

無料 eBook サンプルペーパー

## 自立した同人ゲーム絵師になるための課題

プログラムの組めない絵師は  
一人ではゲームを作れない？  
そんな悩みを解決すべく、  
自立のための課題を提供します！

どり～むきっず

～ゲーム制作支援サイト～

## このペーパーについて

このペーパーはコピーフリーです。あなたの知り合い、友達、同志、仲間達に気軽にこのペーパーをコピーして渡していただいても構いません。

更に、ホームページやブログをお持ちの方は、あなたのサイト等での二次配布等も全面的に許可致します。むしろ二次配布して頂けるなら是非して下さると嬉しいです。

事前、事後の報告も必要はありませんが、報告くださったらとっても喜びます（笑）

ただし、著作権等は放棄しておりませんので、著作情報等の内容を書き換えての配布や自分が書いた文章と称して販売したりするのは止めてください。

そして、このペーパーにより、いかなる損害が発生したとしても、僕はいかなる責任も負わない事とします。あくまでも自己責任にてご利用下さい。

## ■はじめに

どり～むきっずの早瀬竜也こと「たつにい」です。

はじめに申し上げますと、このレポートはノウハウを述べたものではなく、ノウハウを得るための「課題」を記したものであります。

物事を学ぶには、いろいろな前準備が必要でしょうが、ゲーム制作では特にそれが顕著に現れていたりします。

ゲームグラフィックのスキルを学びたいのに、協力してくれるゲームプログラマーがなかなか見つからず、自分でプログラムを組むというのも大変な話です。

だから僕が過去に作ったデジタルノベルを使い、グラフィックの箇所を差し替えてもらうという方法で、ゲームグラフィックのスキルを学んでもらおうという魂胆です。

あくまでも「課題の提供」だけであり、解決法に関しての詳しい解説は述べておりません。それらは各自の力で調べてください。

自分の力で調べ、解決することにより、人に頼らずともゲーム制作が出来る「自立」という段階に到達することが出来るからです。

是非ともあなたの力で「自立」したゲーム絵師となって、ゲーム制作者の仲間入りしてください！

## ■キャラ立ち絵の課題

まずは下記リンクからダウンロードしてください。

[デジタルノベル「死神のお手伝い」](#)

