

第6回

ゲームエフェクトコンテスト 中間発表会その1

まもなく始まります！

6th GAME EFFECT CONTEST



主催: マッチロック株式会社 / 共催: 株式会社アグニ・フレア

協力: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 / 協力: エピック・ゲームズ・ジャパン

コンテスト概要



MATCHLOCK

コンテスト概要

募集期間 2016年12月10日～2017年2月25日まで
結果発表 2017年3月25日
応募資格 プロ・アマ・学生、どなたでも参加可能！
募集部門

一般の部／学生の部

各ツール毎に、テクニカル部門／フリー部門

1	BISHAMON	テクニカル部門	フリー部門
2	Unity	テクニカル部門	フリー部門
3	UE4	テクニカル部門	フリー部門

公式ページ <http://www.gameeffectcontest.com>

Facebook <https://www.facebook.com/GameEffectContest/>

コンテスト概要

■制限事項

一人が応募できる数は、**各部門へ1作品**のみとさせていただきます。ただし、**差し替えOK**です。

■作品の差し替えについて

同部門へ複数応募頂いた場合、**最後に応募された作品**が応募作品として判断します。

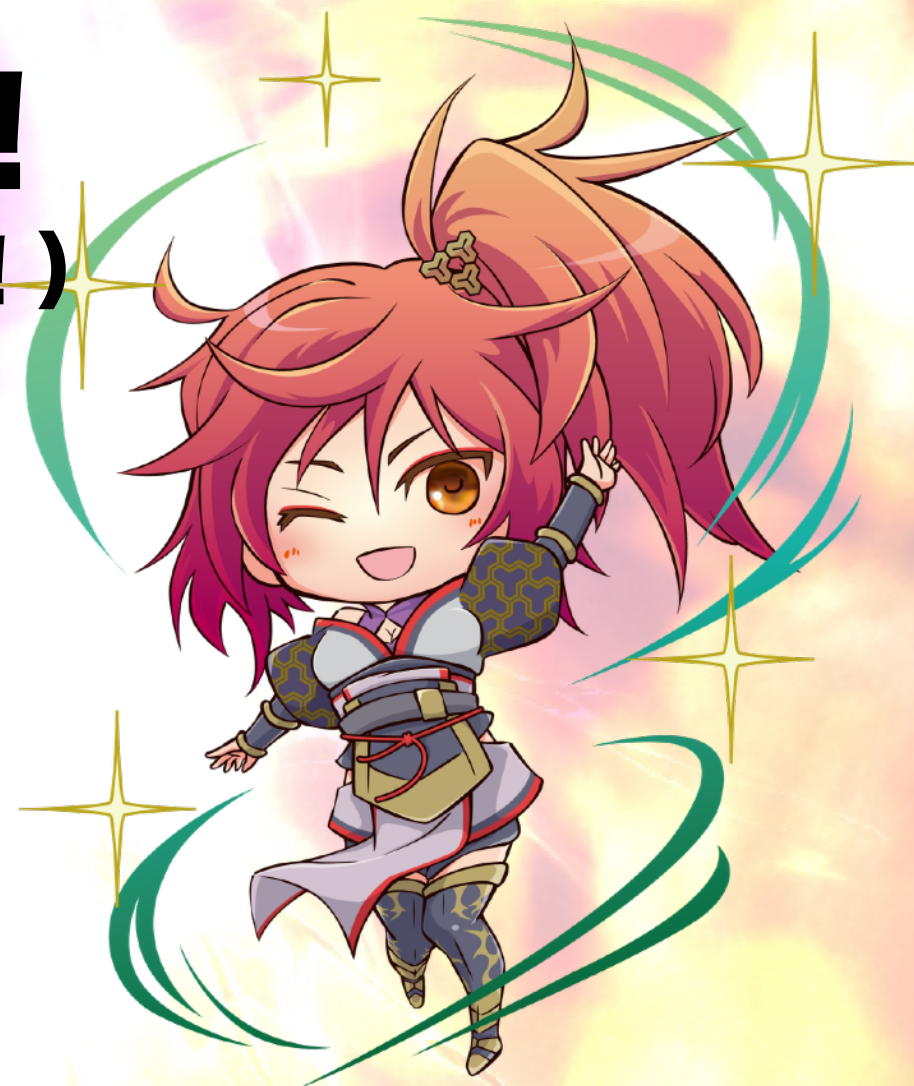
ストーリーミング配信

第6回ゲームエフェクトコンテスト

1	開会式	2016.12.10 : 20時
2	中間発表会その1 	2017.1.14 : 20時
3	中間発表会その2	2017.2.4 : 20時
4	締め切り直前！駆け込み生放送！	2017.2.25 : 21時
5	結果発表会	2017.3.25 : 19時

