

## 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

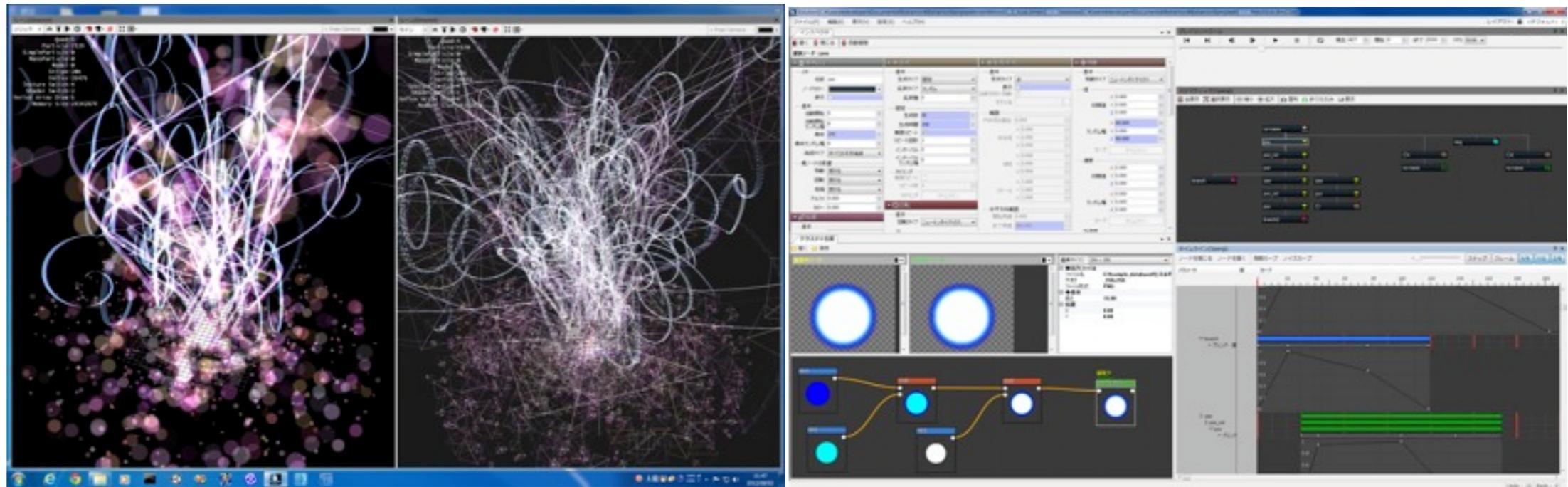
## BISHAMONを使ったエフェクト入門

- ◆ 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生まれた高速な**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 天の霸王	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。

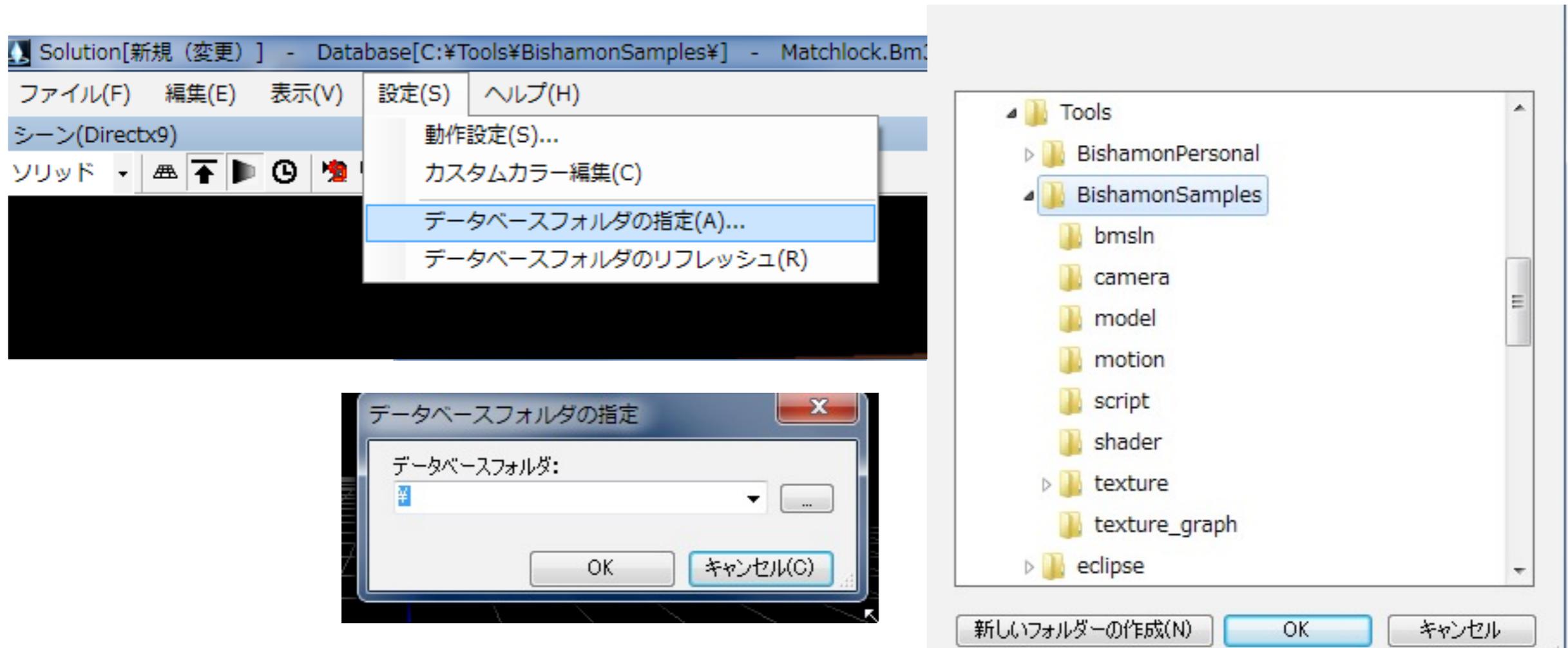
- **DirectX9.0c 以上**
- **.Net Framework 3.5 以上**

