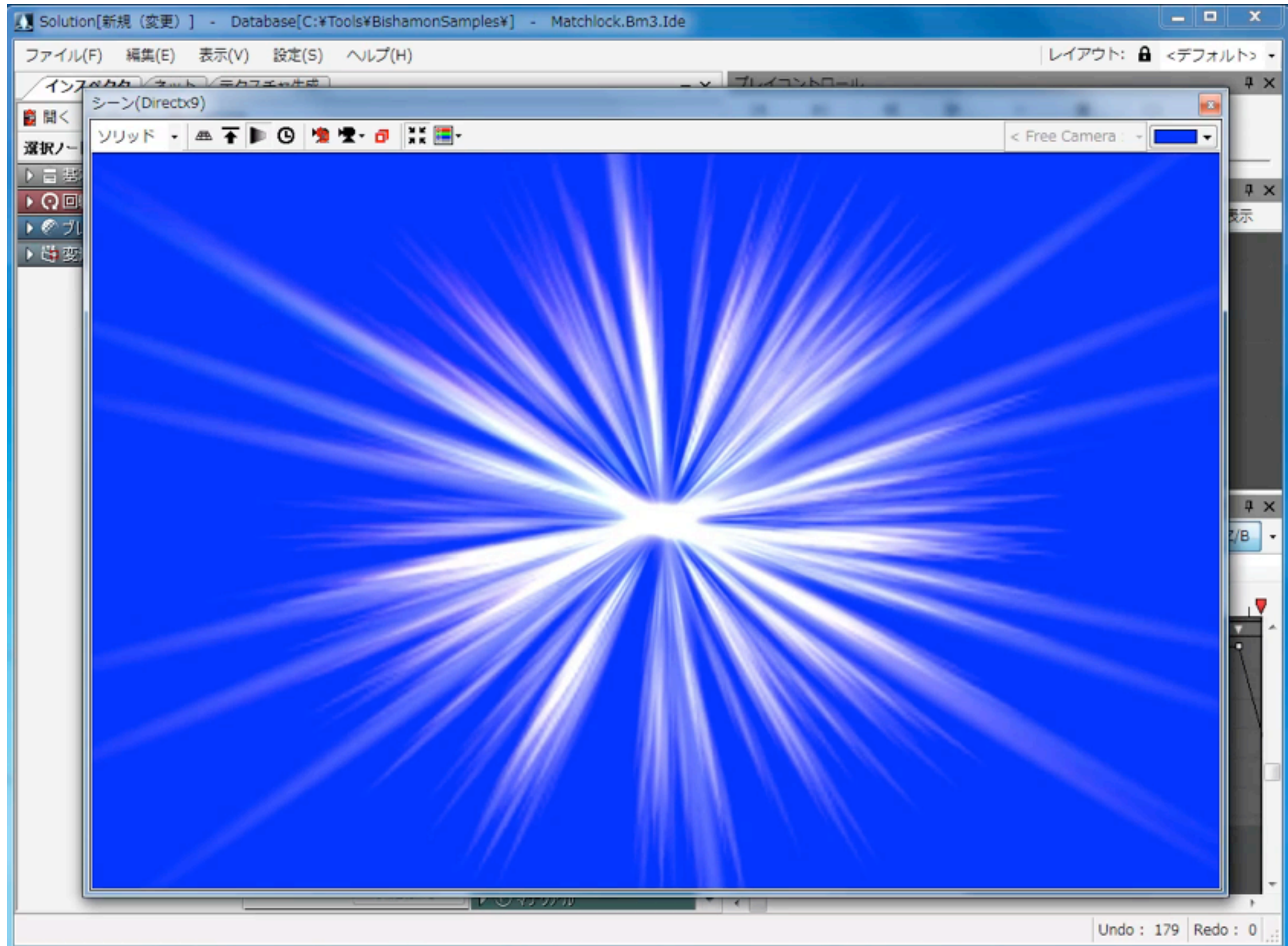
2-3：光らせてみる

構成のイメージ

目的とする完成の
イメージ

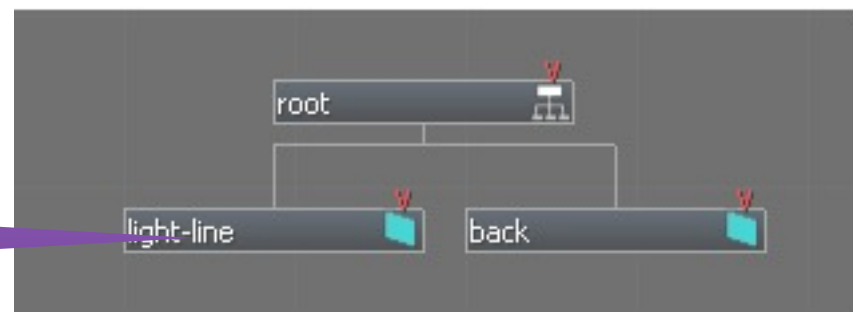


2-3 : 光らせてみる



2-3：光らせてみる 各設定

閃光を担当



▼ 回転

基本
回転タイプ ニュートンダイナミクス

値

初期値	X	0.000
	Y	0.000
	Z	0.000
ランダム幅	X	0.000
	Y	0.000
