

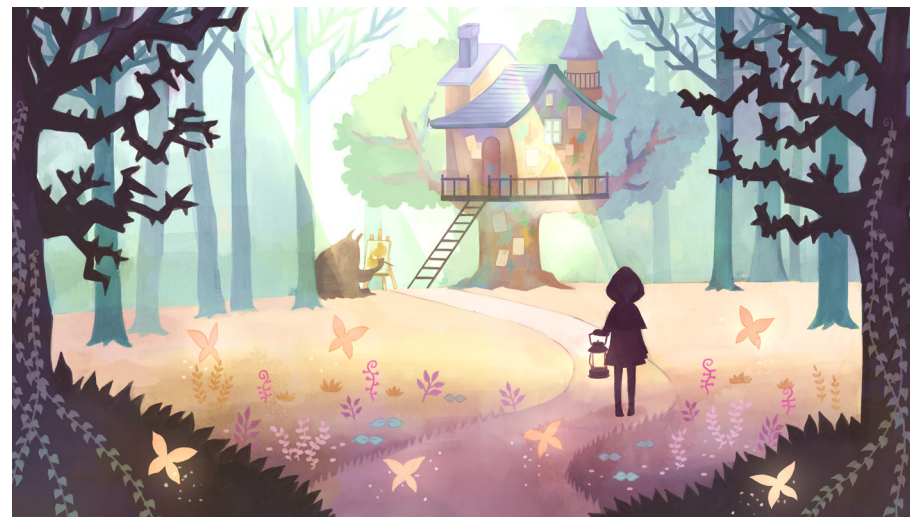
ゲームをデザイン！

世界観が伝わるコンセプトアートを作ろう

今回はオリジナルのゲームを考えて、世界観が伝わるコンセプトアートを描きます！

プレイ画面やパッケージをみて「楽しそうだな。カッコいいな。」「やってみたい！」などと思ったことはありませんか？

今回はゲームジャンルを考えるとところからスタートして、キャラクターやアイテム、ストーリーなど細かな設定を作ります。自分のアイデアが伝わるコンセプトアートの完成を目指しましょう。



【今月の課題】

- STEP1 どんなゲームを作るか考えよう
- STEP2 舞台・キャラクター・アイテムをデザインしよう
- STEP3 コンセプトアートを描こう

コンセプトアートとは

ひとつのテーマ・世界観を伝えるためのイラストを、コンセプトアートといいます。

今回の課題のテーマは「ゲーム」なので、オリジナルのゲームの世界観を伝えるためのイラストを描いていきます。

ゲームの世界を表したコンセプトアートの例



ゲームの舞台や登場するキャラクター、建物や道具などを、構図や色の塗り方に配慮しながら描くことで、見た人をワクワクさせるコンセプトアートをつくりましょう。

コンセプトアートを作る目的

どうしてコンセプトアートを作るのでしょうか？

ゲーム制作には、多数の人が参加しています。ゲーム画面に関連するところだけでも、ゲームのビジュアル周りを統括する「アートディレクター」、キャラクターや背景の2Dグラフィックを作る「2Dデザイナー」、3Dグラフィックを作る「3Dデザイナー」、ゲームのUIを作る「UIデザイナー」など、多数の役割に別れてゲームを作ることが一般的です。

そこで、「どんなビジュアルのゲームを作ろうとしているか」チームの認識を統一するために「コンセプトアート」が使われます。また、そのコンセプトアートはゲームの制作陣だけでなく、一般の人に向けてゲームの魅力を伝えるために公開されることもあります。

コンセプトアートで認識を統一



STEP1 どんなゲームを作るか考えよう

タイトルやゲームジャンル、あらすじを決め、想像をふくらませてゲームのコンセプトを固めましょう。

ジャンル

アドベンチャーゲーム

ゲームタイトル

まよいの森のアトリエ

あらすじ・内容

ゲームの舞台は、暗くおそろしい、妖精たちが棲む「まよいの森」。その森の奥深くには「魔法の絵の具」を使う謎の画家が住んでいると噂されている。プレイヤーは少女の姿になり、「魔法の絵の具」で描かれた絵を一目見るために、森の奥にあると言われる画家のアトリエを目指す。

目的・クリア条件

森の奥深くにあると噂される画家のアトリエに行き、魔法の絵の具で描かれた絵を見ることができればクリア。
迷宮のような森の中で正しい道をえらび、途中に仕掛けられている様々な”妖精の罠”を突破することができなければ、ゲームオーバーとなる。

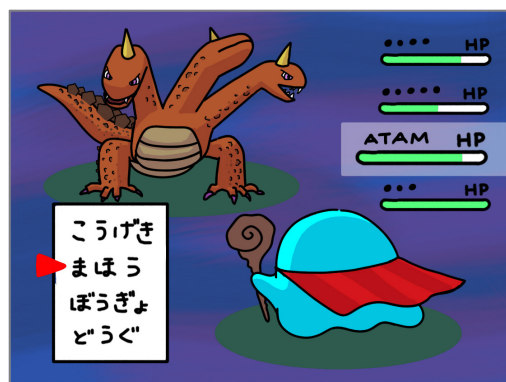
実際にゲームで遊ぶところを想像しながら、できるだけ詳しく考えましょう。



ゲームジャンルを決めよう

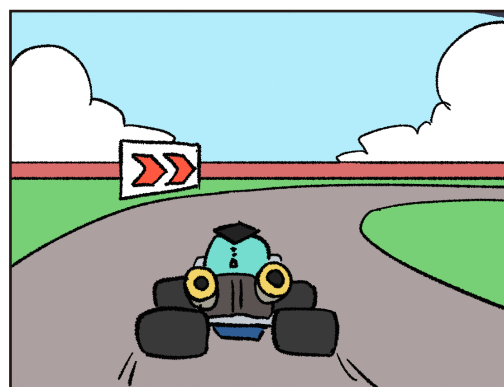
好きなゲームはどんなジャンルか知っていますか？どんなゲームのジャンルがあるのか、まずは考えてみましょう。ここでは大きく8つの例を紹介します。