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？

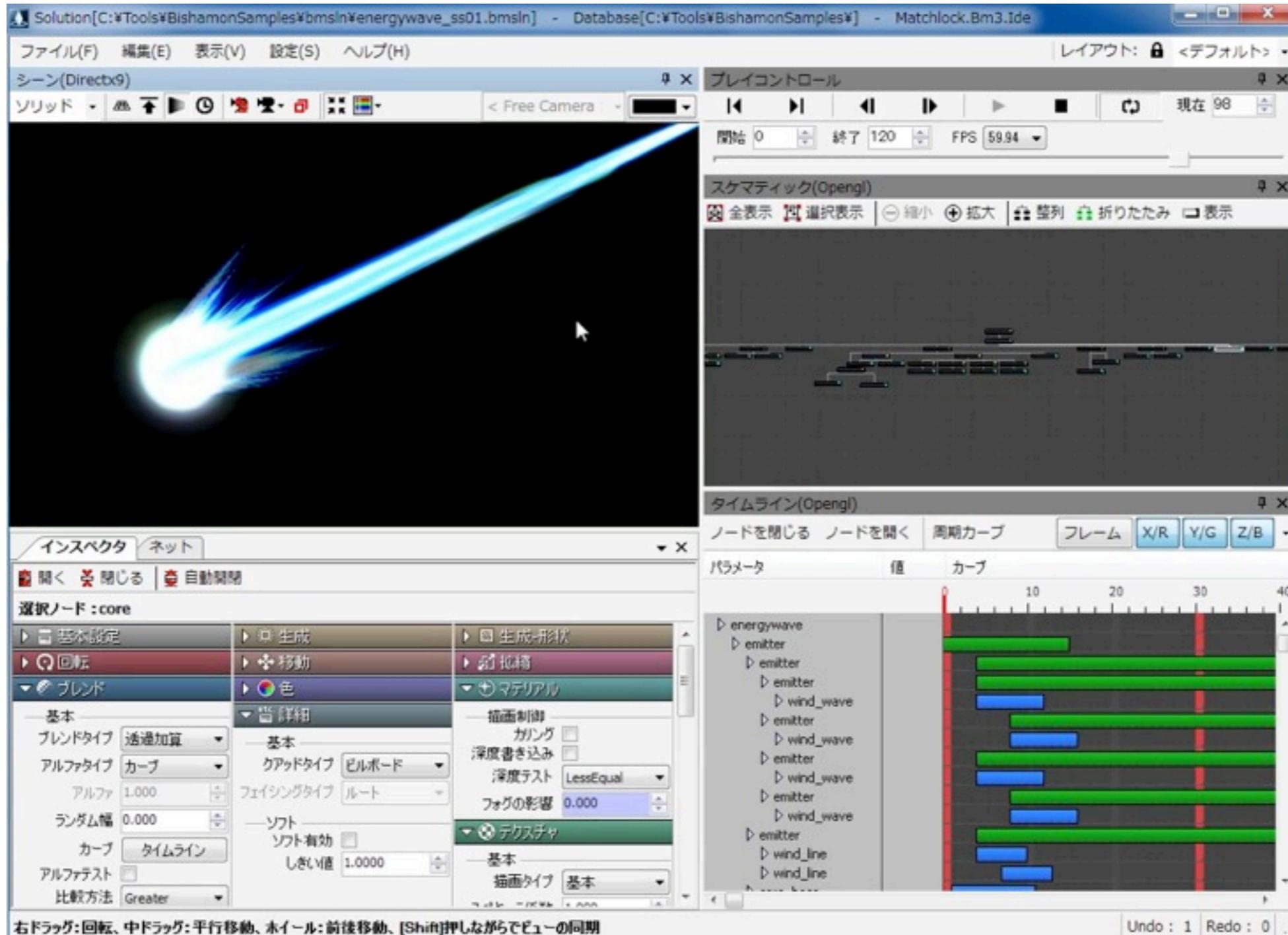
必要な設定：データベースフォルダを設定

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



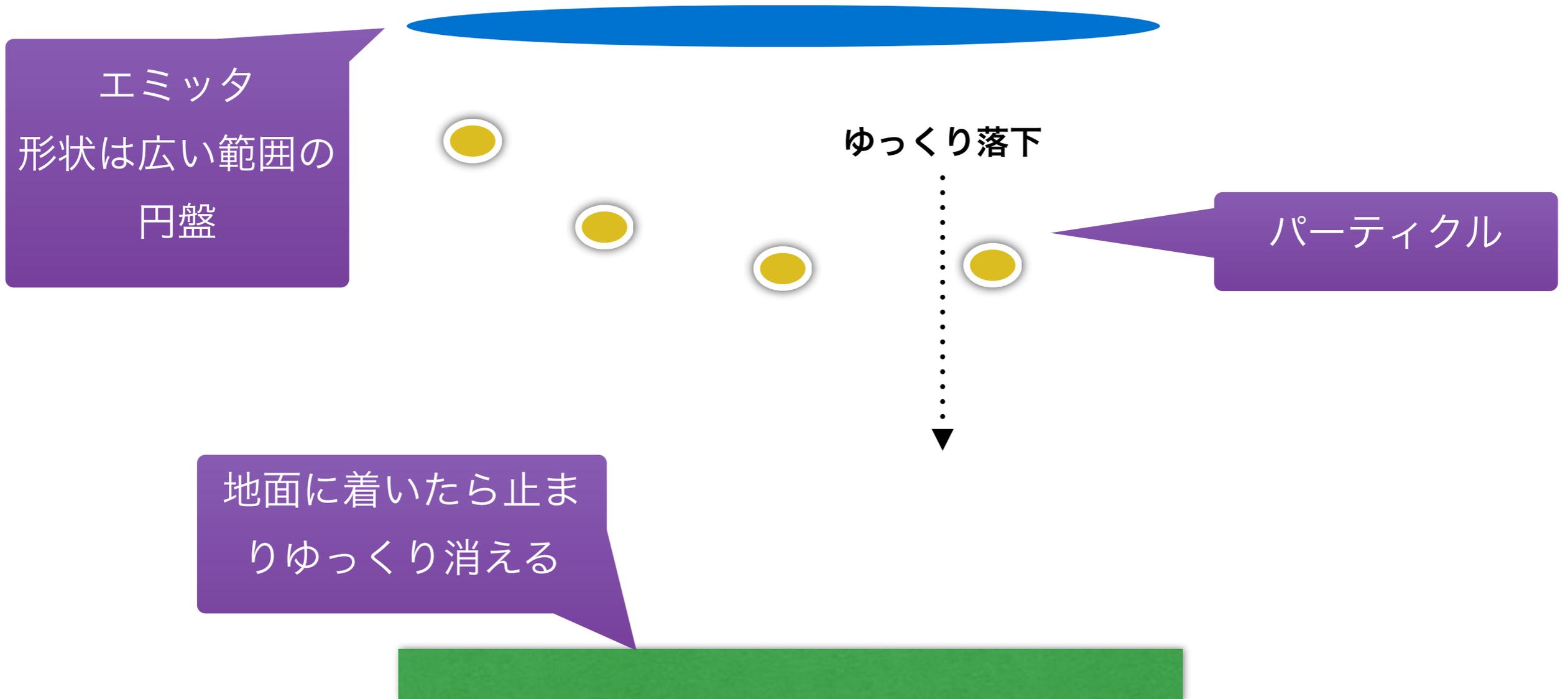
# 第2部

## BISHAMONを使ったエフェクト入門

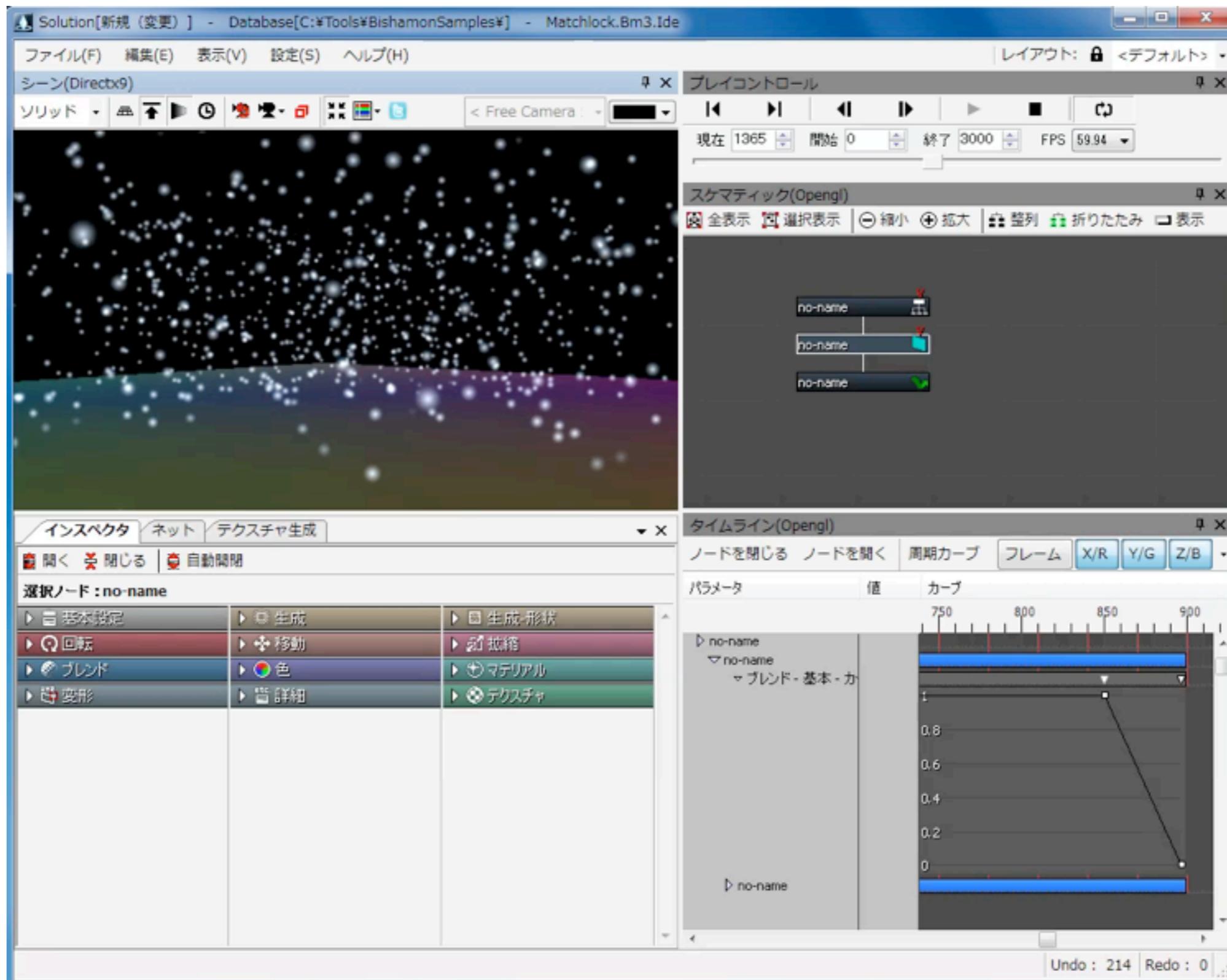
- ◆ 2-1 : BISHAMONってなに？
- ◆ 2-2 : 雪を降らせてみる
- ◆ 2-3 : 光らせてみる
- ◆ 2-4 : 竜巻を起こしてみる

# 2-2：雪を降らせてみる

## 構成のイメージ



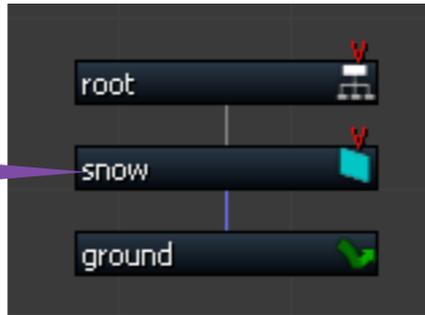
