

1. はじめに

私は TV ゲームに以前から魅力を持ち、そこに登場する人物像を真似、ノートに記してきた。イタズラ書きと言える絵に近いものであったと思える。情報工学科で学んだコンピュータ技術や考え方を活かす事によりゲームイラストを作成出来るのではないかと考えた。

本卒業制作では、画像処理ソフトの代表である PhotoshopCS2 を活用し、ゲームイラストの作品制作を目的にした。ノートに書いたキャラクターイメージを Digital 編集するプロセスを調査検討しながら、ゲームイラストがどのように作られるのかを体験した。

また、作品制作に使用する PhotoshopCS2 を活用することにより、今後利用すると思われる画像処理ソフト、例えば Painter や Illustrator に共通する画像編集機能が使えるように目標を定めた。

2. 調査

(1) イラストについて

「嬉しい」という感情を文字で表現した時、どれ程嬉しくてどんな様子なのかが文字では分かりにくい。詳しく表現すれば文字が増え、読むことで時間を労するが、イラストにすることで文字では表現しにくい様子が瞬時に表現できるので、イラスト制作を取り上げた。

(2) 画像処理ソフト Photoshop について

Adobe Systems 社の画像編集ソフトを中心に調査した。プロ向け画像編集ソフトを中心に定番として利用されているものを調査した。フォトタッチソフトで、既存の画像に特殊効果を施し編集する操作を行った。主な機能をほとんど確認し使い制作した。

3. 制作方法

イラスト集制作工程を図 1 に示す。

イラスト集はキャラクターイラスト制作の経過を示す。

(1) 画像取り込み

紙面にキャラクターの絵を書く。ノート等に行ったキャラクターを、DELL オールインワンプリンタ 922 を使ってパソコンに取り込み保存する。

(2) イラスト作成

Photoshop を起動し、パソコンに取り込んだ画像ファイルを開く。ペンタブレットを使ってブラシツールなどでキャラクターに着色をして

いく。着色作業が終了したら画像を保存する。

(3) イラスト集作成

保存した画像を、A4 サイズのワークスペースに貼り付ける。このときレイアウトに注意しながら貼り付ける。作成日時、作品ナンバー、コメントを記入し保存する。

(4) イラスト出力

保存した画像をプリンタで A4 上質普通紙に出力する。出力したイラストをイラスト集としてまとめる。

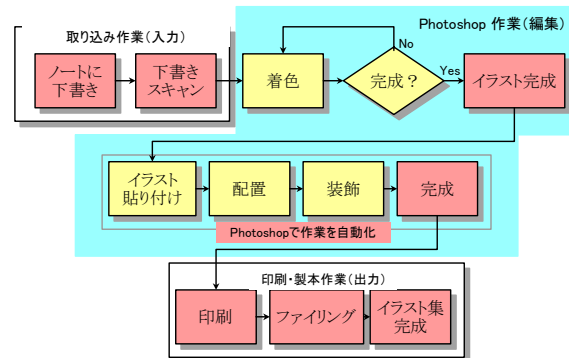


図 1. イラスト集制作の作業工程

4. 制作結果

- ・ 制作したイラスト総数 113 枚
- ・ イラスト集とした枚数 97 枚

5. おわりに

イラスト集を作成して得た技術は、Photoshop によるスキャニング技術、画像編集技術、印刷技術であった。一年前では理解修得していないスキルであったので、困惑したこともあった。

改善点としては、制作に時間が掛かりすぎるので、イラスト制作時間の短縮を考えなければならない。イラスト出力時に、ディスプレイに表示される色と異なるので、出力したときの色の違いをなくしていきたい。Photoshop で得た画像処理技術はイラスト制作以外にも役立つ。具体的には DTP への展開が考えられる。

参考文献

- [1] 早川廣行 : 『早川廣行の PhotoshopCS プロフェッショナル講座』(株式会社毎日コミュニケーションズ, pp168-176, 2004.)
- [2] 姫川ふるる・川端泰弘 : 『色彩王国〈3〉』(美術出版社, pp38-41, pp62-65, 1999.)
- [3] ASH Multimedia lab : <http://ash.jp/>
- [4] e-words : <http://e-words.jp/>