	Z	90.000

カーブ タイムライン

速度

初期値	X	0.000
	Y	0.000
	Z	0.100
ランダム幅	X	0.000
	Y	0.000
	Z	0.100

初期回転をランダム

ちょっとずつ回転

▼ 拡張

基本
拡張タイプ カーブ - 値

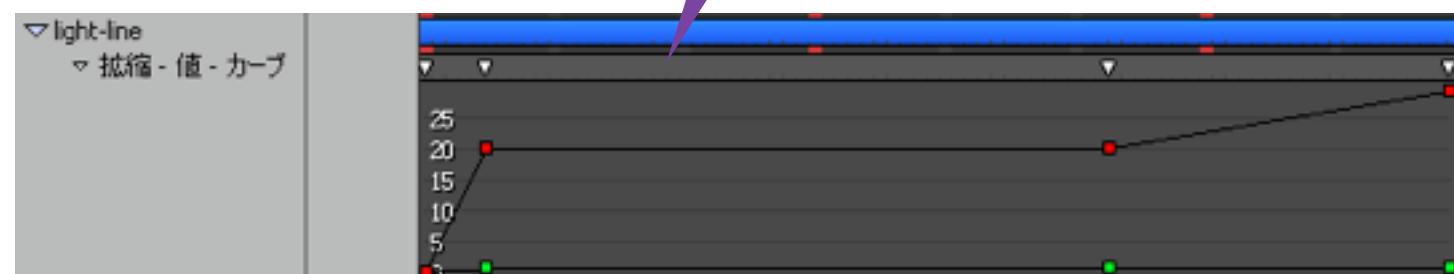
正方形 ☐

値

初期値	X	1.000
	Y	1.000
	Z	1.000
ランダム幅	X	0.000
	Y	0.000
	Z	0.000