# 2-2 : 雪を降らせてみる



# 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

生成-形状

基本  
形状タイプ 球  
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 100.000 Y 0.000 Z 100.000  
傾き X 0.000 Y 0.000 Z 0.000 X 1.000

移動

基本  
移動タイプ ニュートンダイナミクス

値  
初期値 X 0.000 Y 50.000 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

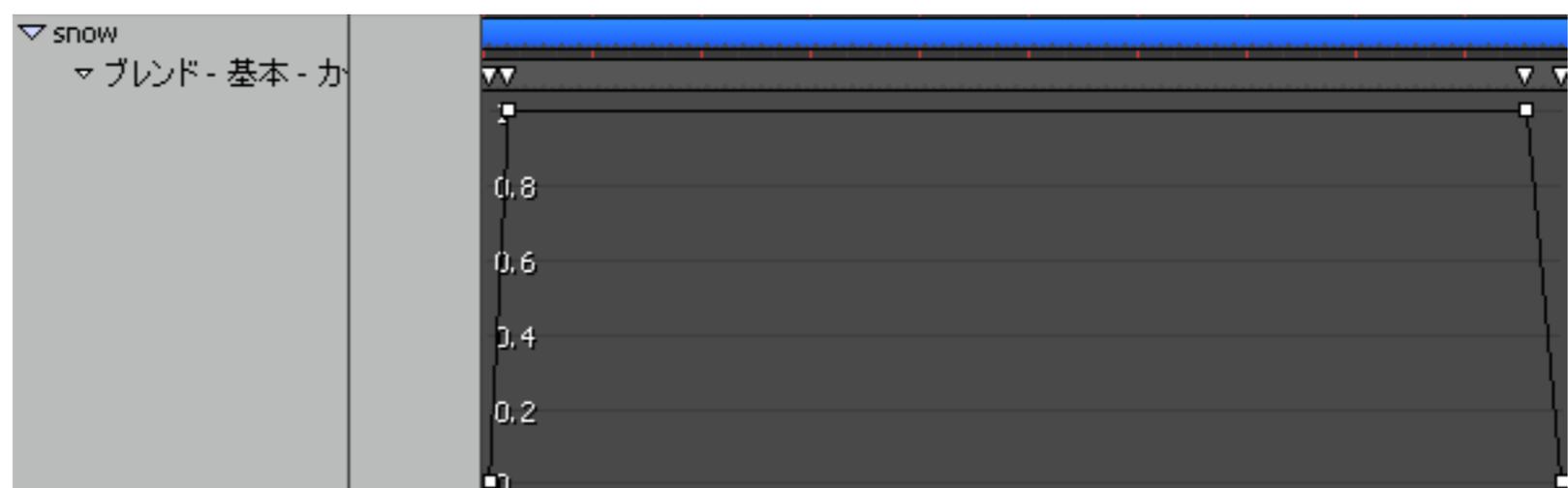
速度  
初期値 X 0.000 Y -0.050 Z 0.000  
ランダム幅 X 0.000 Y 0.000 Z 0.000