賞金

総額 90万円！
(昨年より増額しました！)



MATCHLOCK

賞金

一般の部

最優秀賞

20万円＋トロフィー

優秀賞

入賞

BISHAMON

テクニカル部門

5万円＋プレート

2万円＋プレート

フリー部門

5万円＋プレート

2万円＋プレート

Unity

テクニカル部門

5万円＋プレート

2万円＋プレート

フリー部門

5万円＋プレート

2万円＋プレート

UE4

テクニカル部門

5万円＋プレート

2万円＋プレート

フリー部門

5万円＋プレート

2万円＋プレート

賞金

学生の部

最優秀賞

10万円＋トロフィー

優秀賞

入賞

BISHAMON

テクニカル部門

2万円＋プレート

1万円＋プレート

フリー部門

2万円＋プレート

1万円＋プレート

Unity

テクニカル部門

2万円＋プレート

1万円＋プレート

フリー部門

2万円＋プレート

1万円＋プレート

UE4

テクニカル部門

2万円＋プレート

1万円＋プレート

フリー部門

2万円＋プレート

1万円＋プレート

賞金

さらに！！

BISHAMON賞

シークレット

Unity賞

シークレット

UE4賞

シークレット

結果発表会をお楽しみに！！

募集部門のご紹介

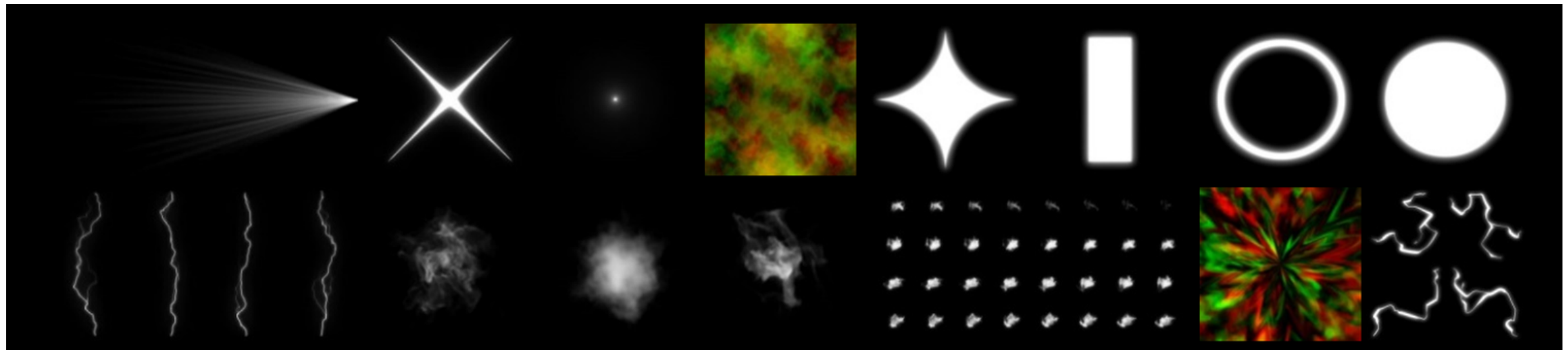
1	BISHAMON	テクニカル部門	フリー部門
2	Unity	テクニカル部門	フリー部門
3	UE4	テクニカル部門	フリー部門