RPG（ロールプレイングゲーム）



プレイヤーがゲーム内で役割（ロール）を与えられ、プレイしていくゲームです。ゲームのキャラクターになりきって冒険や戦闘を行い成長しながら物語のゴールを目指します。

レースゲーム



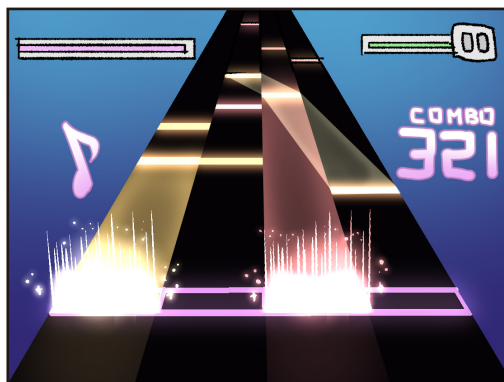
車やバイクなどの乗り物を操縦して、他のプレイヤーと順位やタイムを競うゲームです。

アドベンチャーゲーム



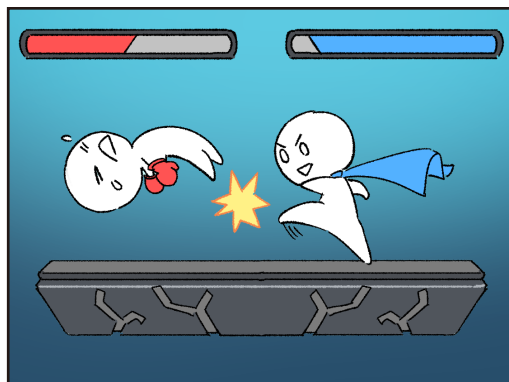
選択肢を通して物語を進め、それによってさまざまなストーリーに展開するゲームです。謎解きをしたりキャラクターとの関係性を深めたりするゲームが多いです。

音楽ゲーム（リズムゲーム）



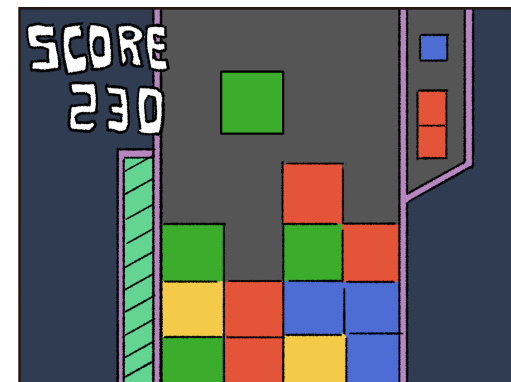
音楽に合わせて流れてくる図形をリズムよく押し、高得点を狙うゲームです。

アクションゲーム



ゲーム内のキャラクターをリアルタイムで操作していくジャンルのゲームです。キャラクター同士をバトルさせたり、モンスターを倒すゲームなどさまざまです。

パズルゲーム



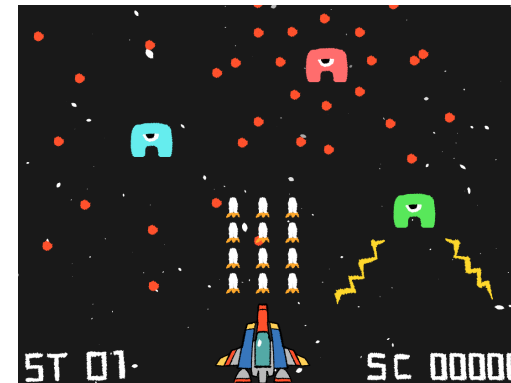
落ちてくるブロックを消したり、図形を使った問題を解いたりするゲームです。

シミュレーションゲーム



現実にある物事をゲームの世界で体験するゲームです。恋愛、キャラの育成や料理など、「体験」ができるゲームです。

シューティングゲーム



敵や標的を打つことで、勝利または高得点を狙うゲームです。

最近のゲームはいくつかの要素が組み合わさったものも多いです。自分の好きなゲームのジャンルを調べることからやってみましょう。

STEP2 舞台・キャラクター・アイテムをデザインしよう

ゲームのコンセプトが固まったら、ゲームの舞台となる世界や建物、キャラクター、アイテムなどをデザインしましょう！

過去に作成したキャラクターやアタムくん・カラフルちゃんを使用してもいいです。ただし、ゲームにあった仕様にしましょう。



コンセプトアートのテーマを選ぼう

まずは下の3つの中からどのテーマでコンセプトアートを描くか選び、キャラクターや舞台をデザインしていきましょう。それをもとにSTEP3でコンセプトアートを描いていきます。