透明から現れて、終  
了時に消える。

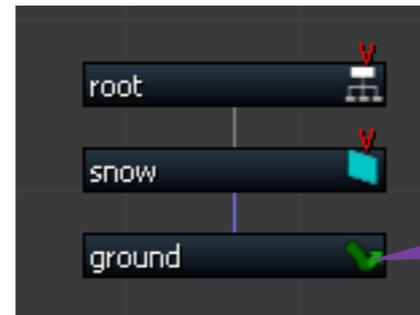
ブレンド

基本  
ブレンドタイプ 透過加算  
アルファタイプ カーブ

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

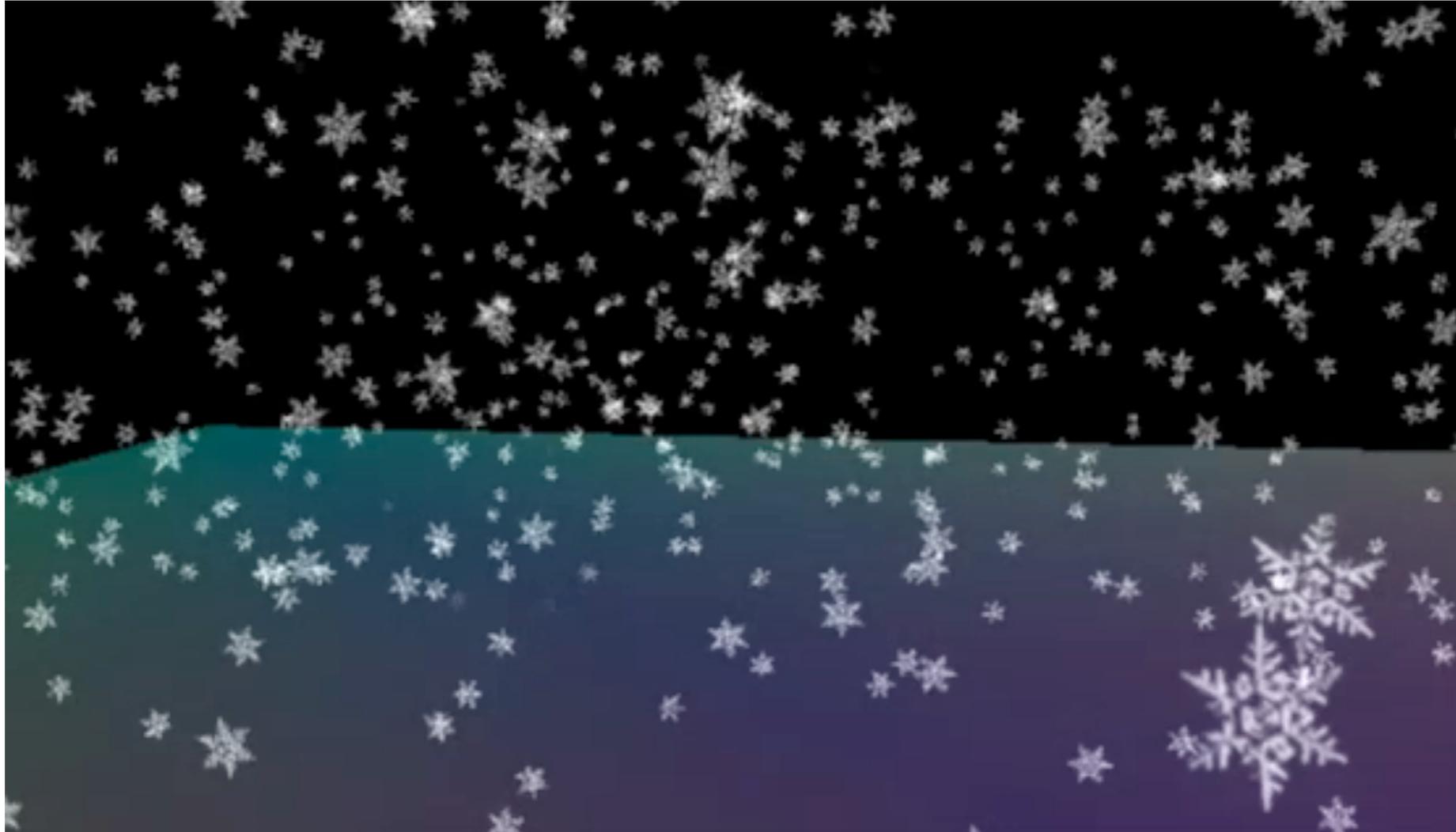
タイプ 固定

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



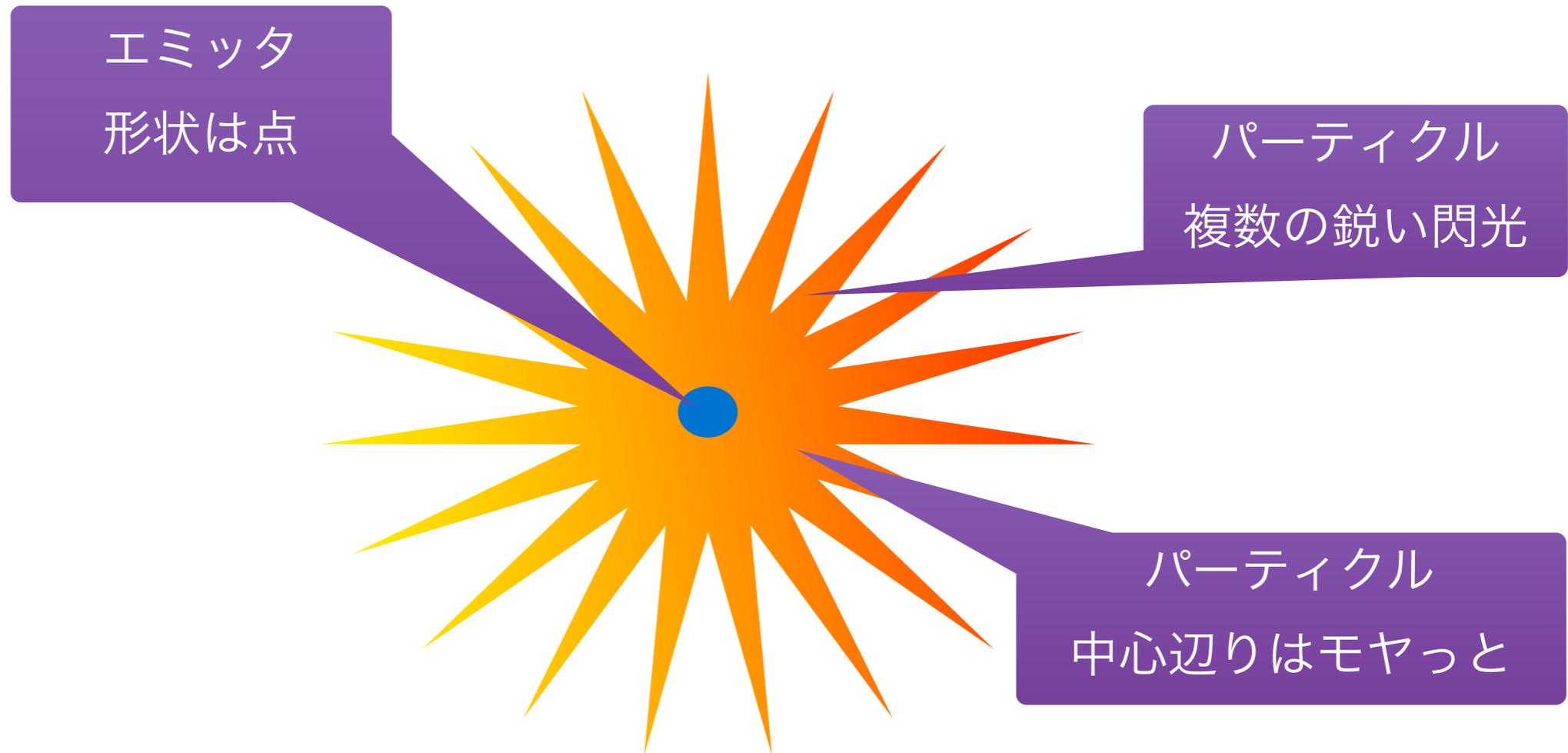
# 第2部

## 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



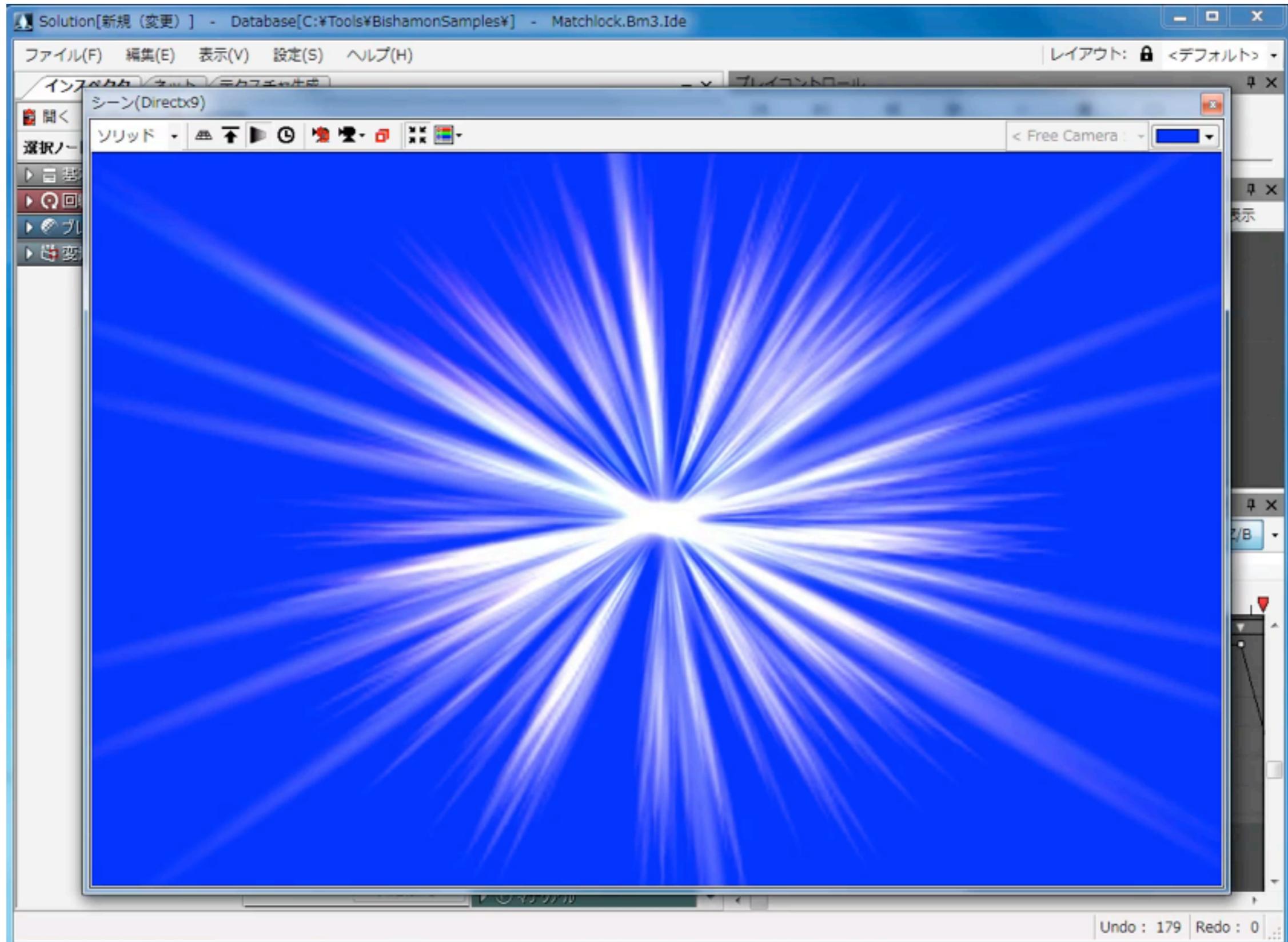
