
ヒット作を生み出すグラフィッカーになるために ～ 全てのグラフィッカーと、その上司に捧ぐ ～

肝心なことや具体的な方法は、全て
口頭で言います。メモをとりましょう！

講師プロフィール



ゆげた けいすけ
弓削田 圭祐

株式会社ニトロプラス
ニトログラフィック クオリティマネージャー

平成10年、ニトロプラス入社。

ニトロプラス処女作「Phantom of inferno」から彩色として制作に参加する。

その後「機神飛翔デモンベイン」や「塵骸魔京」など、ニトロプラスの全ての作品において彩色／監修として携わり、現在はニトロプラスの全作品における製品クオリティマネージャーとして活躍。

その才能は彩色のみに留まらず、メカデザインやキャラクターデザイン、ゲームディレクションなども手がける。

感覚で乗り越える熱血天才型グラフィッカーであり、突っ込みの早さは音速。しかし物事を合理的かつ客観的に進行させる、冷静沈着な面も合わせ持つ。

【1】はじめに ～セッションの目的～

【真のグラフィッカーを目指す】

＝グラフィッカーとして生き残るための心構え

グラフィッカーとして生き残るための心構えとはなんでしょうか。
ゲーム制作において私達が担うべき役割を理解し、
その持てる能力を効率よく発揮するには目指すべき目標を見つけなくてはなりません。
これからのゲームビジュアルをしょって立つ人材に向けての講義となります。

【グラフィックをマネジメントする】

＝ヒット作を生み出すための人材育成

ゲーム制作において全ての基盤となるマンパワーを、
どれだけ作品クオリティに結び付けられるかは私達のマネジメント能力によります。
人材を管理する上での困難の克服、スタッフ育成におけるポイントなど、
グラフィック業界における問題の解決をしていこうと思います。

【2】セッション概要

【0】ごあいさつ ～プロフィール紹介～

【1】はじめに ～セッションの目的～

【2】セッション概要

【3】弊社作品紹介 ～弊社におけるHIT作～

【4】グラフィッカーが担うべき役割とは？

【5】グラフィッカーの仕事って？

【6】HIT作を生み出すスタッフの作り方

【7】スキルUPのために絶対に必要なこと

【8】実作業スピードをあげる方法

【9】グラフィッカーの適正を見極める

【10】成長の壁を乗り越えよう

【11】スタッフの『やる気』を高く保つ秘訣

【12】優秀な人材をGETするには！？

【13】皆様からの質問タイム

【14】良く発生する問題とその対処法

【3】ニトロプラス作品介绍

- 2000 **【ファントム -PHANTOM OF INFERNO-】**ハードボイルド ADV
ハードボイルドなストーリーが話題を呼び脅威のロングセラー。関連ソフトも含めると10万本を越えるHIT作
- 2001 **【吸血殲鬼ヴェドゴニア】**バイオレンスアクション ADV
平成ライダーのエッセンスを取り入れた吸血鬼を題材にしたストーリー。
- 2001 **【鬼哭街】**ストーリーノベル
美少女業界初！！選択肢の全く無い新しいジャンルに挑戦！
- 2002 **【ハローワールド】**ハートフル近未来学園 ADV
王道的美少女ゲームのビジュアルとは裏腹にハードな展開が話題になった作品。
徹底したSF考証によりその世界観を広げています。
- 2003 **【斬魔大聖デモンベイン】**荒唐無稽スーパーロボット ADV
PCゲームでありながら70,000本を越える大HIT作。作品に登場する巨大ロボット、美少女、魔術師、超人といった多くの要素による他に類をみないエンターテイメントがユーザーに評価されています。
2006年にはWOWOWにてアニメが放映され、今現在もコミックス、ライトノベルなど幅広く展開中
- 2003 **【沙耶の唄】**サスペンスホラー ADV
- 2005 **【天使ノ二挺拳銃】**Spiritual ADV
- 2005 **【塵骸魔京】**人外伝奇 ADV
伝奇アクションのストーリー。彩色方法はニトロプラス独自のもの。ユーザーを引きつける多彩なキャラクターがHITにつながりました。
- 2005 **【刃鳴散らす】**本格剣劇浪漫 ADV
- 2005 **【サバト鍋】**-Nitro Amusement Disc-
手軽に遊べるミニゲーム3本を収録したアミューズメントディスク。
- 2006 **【機神飛翔デモンベイン】**ノベル+3Dロボットアクション
斬魔大聖デモンベインの続編にあたり、
3Dロボットアクションゲームとビジュアルノベルの両方が楽しめる作品です。
アニメの放映に合わせたことでユーザーの間で大きな話題になりました。

宣伝!