カーブ タイムライン

急に伸びて、最後は伸びながら消えるようにしています。



2-3：光らせてみる

少し設定を変えてみました



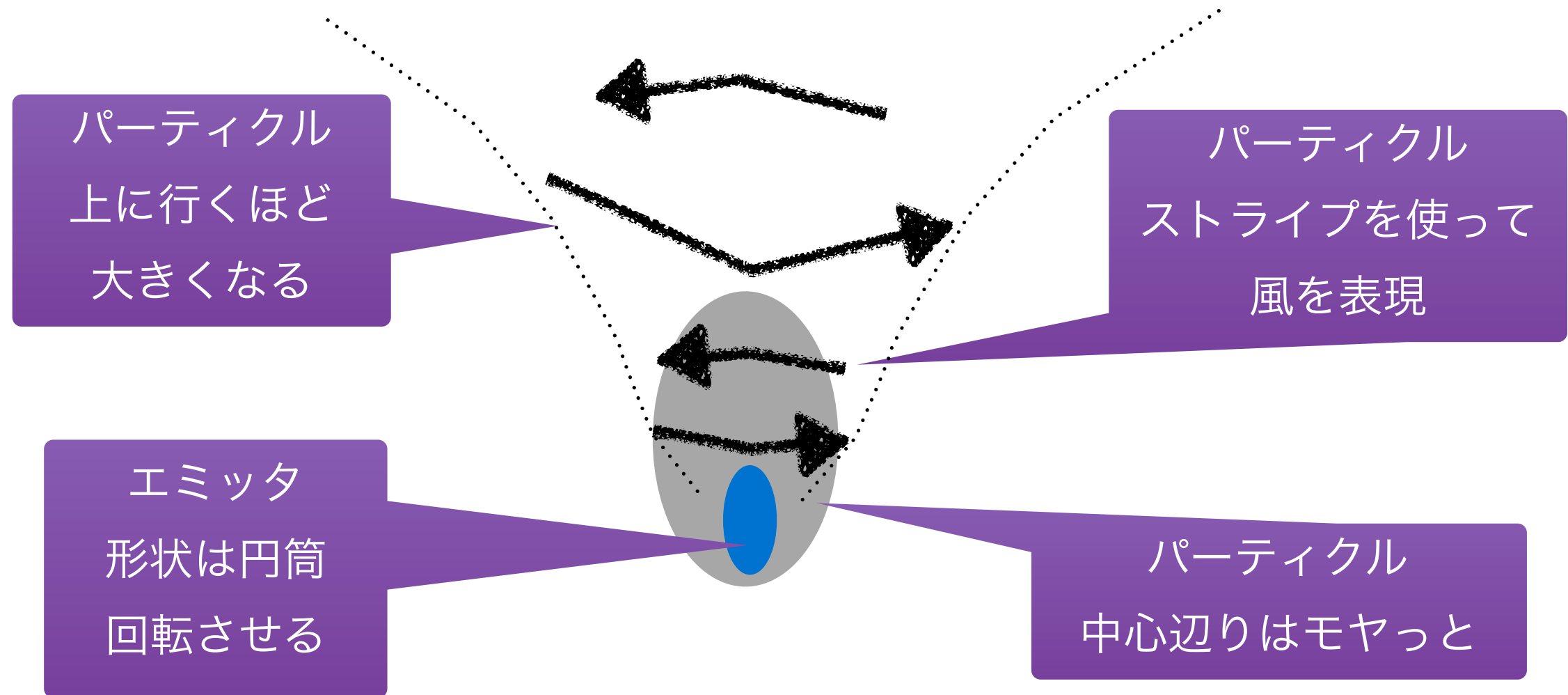
第2部

BISHAMONを使ったエフェクト入門

- ✦ 2-1 : BISHAMONってなに？
- ✦ 2-2 : 雪を降らせてみる
- ✦ 2-3 : 光らせてみる
- ✦ 2-4 : 竜巻を起こしてみる

2-4：竜巻を起こしてみる

構成のイメージ