コンセプトアートのテーマを選ぼう！



A. ゲームの概要を伝える
コンセプトアート

B. 建物の様子を伝える
コンセプトアート

C. キャラクターやアイテムの特徴を
伝えるコンセプトアート



ワークシート記入例

A. ゲームの概要を伝えるコンセプトアート

コンセプトアートのラフ



世界観

童話風

舞台（どんな場所？）

森の中

伝えたいゲームの特徴

プレイヤーが暗い森を抜けて、画家のアトリエを見つけるラストステージ。
手前のおどろおどろしい森と対照的に、アトリエは光に照らされている。

ヒント

自分が伝えたいゲームの特徴は何なのか整理して、ラフを描きながらアイデアを固めていきましょう。

ワークシート記入例

B. 建物の様子を伝えるコンセプトアート

コンセプトアートのラフ



建物の名前

画家のアトリエ

ゲームでの役割

ラストステージ

説明

森の奥深くにある。
壁中に画家が描いた
スケッチが貼られて
いて、いたるところ
に絵の具がついてい
る。魔法の絵の具を
つくる道具もある。

ワークシート記入例

C. キャラクターやアイテムの特徴を伝えるコンセプトアート

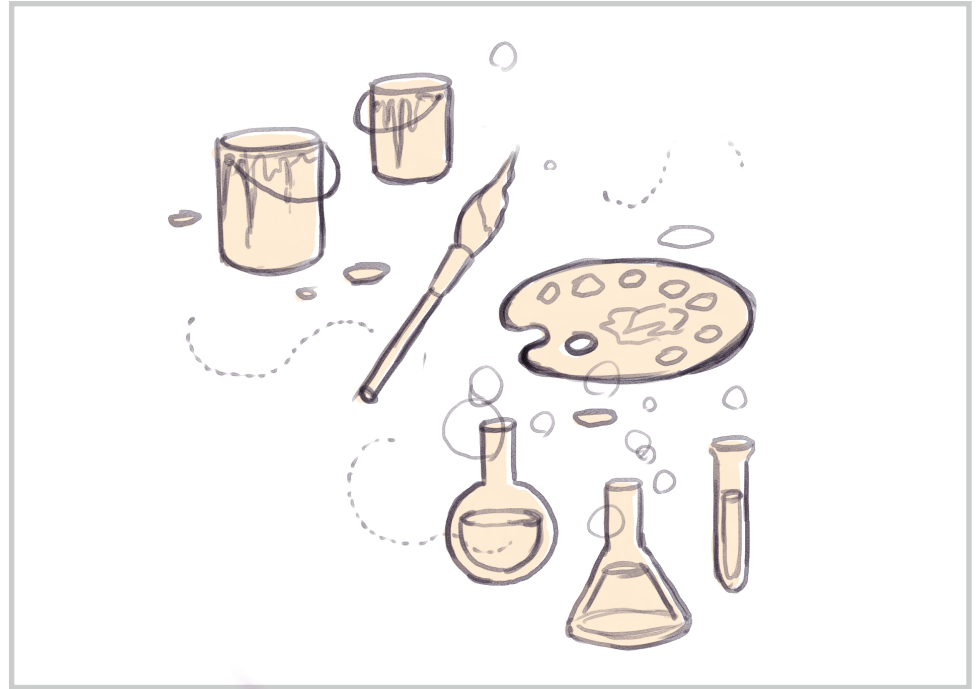
キャラクター



名前 謎の画家

説明 暗い森の奥深くにすむといわれるミステリアスな画家。魔法の絵の具を使って絵を描く。

アイテム



名前 魔法の絵の具

説明 謎の画家しか作ることのできない珍しい絵の具。妖精の粉を混ぜて作るらしい。

STEP3 コンセプトアートを描こう

ゲームの舞台や建物、キャラクター、アイテムなどを、見る人に伝えるためのコンセプトアートを制作しましょう。

また、説得力のある絵を仕上げるために、遠近法や塗り方についても学びましょう。

ゲームの世界観
全体を伝える



建物について
詳しく伝える



キャラクターについて
詳しく伝える





見本

画家のアトリエ・外観

暗い森の奥深くにある、画家のアトリエ。
壁中に画家が描いたスケッチが貼られていて、
いたるところに絵の具がついている。



アトリエの中

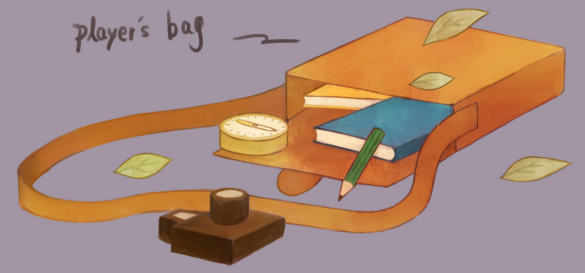
画材や魔法の液体が入ったびん、資料、本などが置かれている。
床にはたくさん絵の具のあとがある。

見本

Player ♪



♪
lanthanum



player's bag

Magic paint ♪



Painter



♪
Fairy



遠近法について知ろう

コンセプトアートでは、世界観を伝えるために舞台となる風景や建物が描かれることが多いですが、リアリティを持たせることが大切です。そこで「遠近法」を意識して描いてみましょう。ここでは、コンセプトアートによく使う「透視図法（パース）」や「空気遠近法」について説明します。