# 2-3：光らせてみる

## 構成のイメージ

目的とする完成の  
イメージ

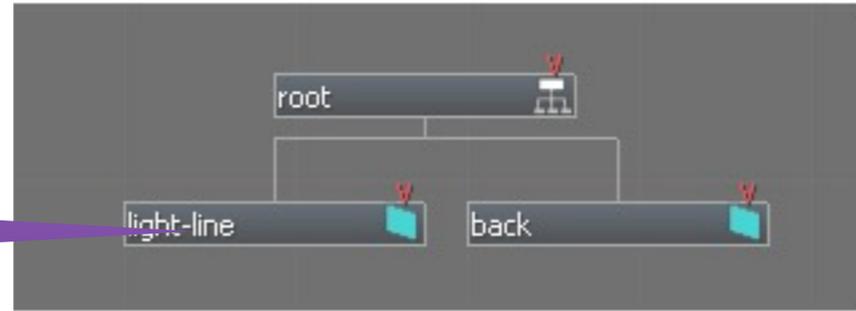


# 2-3 : 光らせてみる



# 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

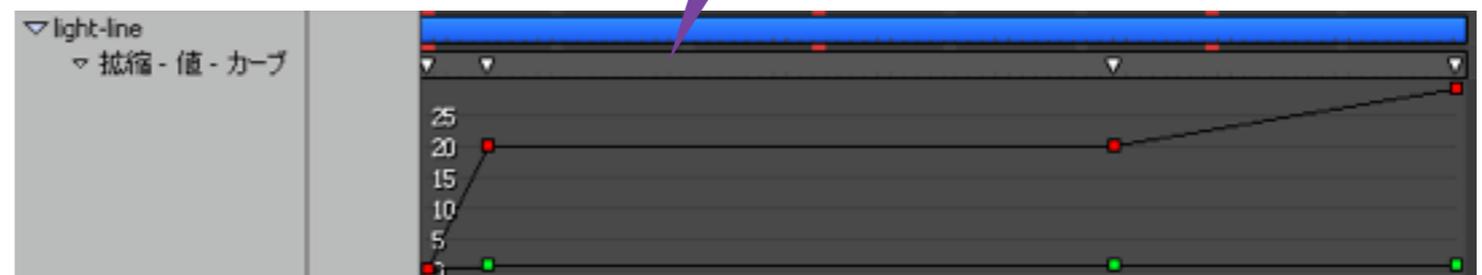
基本  
拡張タイプ **カーブ - 値**  
正方形

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



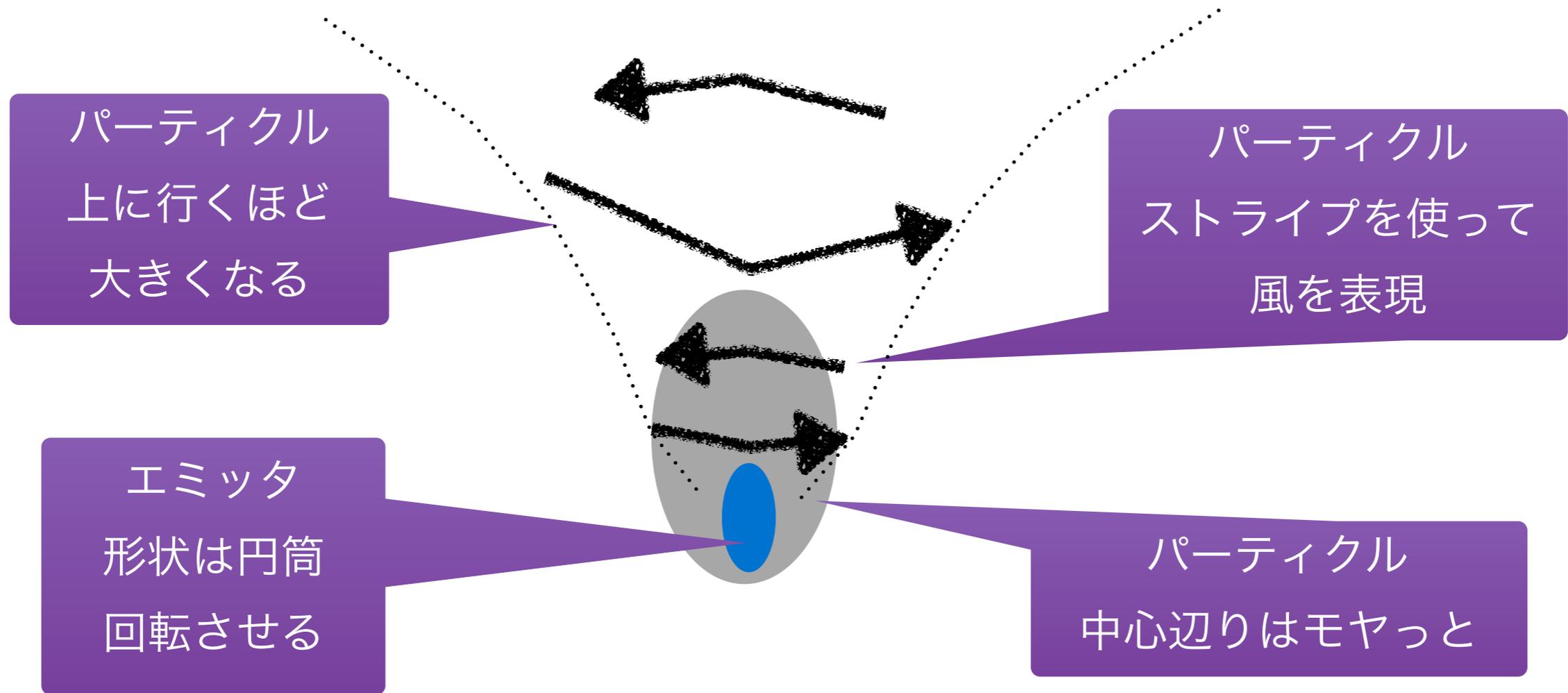
# 第2部

## 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**

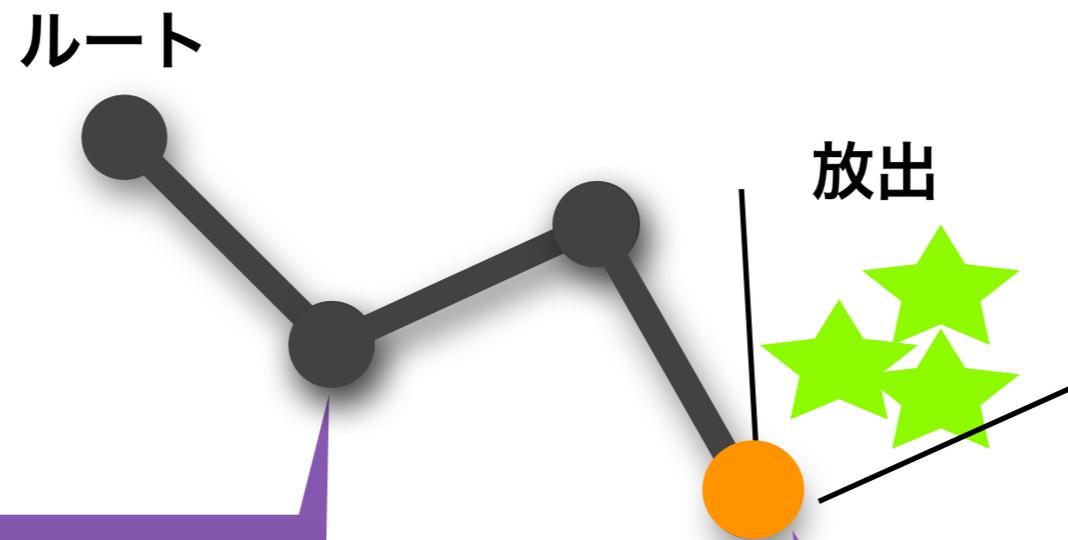