2-4：竜巻を起こしてみる

構成のイメージ

ルート

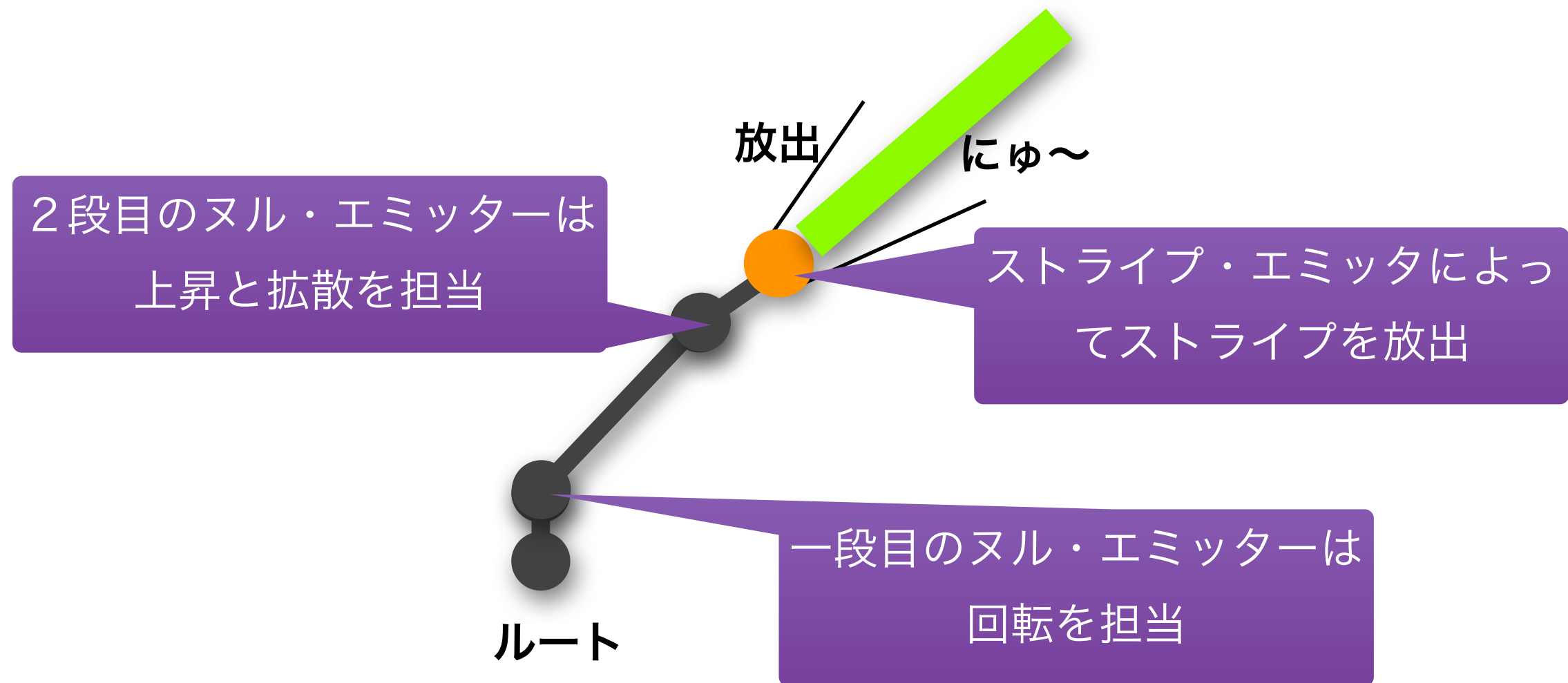
放出

BISHAMONでは
「ヌル・エミッター」を
利用することにより多階層な構造
を作ることができます。

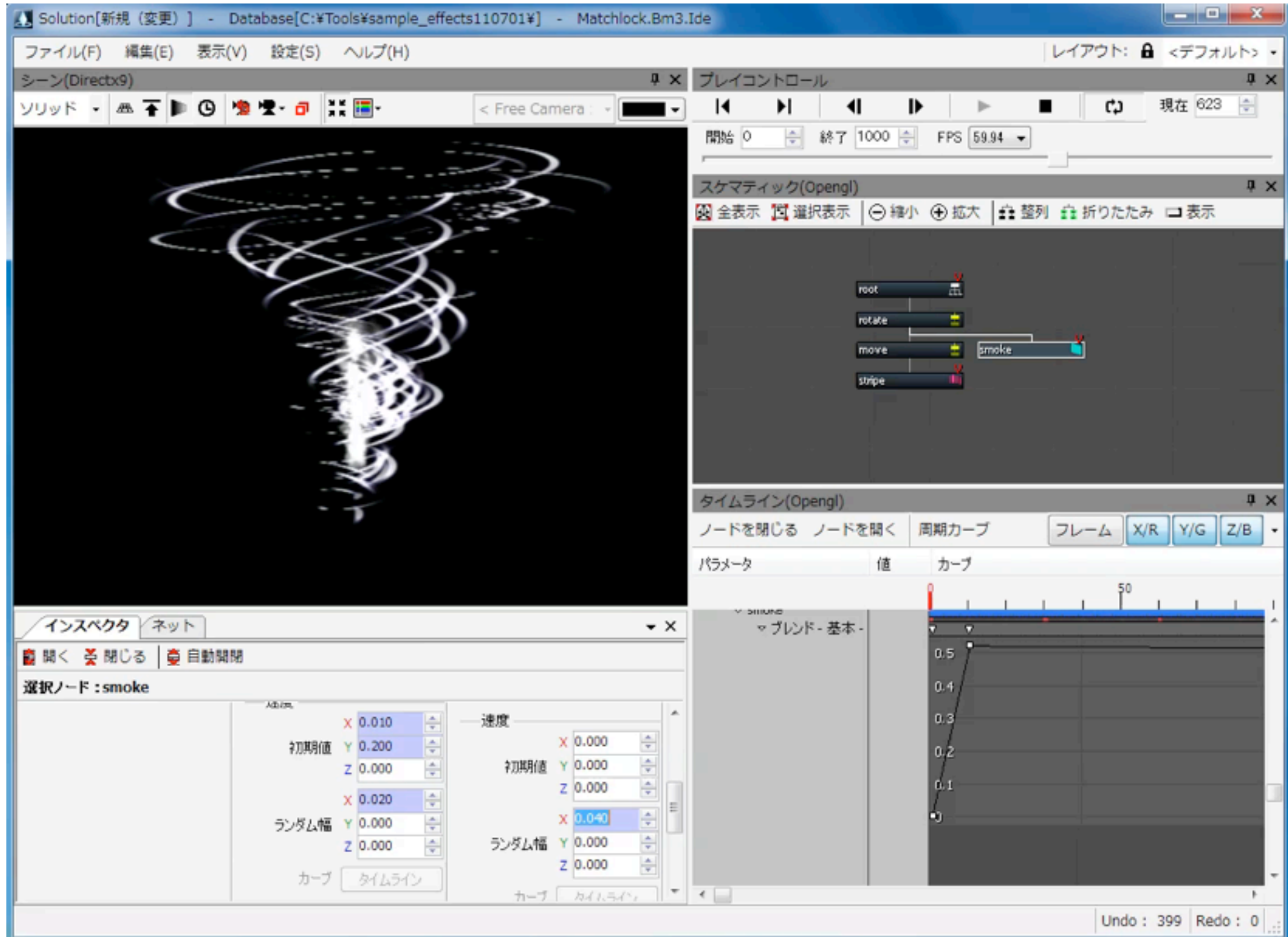
この機能を利用してストライプを
動かすのがキモになります

2-4：竜巻を起こしてみる

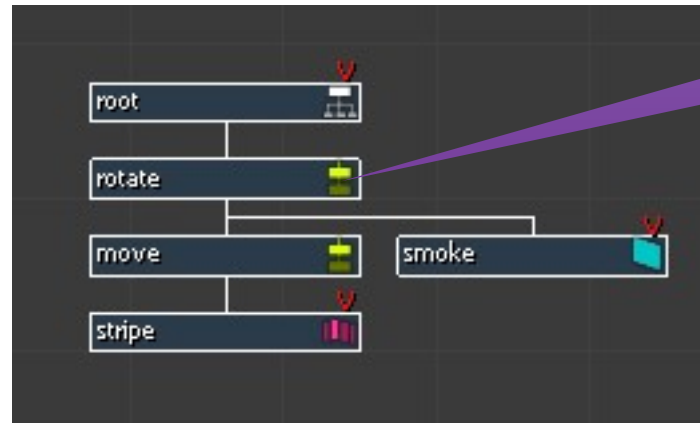
