

NSCRIPTER.COM

活動報告VOL2

イラスト同人誌初挑戦！

このペーパーを作るのに使った

CoolText, Sketch, Illustrator, Spine を

本文で軽く紹介しています

開発中デモのダウンロードURLもありますよ



はじめに

ゲーム業界に再就職して、仕事環境が macOS になったので、自宅に iMac を購入し、同人開発体制を一新しました！転職等でバタバタしてゲームは作れなかったものの、mac ツールを活用して初の自作イラスト掲載同人誌完成にこぎつきました！（コンビニで印刷したコピー本ではありますが）。

mac でなければできないというソフトは Sketch しかありませんが、モニタの発色もよく 4K モニタの精細さも手伝ってだいぶやる気が増進しております。あとは時間さえあれば……。

今回のこの同人誌を作るのに使ったソフトやサイトを紹介します。

Cool Text (<https://ja.cooltext.com/>)

題字を作るのに使っています。WEB で公開されているフリーの画像ジェネレータです。サンプルから気に入ったフォントとロゴを選んで、文字列を書き換えるだけという簡単操作。印刷物に使うのでフォントサイズは 255 まであげて作りました。背景のギンガムチェックと色が近いのでイラレでドロップシャドウだけ施しています。

Sketch (<https://www.sketch.com/>)

mac 専用の年間約 1 万円のデザインソフトです。基本的には UI パーツをデザインするためのソフトで、方向としては Illustrator に近いのですが、操作が直感的でとてもわかりやすいです。本来の使い方ではないかもしれませんが、今回のゆかりさんはこれで仕上げまで全部描いています。ただ、細部を作り込むにはやはり Illustrator のほうがよさそうなので、次からはアイデア出しから下書きまでを Sketch でやって、線画と塗りはほかのツールでやるかもしれません。とにかく使いやすさのほか、プラグインをモダンな JavaScript で書けるのがエンジニア的にもおすすめ。

(Sketch でゆるキャラのイラストを描いている動画)

<https://www.youtube.com/watch?v=2l1kBaZ00j8>

Adobe Illustrator (<https://www.adobe.com/jp/products/illustrator.html>)

ロゴにシャドウを落としたり、ギンガムチェックの背景をパターン塗りで作ったり、テキストを配置して PDF を作るのに使っています。PDF を合成するのだけ Acrobat でやってます。機能がリッチなので、もうちょっと使いこなしたいとは思っています。

Spine (<http://ja.esotericsoftware.com/>)

Live2D や SpriteStudio と並んで有名なアニメーション制作ソフトです。それらの中ではゲームの操作キャラやちびキャラによく使われている印象ですが、メッシュ変形もあり、一枚絵や立ち絵のアニメに使う人も結構いるようです。買い切りで使えるのでお財布に優しく、ドキュメントもネット上に多く見つかるので入りやすいと思います。

表紙のゆかりさんは A ポーズのものを作画し、Spine でポーズをつけて PNG で出力しています。もちろんゲーム用動画用のアニメーションも作れますよ。

サーバサイド始めました (仕事で)

守秘義務とかあるんで詳しくは言えませんが、Rails とか Docker とか AWS とやってます (転職前は js 使いで noder だったんですが芸風広がりそう)。同人ゲームサーバーを設計・管理出来るようになるまでそう遠くないと思います。思いつくアイデアが基本的にオフゲのものなので生かしかねてますが、何かしらやるのでご期待ください!

今後の研究方針

Sketch はシェイプやパス図形を切って貼ってブーリアンして造形するのはとても手軽でいいんだけど、細かくパスを駆使して複雑な形状を作ったりキャラを塗ったりするのはどうしても Illustrator のほうが強そう。Spine で下書きまでやってイラレで線画を起こして塗る、という感じの二段構えにするかもしれない。

Spine と同系列のソフトとして Live2D や SpriteStudio というのがあってそちらも触ってみたいんだけど、Live2D は大きい絵に特に向いている印象で、そういうの描けない俺にはあまり縁がないかな。SpriteStudio は、仕事で触る機会があれば導入することもあるかも知れないが、今のところ Spine で困ってない感じではある。Blender2.8 出そうですね。パネル指向をやめてトップ画面をすっきりして作業スペースを広くとる思想なんではしょうか、なかなかかっこいいので使っていきたい。ローポリで低解像度のレンダータクスチャに描いて拡大するタイプの絵作りもやりたいと思ってます。ボクセル、ローポリ、パス絵をごっちゃまで行きます。

あと動画の勉強をしたい。つなげるだけなら Premiere で出来るんで、blender とか AfterEffects とか、Spine で作ったアニメを使ったりとか、Unity の実行画面を取り込んだりとか。作ってるものを小出しに見せながら反応が得られるのってやっぱりよさそうなので。

作りたいもの

二作前のボクセル STG 「くのいちボーグしのぶちゃん」ですが、あれは縦シューだったので敵キャラも建築物も上から見下ろす感じになってしまいキャラ物としては難しいなあと思ったのです。だから可愛い系SDキャラで横シュー、たとえばファンタジーゾーンみたいなのはいいんじゃないかな。

あるいは、アニメもつけられることだしキャラ主体ならロックマンみたいなのをやるのもいいかも。

あとは、ずっと前から作りたがっている SIREN のようなサバイバルホラーを、2.5D でやるのもよさそう。絵的には「夜廻」みたいな方向かな。

あるいは逆転裁判やダンガンロンパのようなものを作るとか。技術的には今の方向だとダンガンロンパよりか。

開発中デモ版 (<http://www.nscripter.com/c96/>)

開発中の技術デモをこのURL にアップロードしておきました! (という予定)。多分なにかちびキャラのアニメーションやアクションが試せるとと思います (このテキスト書いてる時点では何も出来てない)。プログラミングにデザイン作業にと、一気にいろいろ学んでレベルアップしているので、何回か後にはゲームが出せると思います、コミケとネット上の活動を続けていくので、気長にお待ちください。



次こそはゲームを……