# 2-4：竜巻を起こしてみる

## 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

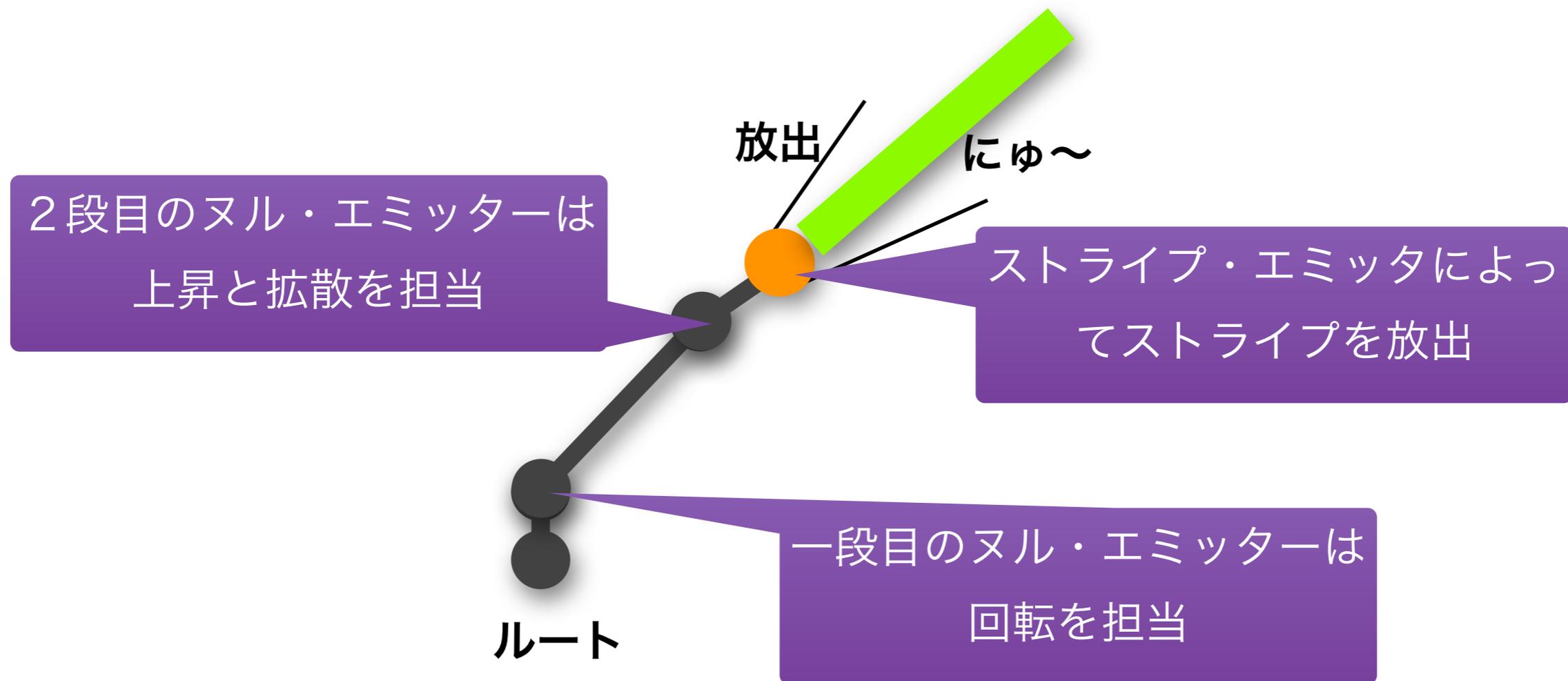


BISHAMONでは  
「ヌル・エミッター」を  
利用することにより多階層な構造  
を作ることができます。

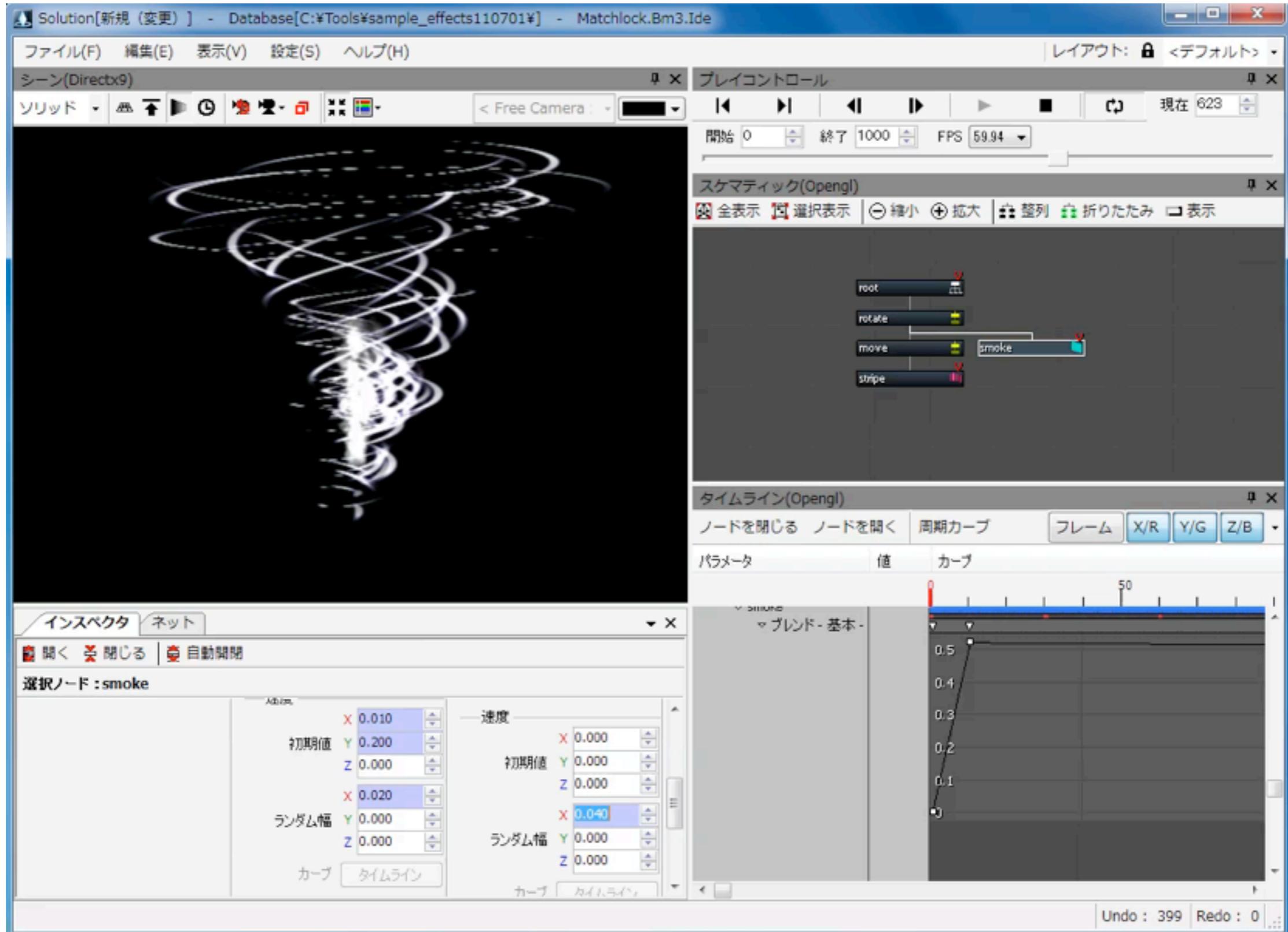
この機能を利用してストライプを  
動かすのがキモになります

# 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。

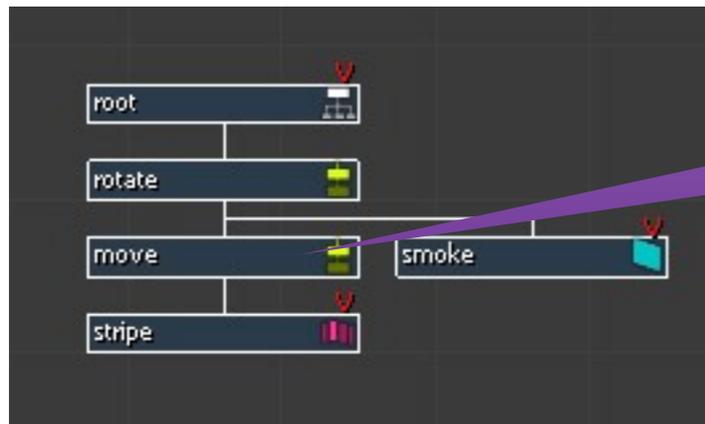
▼ 回転

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