構成のイメージ



2-4：竜巻を起こしてみる



2-4：竜巻を起こしてみる 設定



回転を担当

発生時の回転位置が重ならないようにランダムにしています。

回転をするようにしています。

▼ 回転

基本
回転タイプ ニュートンダイナミクス

値

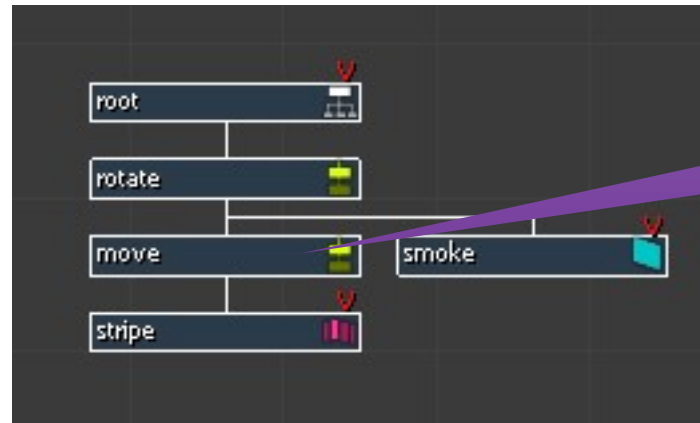
初期値	X	0.000
	Y	0.000
	Z	0.000
ランダム幅	X	0.000
	Y	180.000
	Z	0.000