透視図法（パース）

透視図法を用いて描かれた部屋



空気遠近法

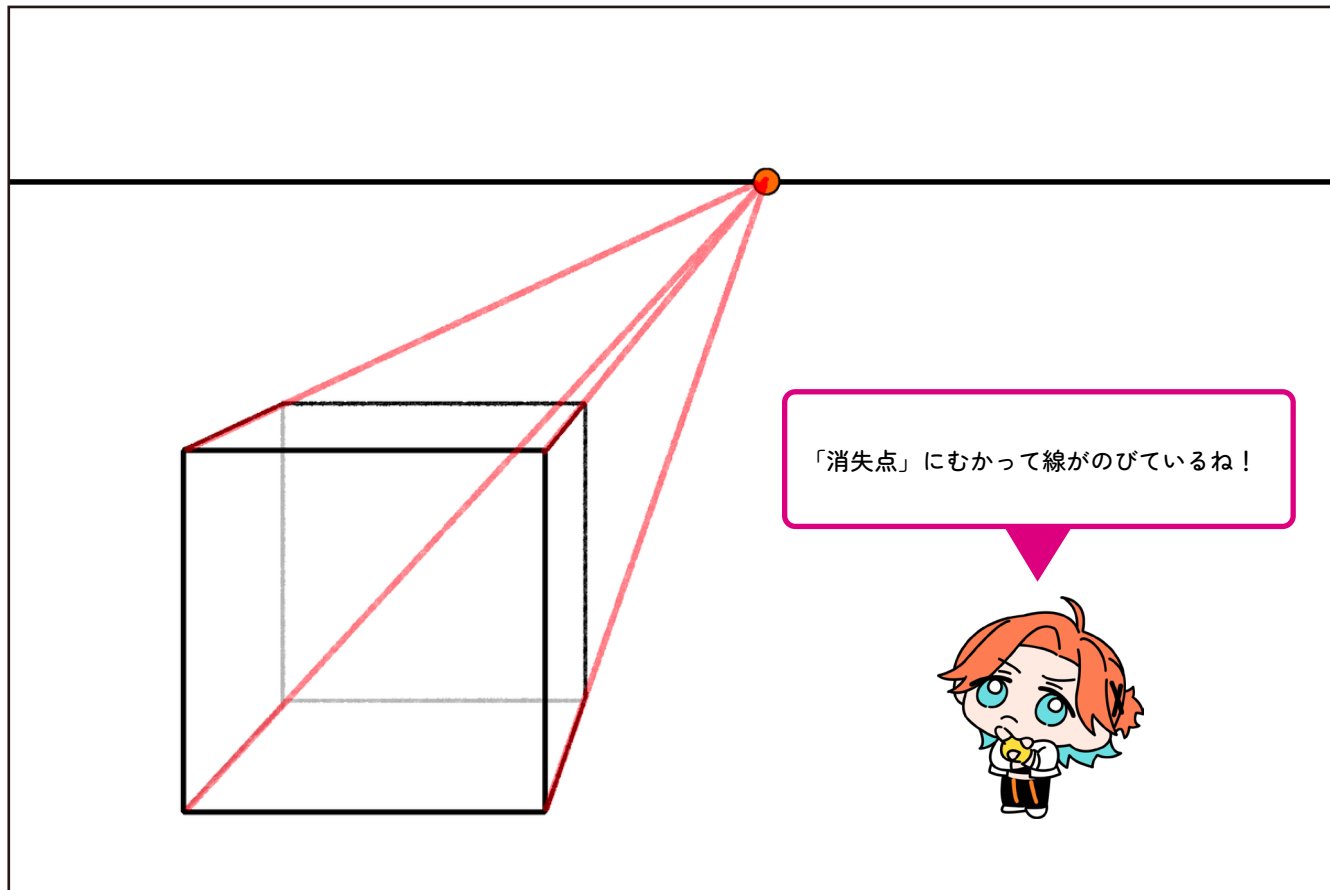
空気遠近法を用いて描かれた景色



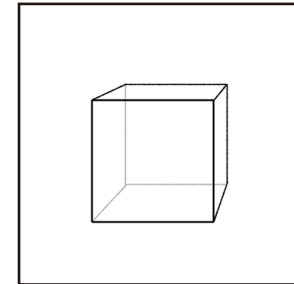
遠近法①- 透視図法（パース）

遠近法の一つに透視図法があります。透視図法とは、物体に「消失点」を設定して、消失点に線が収束するように絵を描いて奥行きを表現する方法です。消失点は物体の角度によって3つまで増えます。

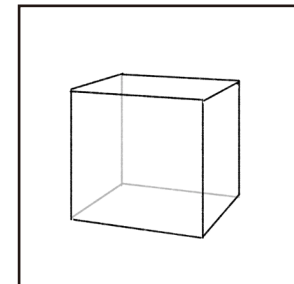
透視図法の例



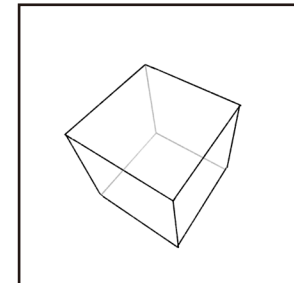
▼一点透視図法（消失点が1つ）



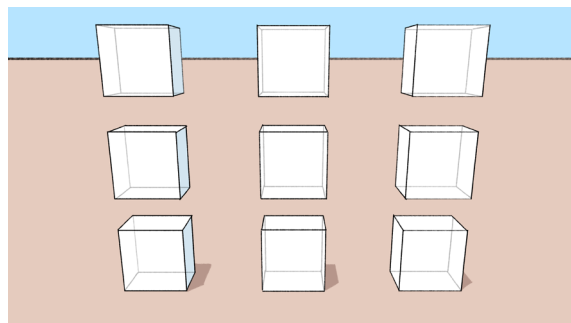
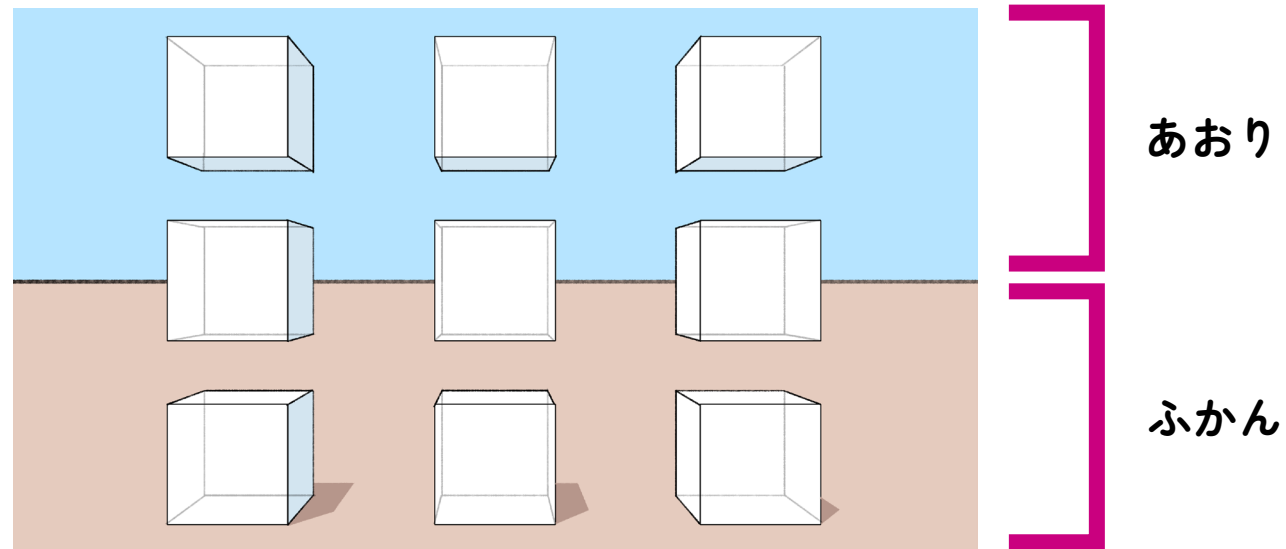
▼二点透視図法（消失点が2つ）