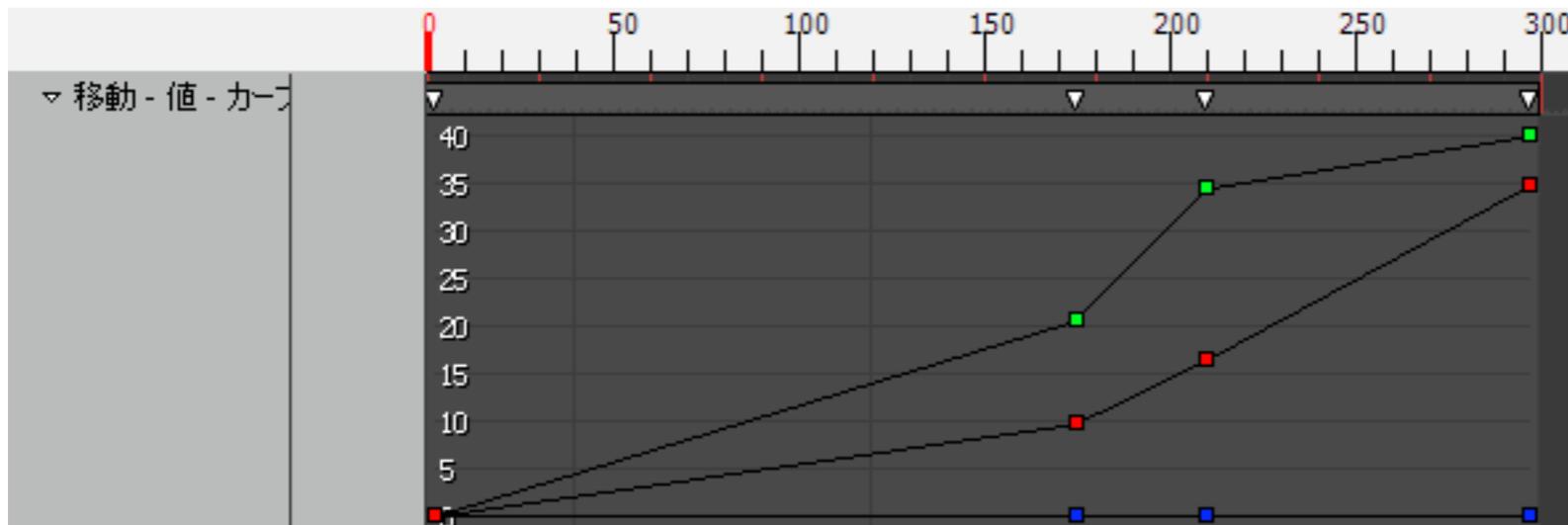
内半径の割合 0.000

外半径

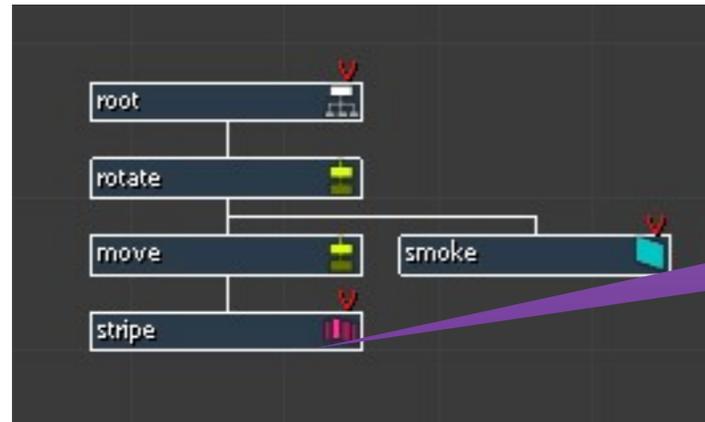
X	5.000
Y	20.000
Z	5.000

傾き

X	0.000
Y	0.000



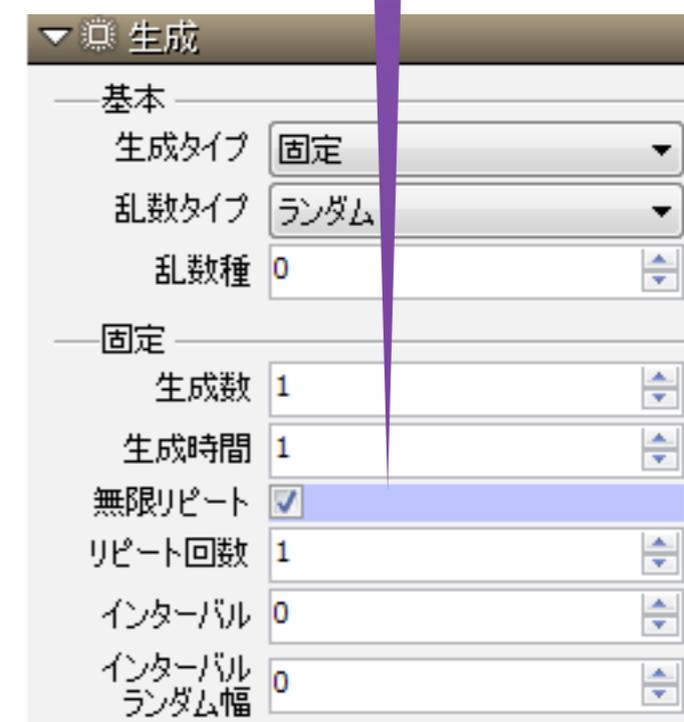
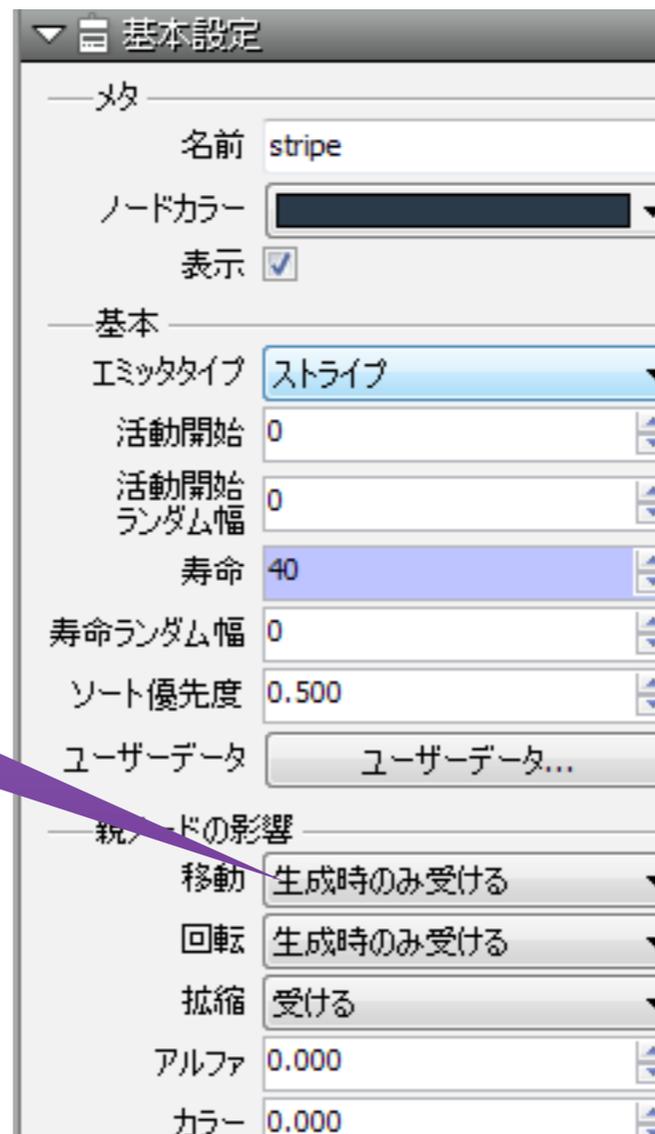
# 2-4 : 竜巻を起こしてみる 設定



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。



# 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。



The screenshot shows a web browser window with the following content:

- Logo: BISHAMON Personal
- Navigation links:
  - [BISHAMON Personal 体験版のダウンロード](#)
  - [サンプルエフェクトのダウンロード](#)
  - [セミナー資料](#)
- Under "セミナー資料":
  - [スライド資料\(基礎編\)](#)
  - [動画 入門編1 "雪を降らせてみる"](#)
  - [動画 入門編2 "光らせてみる"](#)
  - [動画 入門編3 "竜巻を起してみよう"](#)
- Footnote: ※動画ファイルは.movを使用しています。再生にはQuickTimePlayerが必要です。ダウンロードは[こちら](#)
- Footer: Toolの必要環境

## 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