【4】グラフィッカーが担うべき役割とは？

■ユーザーを引きつけるためのビジュアルイメージ

要は「興味をもてるかどうか」

ゲームを売るためには → ユーザーに「欲しい」と思わせる

競合ライバルとの差別化により、どれだけユーザーが食いついてくるかが焦点

雑誌、インターネット、TVCMと、媒体は多種多様

その全てにおいて「見た目＝ビジュアル」が持つ役割は非常に大きい

グラフィッカーは作品を売り込むための「ビジュアル」を作る切り込み隊長

ビジュアルの差別化 → ユーザーニーズ発生

■ユーザーが満足するための徹底したクオリティ管理

「買ってよかった。面白かった」

ユーザーが満足できるだけのクオリティを維持

・ゲーム本編でのクオリティを高品位に保ち、物語に集中できる環境を構築

・安定したクオリティ → 次回作への期待や安心感 → ブランドイメージ向上

【5】グラフィッカーの仕事って？

【完成品】



全ての工程を経て完成したビジュアルです

【原画】



原画を彩色するのがニトロプラスグラフィッカーの主な仕事
グラフィッカーは線による平面に立体(奥行き)をつけて存在感を作り出し、
また存在感は質感によってより深く表現すること
そして色彩を用いることで、感情表現や状況を描くという奥の深い内容を取り扱う

【色彩設定】



キャラクターを表現するための色彩設定
クオリティを管理するための定型パレットの作成
色彩設定におけるポイントは「3つ」!



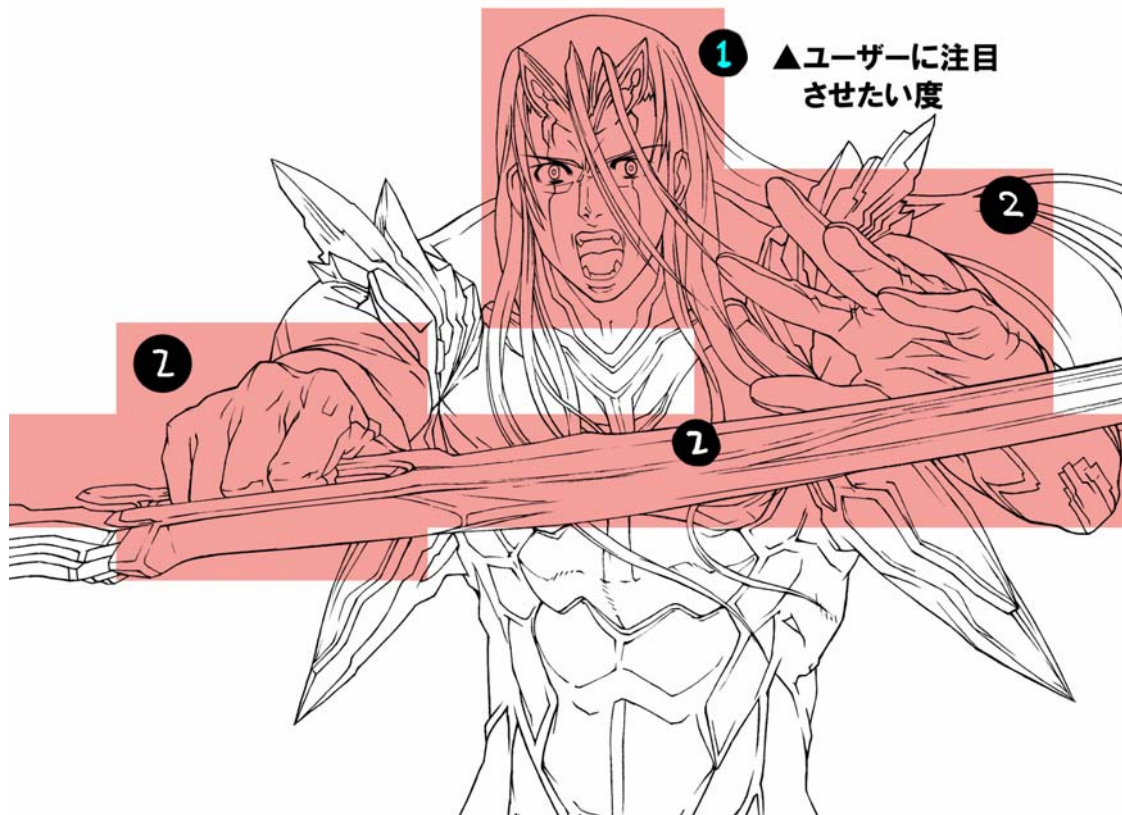
- 1: キャラクターの相関(ポジション)
- 2: キャラクターの性格(属性)
- 3: 見た目のわかりやすさ(キャッチ)