▼三点透視図法（消失点が3つ）



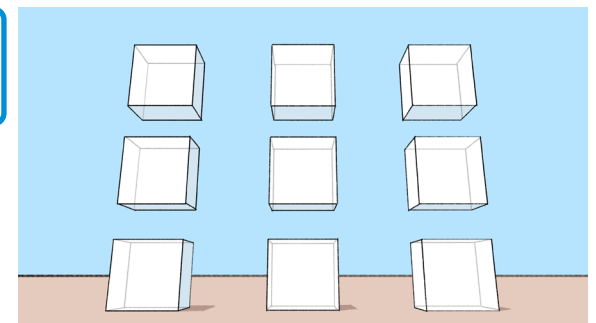
水平線をさかいに物体の見え方が変わります。水平線より上の物体は見あげる「あおり」、下の物体は見おろす「ふかん」の見え方になります。絵の中の水平線の位置を変えると絵の印象が大きく変わります。



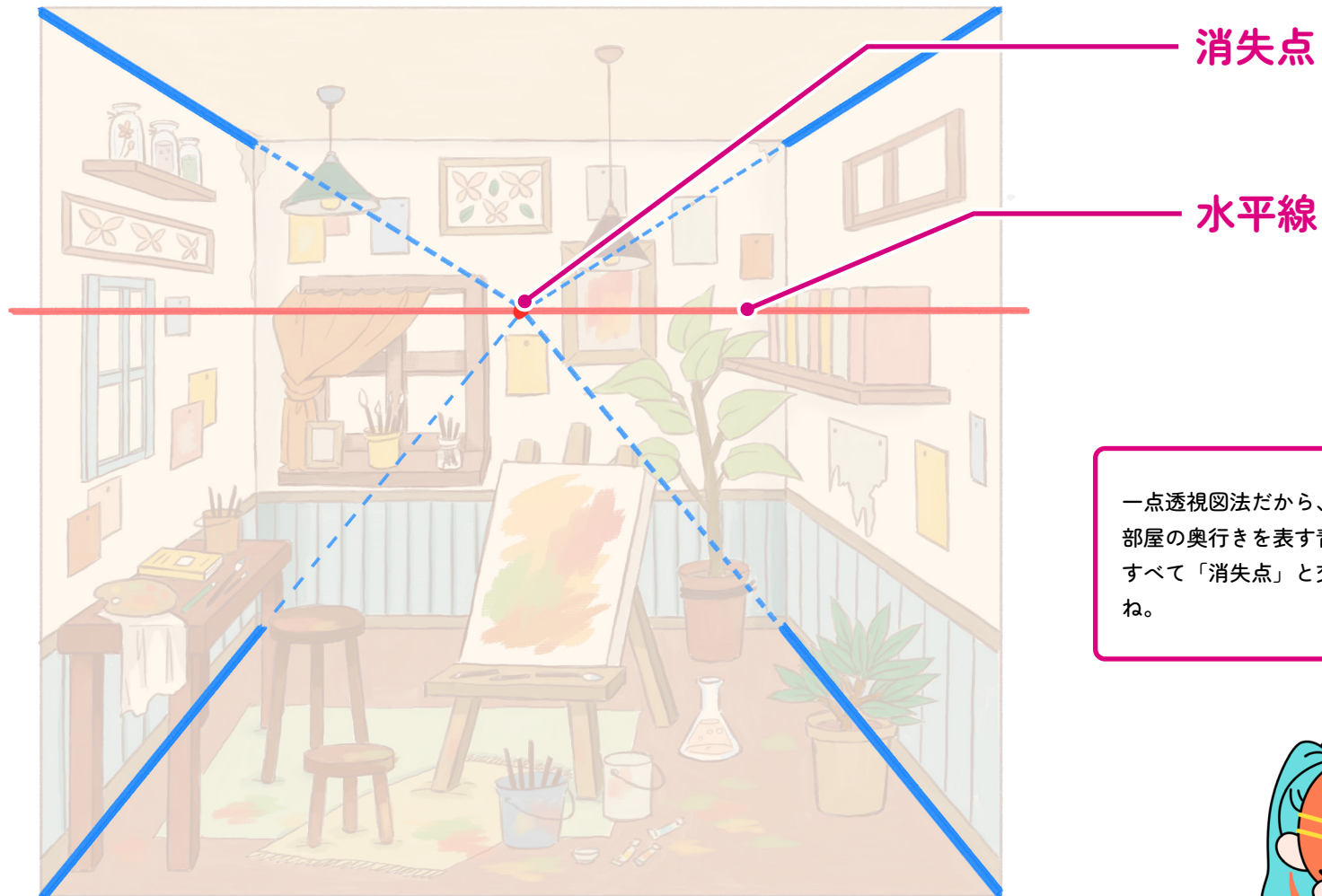
水平線を上げると見おろす絵になったね！



水平線を下げると見あげる絵になったね！



この部屋は一点透視図法を用いて描かれています。

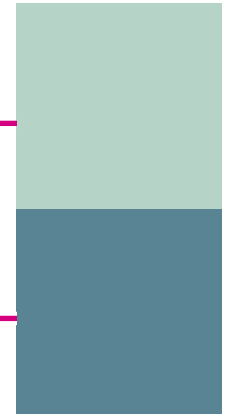


一点透視図法だから、「消失点」はひとつだよ。部屋の奥行きを表す青い部分の線は、のばすとすべて「消失点」と交わるように描かれているね。



遠近法②- 空気遠近法

景色は遠くに行くほど大気の影響で青っぽく見えたり、かすんで見えたりします。これを絵に表現することで奥行きを表現する方法が「空気遠近法」です。



近くの木と、遠くの木で色合いが違うね。
遠くの風景は、青っぽく見えたり白っぽく見えたりするよ。



厚塗りを試してみよう

コンセプトアートを描くためによく使われるのが、厚塗りというテクニックです。デジタルで言う「厚塗り」は油彩のように、色を重ねる塗り方です。一般的に主線が目立たないものが多く、塗り重ねで立体感のある絵に仕上げることができます。まるで「そこに存在している」ような、リアルなイラストを描いてみましょう。