募集部門のご紹介

■部門：テクニカル部門

下記のような指定テクスチャのみを使用してエフェクトを制作する部門です。
モデルデータに制限はありませんが、テクスチャは規定のテクスチャのみを利用してください。

テクスチャの差を無くすことで生まれる、アイデアとツール技術を駆使した
腰を抜かすほどの作品をお待ちしております！！！！



募集部門のご紹介

■部門：フリー部門

フリー部門は、

心の赴くままに！
あらゆる制限に囚われず！
内なる獅子を解き放ち！
自由に作品を制作する！

部門です。

度肝を抜く作品を募集しております！！



募集部門

利用ツール

1	BISHAMON	テクニカル部門	フリー部門
2	Unity	テクニカル部門	フリー部門
3	UE4	テクニカル部門	フリー部門

利用できますツールバージョンは下記の通りです。

●BISHAMON Personal コンテスト版

●Unity 5.5.x

●UE4 4.14.x

※上記以外のバージョンを利用した場合、審査に支障がある場合があります。

※各ツールの規約を守ってご利用ください。

ここまでの 応募作品紹介



MATCHLOCK

応募作品紹介



学生の部門

MATCHLOCK

応募作品紹介

学生の部：テクニカル部門

学生の部：フリー部門

まだどのツールでの応募也没有せん・・・



MATCHLOCK

応募作品紹介

学生の部：テクニカル部門

学生の部：フリー部門

これはチャンスですね！！



MATCHLOCK

応募作品紹介



一般の部門

MATCHLOCK

応募作品紹介



一般の部
フリー部門

MATCHLOCK

応募作品紹介



【001】一般の部：フリー部門
梅酒生成

【コメント】
「空気中の成分から梅酒を生成する魔法」のエフェクトです。
※この作品に登場するフレアちゃんは20歳以上です。

MATCHLOCK

応募作品紹介

一般の部：テクニカル部門

一般の部：フリー部門

その他、まだ応募がありません・・・



MATCHLOCK

応募作品紹介

一般の部：テクニカル部門

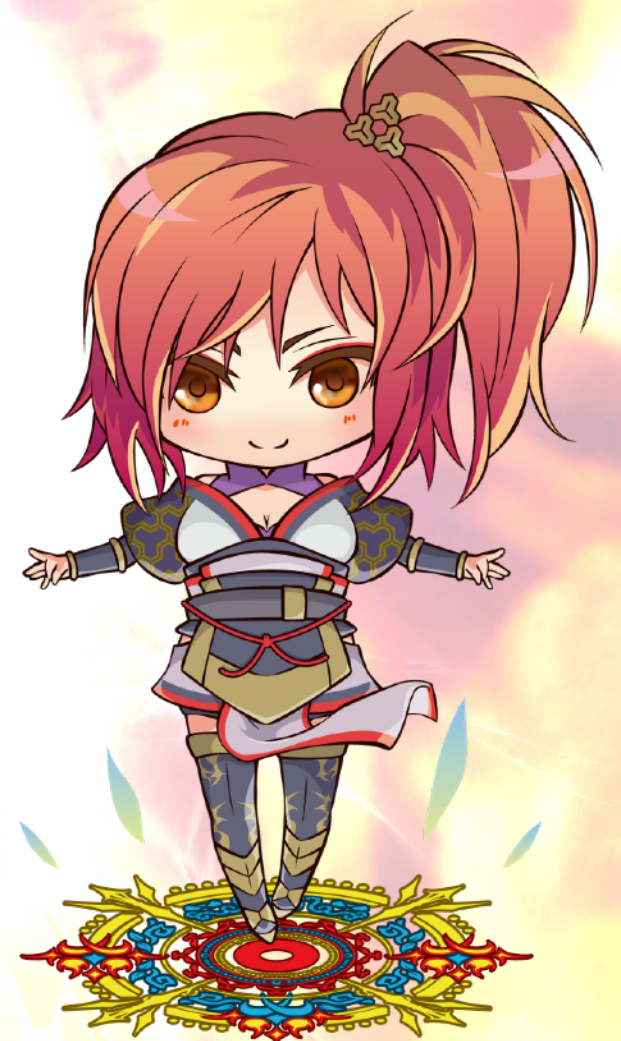
一般の部：フリー部門

これはチャンスですね！！



MATCHLOCK

応募方法



MATCHLOCK

応募方法

- 1) 各ツールで**エフェクト**を制作します。
- 2) キャプチャツール等で**ムービー**を制作します。
- 3) **ZIPファイル**に全部を入れます。
- 4) ZIPファイルを**ファイルストレージ**にアップしURLを取得します。
- 5) 公式サイト「**作品応募**」の応募フォームより**送信**します。

応募方法

1) 各ツールで**エフェクト**を制作します。

BISHAMON/Unity/UE4 を利用して、エフェクトを制作します。

各ツールの機能の他に、各DCCツールやAE、PhotoShopなど他のツールを利用したり、アセットストアやマーケットプレイスより取得できる便利なエディタやプラグインの制作支援となる機能を利用しても構いません。

エフェクトに利用するリソース（モデル、テクスチャ、標準以外のシェーダ等）は**全て自らが制作**することが必要です。

応募方法

2) キャプチャツール等で**ムービー**を制作します。

制作したエフェクトのムービーを制作します。

どの角度からどのように見ることを想定したエフェクトかを審査員に見せるためにムービーを制作します。

推奨キャプチャサイズ：**1280 x 768**

後ほど詳しく
解説！！

AVIファイル等を出力可能な場合は、その機能を利用しても構いません。スクリーンの動画キャプチャソフトを利用して、ツールのビューをキャプチャし、ムービーを制作してください。