カーブ タイムライン

速度

初期値	X	0.000
	Y	5.000
	Z	0.000
ランダム幅	X	0.000
	Y	0.000
	Z	0.000

2-4：竜巻を起こしてみる 設定



ストライプ・エミッタの移動を担当。
形状は円柱。

移動

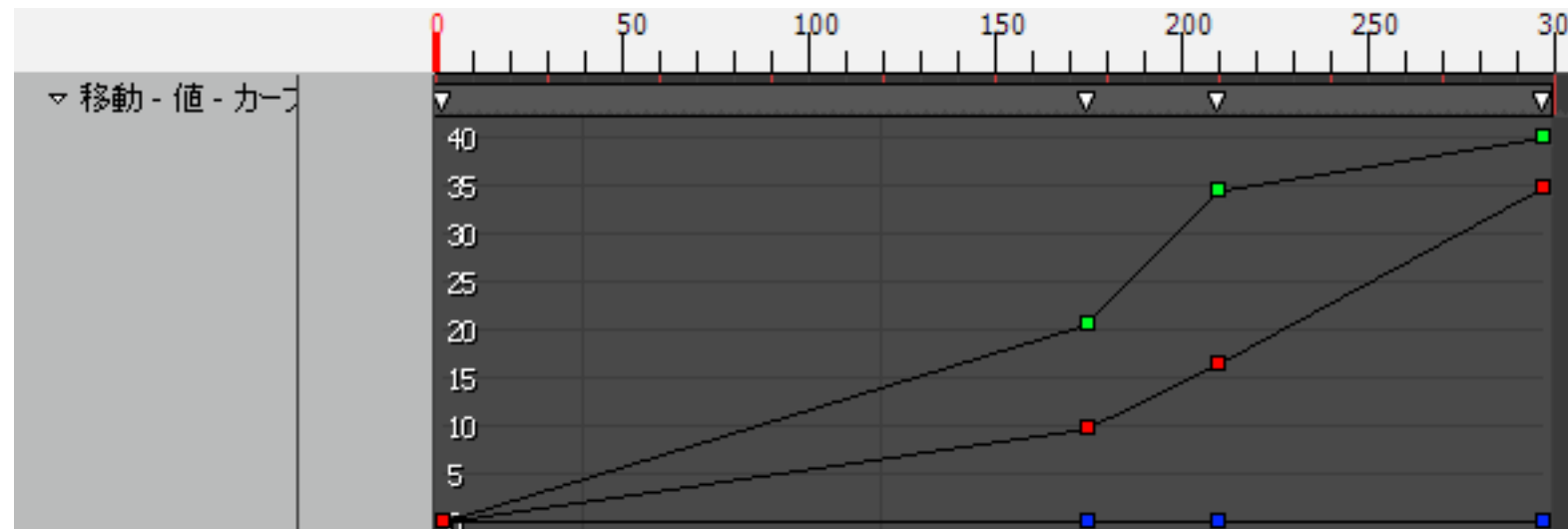
基本
移動タイプ カーブ - 値

値
初期値
X 0.000
Y 0.000
Z 0.000
ランダム幅
X 0.000
Y 0.000
Z 0.000
カーブ タイムライン

生成-形状

基本
形状タイプ 円柱
表示 ☐
法線方向へ移動 ☒
モデル名

範囲
内半径の割合 0.000
外半径
X 5.000
Y 20.000
Z 5.000
傾き
X 0.000
Y 0.000



2-4：竜巻を起こしてみる 設定



ストライプ・パーティクルを発生。

毎フレーム放出することにより、なめらかに繋がります。

生成時のみにすることによって、移動の軌跡が残るようになります。

▼ 基本設定

—メタ—
名前 stripe
ノードカラー
表示 ☒

—基本—
エミッタタイプ ストライプ
活動開始 0
活動開始 ランダム幅 0
寿命 40
寿命ランダム幅 0
ソート優先度 0.500
ユーザーデータ

—親ノードの影響—
移動 生成時のみ受ける
回転 生成時のみ受ける
拡縮 受ける
アルファ 0.000
カラー 0.000

▼ 生成

—基本—
生成タイプ 固定
乱数タイプ ランダム
乱数種 0

—固定—
生成数 1
生成時間 1
無限リピート ☒
リピート回数 1
インターバル 0
インターバル ランダム幅 0

2-4：竜巻を起こしてみる



セミナー特典のダウンロードサイト

今回のセミナーでの資料や各エフェクト制作ビデオはセミナー特典のダウンロードサイトからダウンロードすることができます。



第2部

BISHAMONを使った エフェクト入門

お疲れ様でした

休憩後は、第3部です