<http://www1.dnet.gr.jp/~hakka17/dat/NovelsFix.zip>

これは大々的には公開していませんが、僕が無料公開しているデジタルノベルです。

ダウンロードが済んだら一通りプレイしてみてください。

一本道のシナリオなので、大した時間はかからない事でしょう。

プレイしたならキャラクターのイメージは、なんとなく掴めたかと思います。

メインキャラは死神候補生の少女である「ツバサ」と、いじめられっ子である「みちよ」です。

ちなみに主人公は立ち絵が無いので省略です（笑）

あとはサブキャラとして、いじめっ子の「女三人衆」です。

これらのキャラの「立ち絵」は「Dat」→「Img」→「ch」にビットマップとして保存されています。

ためしにいくつかのビットマップを開いてみてください。

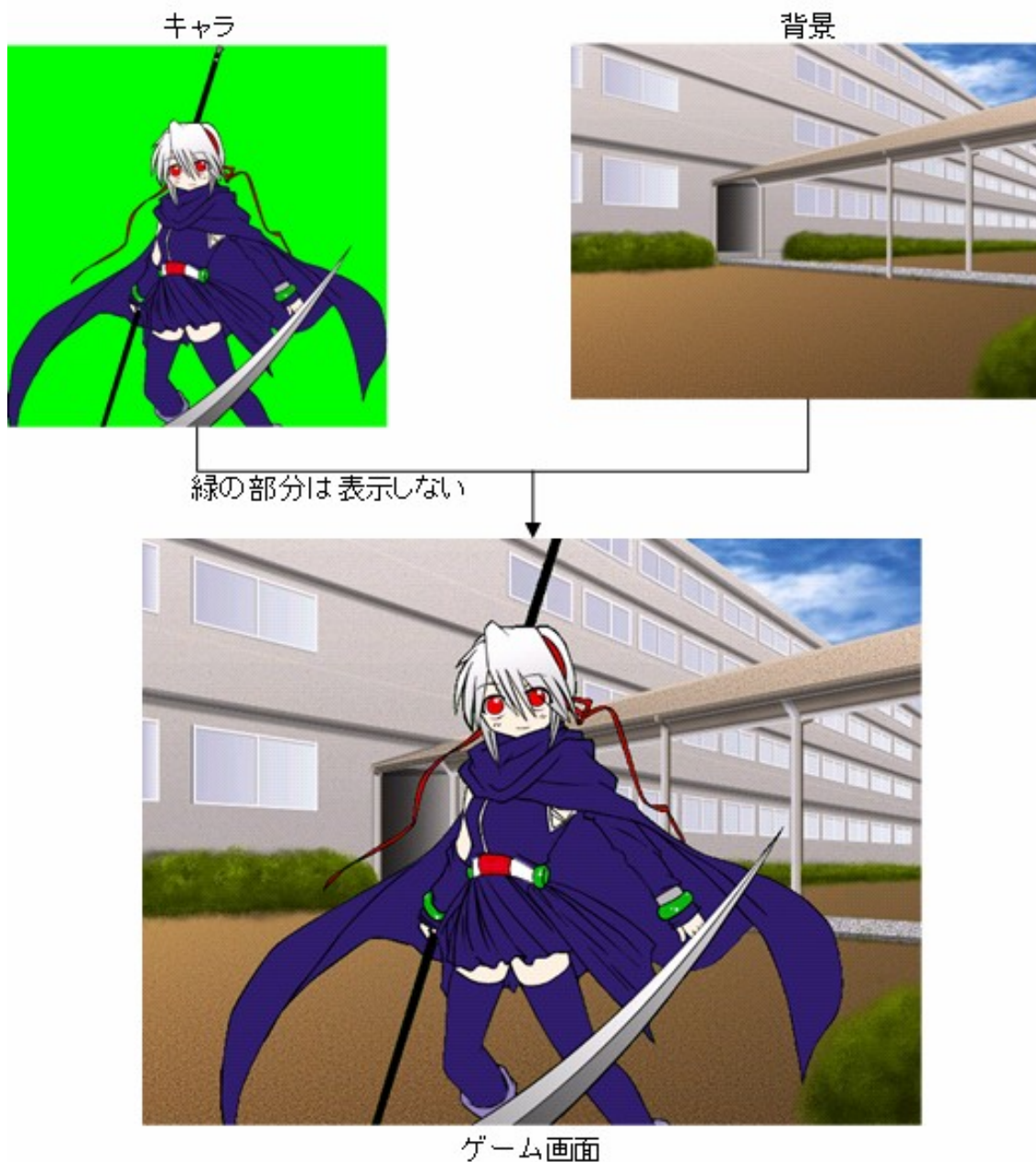
画像サイズは512×512ピクセルで、背景色はなぜか緑色です。

この緑色の部分のRGBの色合いは0, 255, 0という真緑です。

そしてゲーム画面ではこの真緑の色が透過されて表示されます。

これが真緑による「カラーキー透過」といいます。

## ゲーム画面表示の概要



さて、前知識としてはコレで十分でしょう。

「自立した同人ゲーム絵師になるための課題」とは、この13枚の立ち絵をあなたの絵に差し替えることです。

方法は自由です。納得がいくまで作りこんでください。

出来上がったと思ったら、実際に差し替えてみて、再度プレイしてみてください。

キャラクターの周りに緑色のプチプチが出るようだったら、まだまだ世の中には出せませんよね（笑）



自力でどうにかしてみてくださいね（にぱー）

あなた自身が自信を持って公開できると自負できるレベルまで作り上げられたら、その時点であなたは自立した立派な同人ゲーム絵師といえるでしょう。

## ■背景の課題

背景を描ける同人ゲーム絵師はとても珍しいと言われています。

それはつまり、背景を描ける絵師は重宝されるということです。

何故なら、フリー素材ではまかないきれない背景を自由に描いてくれるという、ゲーム制作に対しての自由度が増すからです。

この「死神のお手伝い」の背景もすべてフリー素材から拾ってきたものです。

ちなみに背景は「Dat」→「Img」→「BG」にビットマップとして保存されています。

画像サイズは640×480ピクセルで、背景だから透過色の必要は無く、一枚絵を描けば良いだけです。

煽り（あおり）や俯瞰（ふかん）、パースペクティブに関する知識も必要でしょうが、その辺は各自学んでください……というよりも僕自身は絵師でないため、そこまで細かくアドバイスは出来ません（申し訳ない……）

もし、あなたが背景を描いてみたいというのなら、立ち絵のときと同じ要領で、背景も差し替えてみるというのもアリです。

もう一度言いますが、背景も描ける自立した同人ゲーム絵師は、とても重宝されますよ！

## ■ デジタルノベルの再配布について

自分の作品が出来上がったら、公開して多くの人に見せたいと思うのはクリエイターの定めといえるでしょう……。

でも、その前に一応、僕に連絡下さい。そして描いた絵を見せてください。

僕に対して見せられないというのなら、勝手に再配布や公開はしないで下さい。

まあでも親しい友達に「このキャラの絵は私が描いたんだよ～」って見せるくらいなら、わざわざ連絡をいれずとも良いです。

ちなみに、連絡さえくれれば、基本的に再配布を却下するという事は、まず無いと思って頂いて構いません（わざわざ連絡くださるほどの方に再配布されるなら、それだけで本望です）

あと、公開したいけどホームページを持っていないという人も、もし宜しければ僕に相談してください。

僕判断で元々のゲーム立ち絵よりもクオリティが高かったら、あなたの名前（勿論ハンドルネーム可）と一緒に、大々的に「死神のお手伝い」の公開ページを作ろうかと思えます。



どり～むきっず  
～ゲーム制作支援サイト～  
<http://dreamkids.sakura.ne.jp/>

## 早瀬 竜也 (たつにい)

同人ゲームプログラマー 兼 見習いインフォプレナー

↓メールアドレス

[hakka17@hotmail.com](mailto:hakka17@hotmail.com)

↓2008年1月10日 「同人ゲームが完成しない17の理由」発行

<http://dreamkids.sakura.ne.jp/info/001.html>

↓2008年4月27日 「gamelib マニュアル+α」発行

<http://dreamkids.sakura.ne.jp/info/002.html>

## 自立した同人ゲーム絵師になるための課題

---

2008年6月11日 第1刷発行

著者 どり～むきっず

発行 早瀬 竜也 (たつにい)

どり～むきっず ～ゲーム制作支援サイト～

<http://dreamkids.sakura.ne.jp/>