

■プレゼンテーション

「Shade3D最新機能紹介

～BIM/CIMモデルの作成とメタバース高品質化の今後の展望～、
スイート千鳥エンジンの活用」

“Introducing the latest features of Shade3D~ Creation of high-quality metaverse space and future prospects ~,Utilization of Sweet Chidori Engine” “New functions of Shade3D, application to Metaverse, utilization of Suite Chidori Engine“



株式会社フォーラムエイト Shade3D開発Group

御厨 啓補

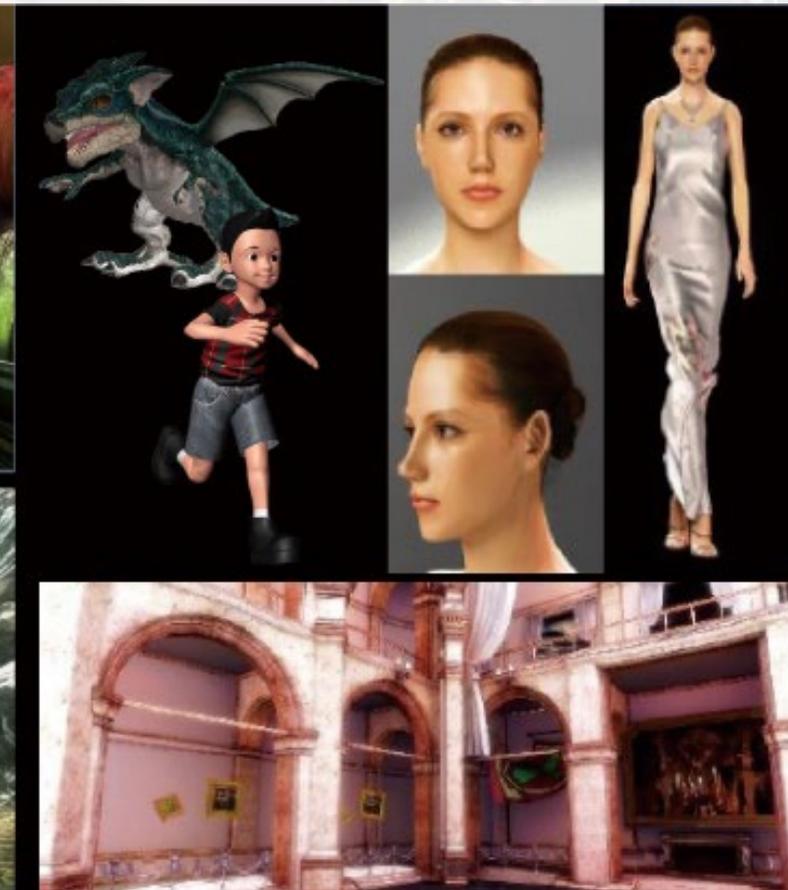
Keisuke Mikuriya
FORUM8 Shade3D Development Group

国産クロスプラットフォーム3Dゲームエンジン「スイート千鳥エンジン」

▶ 「スイート千鳥エンジン」、プログラミング教育・非商用個人利用は無償 (2020.4.30)

PCはもちろん、スマートフォンから各種ゲーム機のプラットフォームに対応（順次拡張中）。業務用アプリやデジタルサイネージ、ARなど、CGを活用した各種ソリューションにも大きな力を発揮できます。

Suite
CHIDORI[®]
Engine



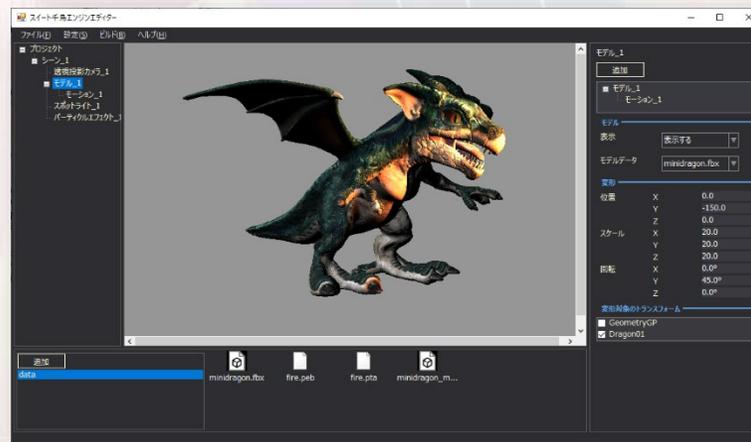
➤ Ver.2.00.00 : 2022/10

- **【Windows版】**スイート千鳥エンジンエディターの追加
- **【Windows版】****【iOS版】**シーンサンプルの追加
- **【Windows版】**猫とラビンスのソースコードの追加
- **【Windows版】**動画変換ツールの更新