厚塗りの技法を用いて描かれたキャラクター



厚塗りの技法を用いて描かれたアイテム

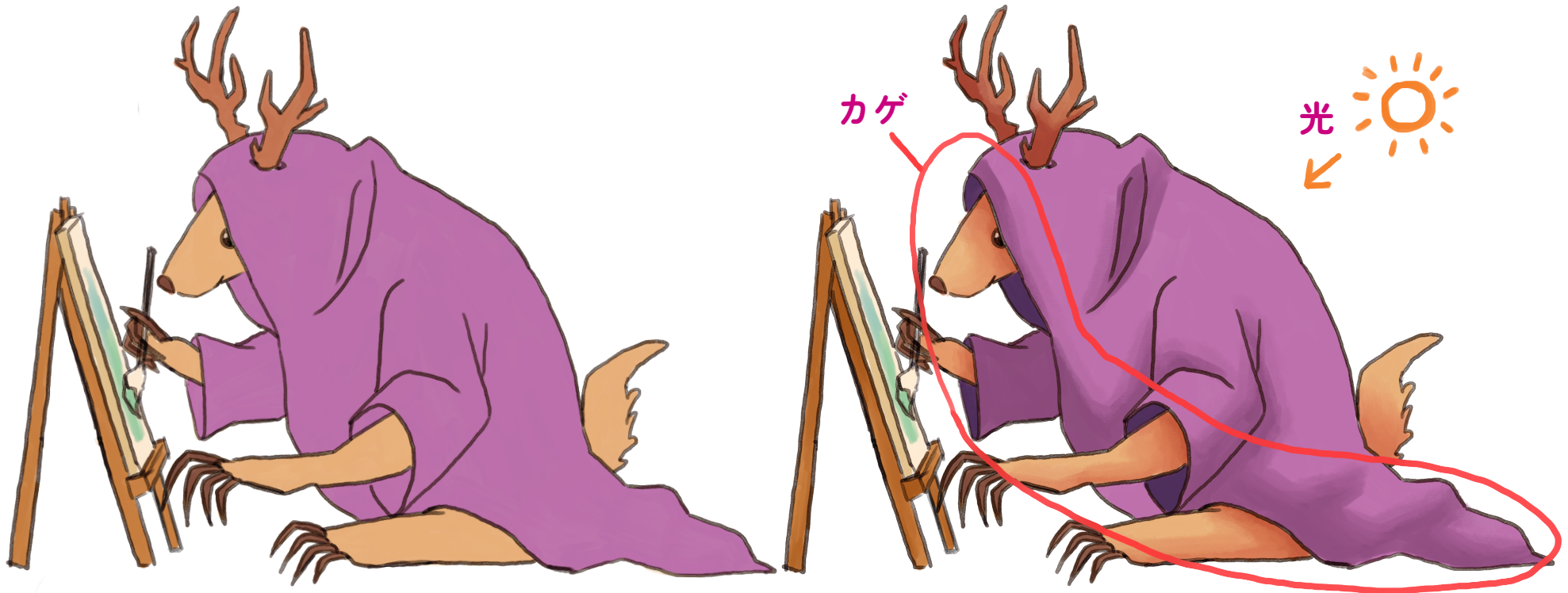


ステップ1：ベタ塗り

おおまかな形を描き、描くものの基本となる色で「ベタ塗り」します。

ステップ2：カゲ

光の方向を設定してカゲを入れます。まだ細かい部分は描き込まず、大きな立体の形を意識してカゲの形を考えましょう。カゲだけを見るのではなく、光も一緒に描く気持ちで進めましょう。