応募方法

3) **ZIPファイル**に全部を入れます。

ZIPファイルに、必要なファイルをいれます。

ー制作したエフェクトデータ、またはプロジェクトフォルダ
ー制作したムービー

応募方法

4) ZIPファイルを**ファイルストレージ**にアップしURLを取得します。

制作したZIPファイルを、ファイルストレージへアップロードします。

FireStorage

File-Post

宅ふぁいる便

Dropbox

など、アカウントをお持ちのサービスをご利用ください。

応募方法

5) 公式サイト「作品応募」の応募フォームより**送信**します。

「作品応募」の応募フォーム
(<http://www.gameeffectcontest.com/apply/>)
より、必要事項を記入します。

ファイルストレージより取得したURLと合わせて、必要事項を記入し、「送信」ボタンを押してください。

事務局より、「受理」メールの返信がありましたら、応募完了です。

ムービー制作

推奨キャプチャサイズ

1280x768



MATCHLOCK

ムービー制作

エフェクトが再生されているスクリーンを動画キャプチャ
下記にソフトを紹介します！

●Windows

ー（無料） AGデスクトップレコーダー

[http://www.gigafree.net/media/recording/
agdesktoprecorder.html](http://www.gigafree.net/media/recording/agdesktoprecorder.html)

●Windows/Mac

ー（有料） APowersoft

[https://www.apowersoft.jp/mac-os-screen-
recorder](https://www.apowersoft.jp/mac-os-screen-recorder)

ムービー制作

●Mac

ー（無料） Screen Capture Lite (90秒制限)

<https://itunes.apple.com/jp/app/screen-capture-lite/id540306879?mt=12>

ー（有料） Paralles Toolbox （画面録画）

<https://www.parallels.com/jp/products/toolbox/>

ムービー制作

●BISHAMONから直接ムービー制作

メニューを下記を選択します

- ー「表示」→「レンダービュー」→「v1.9 for DX9」
- ーレンダーウィンドウの「その他」タブを選択
- ービューサイズを「1280x768」
- ー「保存」タブを選択
- ーフォルダ／ファイル名を入力
- ーファイル種類を「AVI」を選択
- ー「キャプチャ開始」ボタンを押す

ムービー制作

●Unity用 フレームキャプチャのサンプルを利用する

ーGitHub : [unity3d-jp/FrameCapturer](https://github.com/unity3d-jp/FrameCapturer)

<https://github.com/unity3d-jp/FrameCapturer>

ワンポイント アドバイス

BISHAMON編



MATCHLOCK

BISHAMON：テクニック

下記についてご紹介させていただきます！！

- 1) ヌルエミッターを使う（表示はOFFに）
- 2) 回転中心をずらす
- 3) 2枚のテクスチャを使う
- 4) 生成形状を使う
- 5) フィールドを使う

Q&A



MATCHLOCK

Q&A

■ 質問：スクリプトを利用した演出を行う場合、制限はありますか？

特に制限も設けておりません。スクリプトでの演出表現もエフェクトデザイナーのスキルの一つと考えております。

Q&A

■ 質問：レンダリングプロセス（PostEffect、CommandBuffer、複数のCamera、RenderingBuffer等）に影響する演出を行ってもよいでしょうか？

はい。問題ございません。ご指摘の設定や調整もエフェクト表現の1つと考えております。

Q&A

■ 質問：Asset総容量、実行時CPU/GPU負荷、ネットワーク利用などに制限はありますか？

特に制限を設けておりません。作品として観覧可能な範囲の負荷でありましたら問題御座いません。

「コンテスト作品」として切り分けて考えており、エフェクトデザイナーとしての表現を妨げるものは考えておりません。

極端ではありますが、普段のゲーム開発では負荷が高くて利用できないエフェクト表現でありましても問題御座いません。持てる技術とアイデアによって、表現の限界に挑戦した度肝を抜く作品をお待ちしております。

Q&A

■ 質問：スクリプトによって画像バッファ（パターン・模様など）を生成し利用しても宜しいでしょうか？

はい。問題御座いません。それもスキル／表現の1つと考えております。

Q&A

■ 質問：テクニカル部門において用意されたテクスチャをスクリプトによって加工、合成、フィルタリング等を行っても宜しいでしょうか？

はい。問題御座いません。

フォトショップ等で加工して別のテクスチャしない限り問題御座いません。スクリプトによる加工もエフェクトデザイナーとしてのスキルの1つと考えております。飽くまでも「指定のテクスチャのみ」を利用していればOKです。

Q&A

- 質問： UE4のカスケードで制作する場合、カメラやカットの切り替えにシーケンサーを使用してもいいでしょうか？

はい。問題ございません。

**素晴らしい作品を
お待ちしております！！**

主催：マッチロック株式会社

共催：株式会社アグニ・フレア

協力：エピック・ゲームズ・ジャパン

協力：ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社

MATCHLOCK