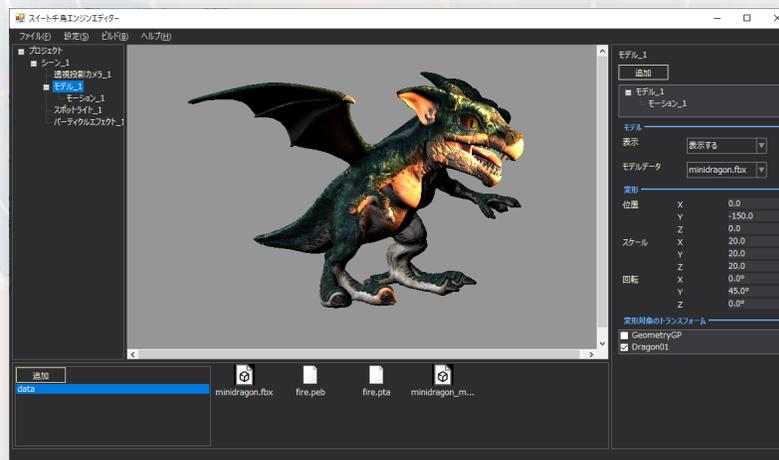
➤ Ver.2.01.00 : 2022/12

【Windows版】スイート千鳥エンジンエディターの改善

- ・プロジェクト出力の際に、バックグラウンドでビルドを行い、exeファイルに対応
- ・プレイモードボタンをシーンビュー内に追加
- ・アセットフォルダの削除機能を追加



- スイート千鳥エンジンの機能をエディター上で使用できるツール
- モデルの配置や位置調整を、変更後の状態をツール上で確認しながら行える
- 「プレイモード」というモードを用意しており、実際のアプリ上でどのような表示になるかをエディター上で確認できる(モデルのモーションやパーティクルエフェクト、サウンドなどはツール上では再生せず、プレイモード内で再生する)
- 作成した内容は、Visual Studioのプロジェクトファイルとして出力する。そのプロジェクトをビルドすることで、アプリ(実行ファイル)として作成できる



▲スイート千鳥エンジンエディター

スイート千鳥エンジンエディター

メニュー：プロジェクトの新規作成や保存・読み込み、プレイモード移行、プロジェクト出力を行う

オブジェクトリスト：プロジェクトに追加されたシーンや、カメラ、モデルなどのオブジェクトがツリー構造で表示される

シーンビュー：アプリ画面のプレビューを表示する

データリスト：プロジェクトに追加されたモデルファイルやテクスチャなどのアセットデータの一覧が表示される

プロパティリスト：選択中のシーンやオブジェクト、アセットデータのプロパティが表示され、変更を行える

変形		
位置	X	0.0
	Y	-150.0
	Z	0.0
スケール	X	20.0
	Y	20.0
	Z	20.0
回転	X	0.0°
	Y	45.0°
	Z	0.0°

変形対象のトランスフォーム

- GeometryGP
- Dragon01

▲スイート千鳥エンジンエディターの画面構成

WebVR、メタバース(F8VPS)連携機能、Webアプリ作成機能

スイート千鳥エンジン作成したプログラムからWebVR、メタバース(F8VPS)空間コンテンツのインスタンス制御機能を開発します。同様のフレームワークを各種Webアプリケーションに応用できます。

並行して、スイート千鳥エンジンからのWebGLアプリビルド機能の開発を進めていきます。



スイート千鳥エンジン基本機能の強化

シャドウマップ機能の対応。Android版向けゲーム作成機能の対応

スイート千鳥エンジンエディター機能の強化

コリジョン、ビジュアルスクリプト、ポストエフェクト、自動ビルド機能等のサポートによる機能強化

スイート千鳥エンジンを用いたiOS対応ゲーム開発