ステップ3：描き込み

細部をさらに描き込んで完成です。

キャラクターが着ているローブは、やわらかい布に見えるように、光とカゲの境界をぼかしています。全体的に主線は目立たないように描き込みました。



つの質感は、細いブラシで線を描くようにして表現しています。

しっぽのふさふさの毛並みも細いブラシで細かく描き込んでいます。

ゲーム設定シート

ジャンル

ゲームタイトル

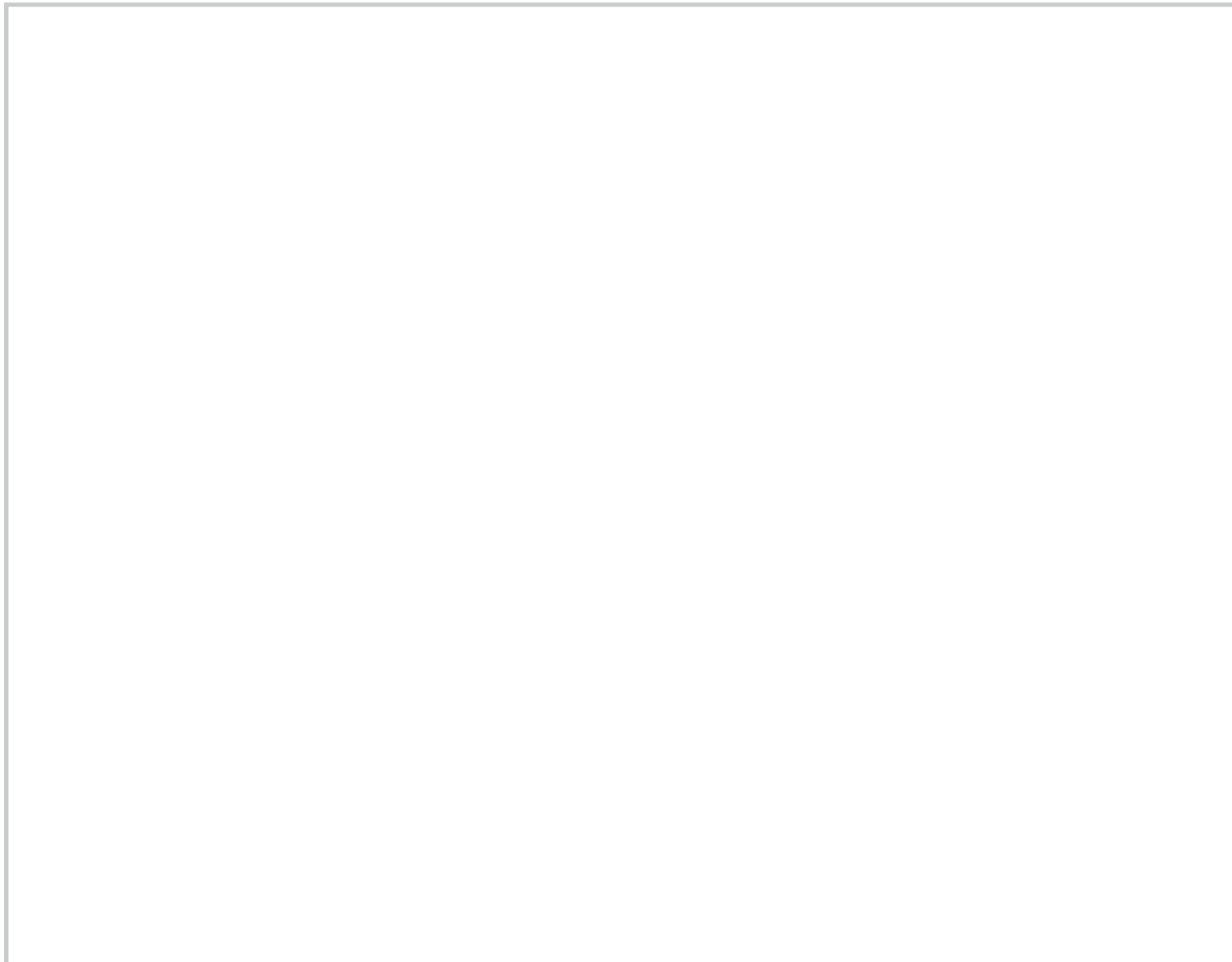
あらすじ・内容

目的・クリア条件

メモ

A. ゲームの概要を伝えるコンセプトアート

コンセプトアートのラフ



世界観



舞台（どんな場所？）

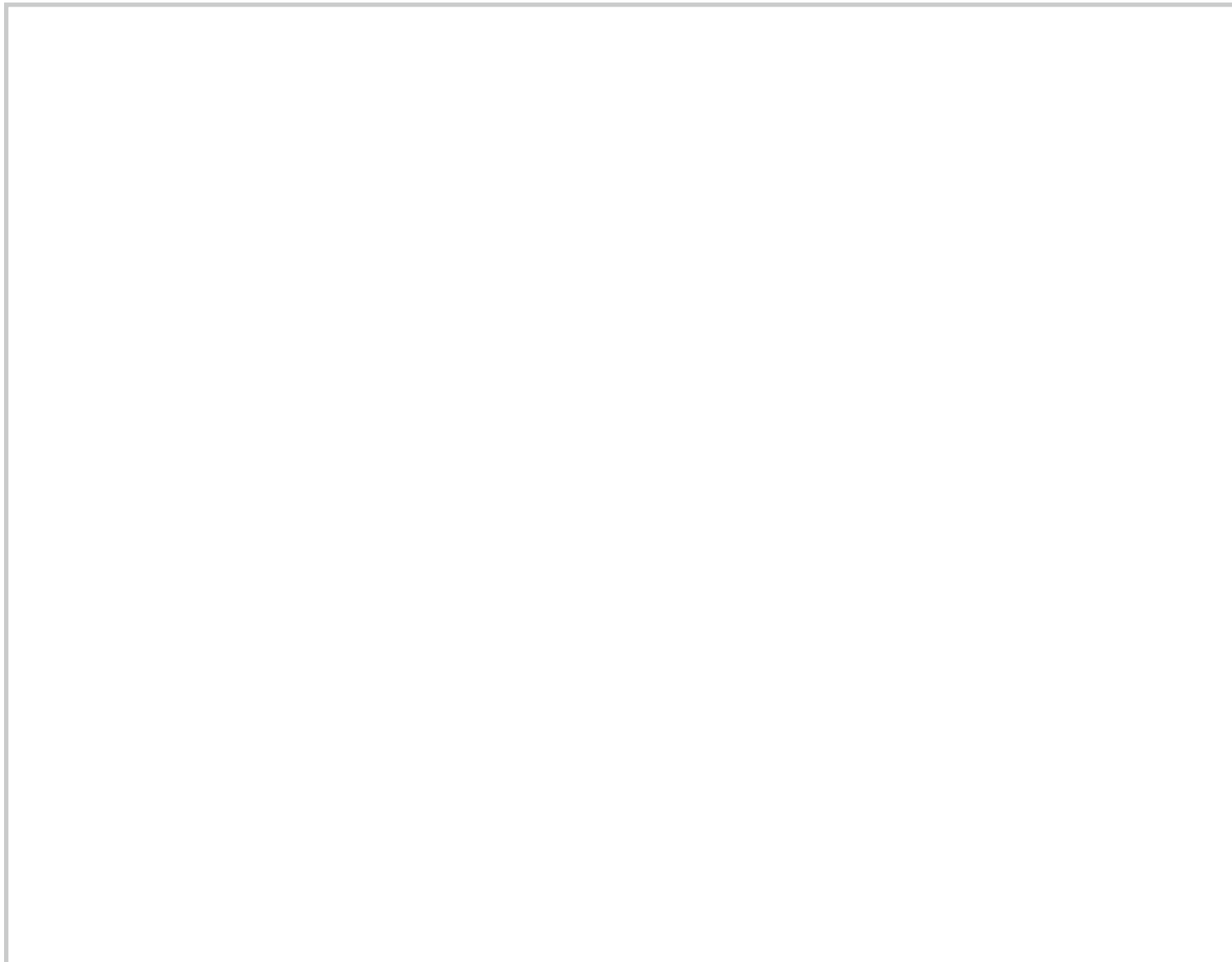


伝えたいゲームの特徴



B. 建物の様子を伝えるコンセプトアート

コンセプトアートのラフ



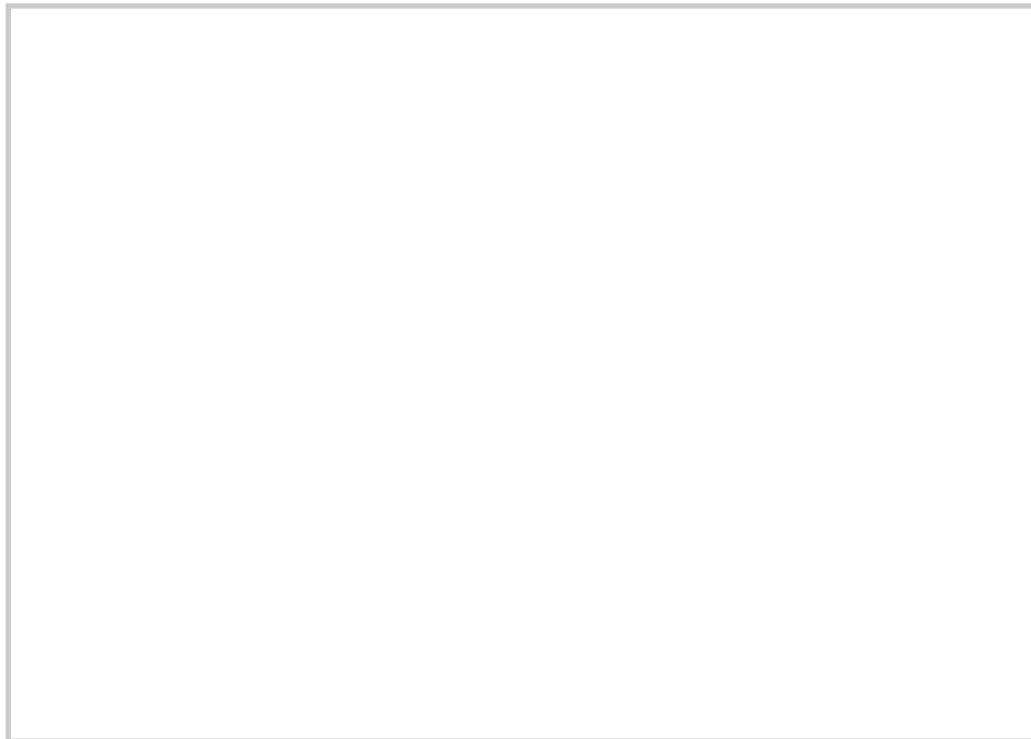
建物の名前

ゲームでの役割

説明

C. キャラクターの特徴が伝わるコンセプトアート

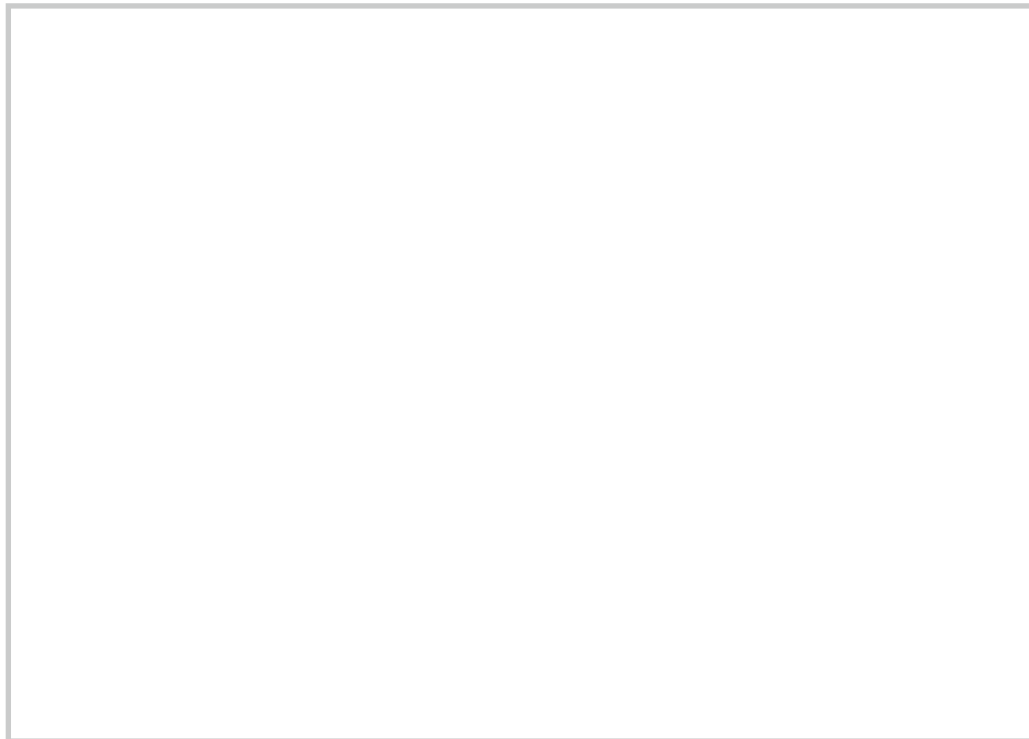
キャラクター



名前

説明

アイテム



名前

説明