【線画1】



線画修正は一見原画の補佐的な業務
しかし、必要に応じてクオリティを調整することでコストの削減につながる

【線画2】



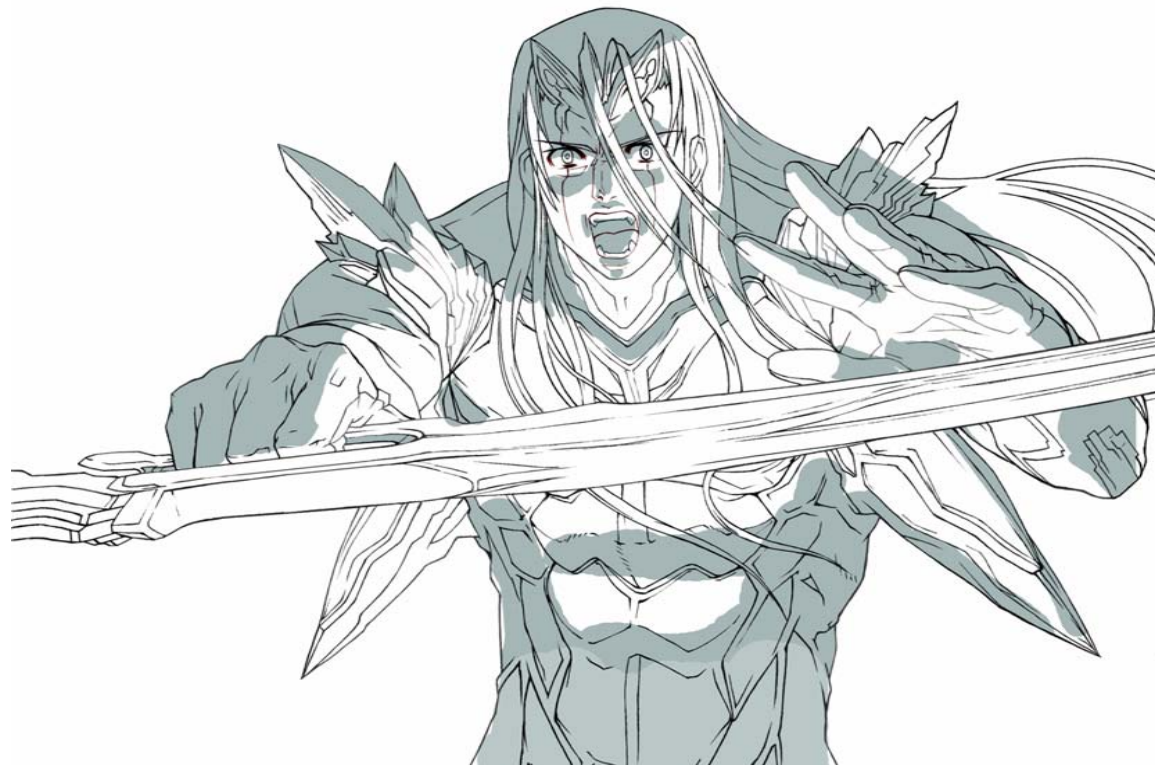
使用する意図によって必要なクオリティが変わる

【線画3】



線画の段階からユーザーニーズを意識し、費用対効果の高いリソース配分をする

【影指定】



シーンに合わせた光源を設定
彩色時のベースになる影指定の段階で、完成したときの
ビジョンを持つことが大事
キャラクターの感情を表現する上で、ライティングの知識が必要

【彩色1】



影指定をもとに実際に色を塗る

大切なのは全体のイメージがくずれないように進めること

細部のディテールに時間を取られないように

ユーザーが見るであろうポイントを踏まえてあらかじめ時間配分する

【彩色2】



ユーザーが見るであろうポイントとは、パーツに含まれる重要性
逆に重要性の低い部分においてどれだけ時間短縮ができるか？と考える

例>キャラクターの表情 :[顔] [手]

キャラクターの動き :[髪の毛][シルエット]

(作品によって当然差はあります)

【彩色3】



【仕上げ】



全体の彩色が終わった段階で、おかしなところが無いかチェック
ビジュアルの中でみせたい(前述のポイント)部分をより強調させ、
表現の弱い部分などを補正し、1枚のビジュアルが完成

【6】HIT作を生み出すスタッフの作り方

■グラフィッカーとして生きるために必要な心構え

- 1: グラフィックであるという固定観念にとらわれず
シンプルに**クリエイターとしての幅広い視野**を持て！
- 2: **グラフィッカーは料理人。**
素材の持ち味を生かし多種多様な料理法に精通し、**お客を喜ばせろ！**
- 3: グラフィックという手段一つに甘んじるな！
自分の可能性を信じクリエイターとしての視野を常に広げろ
- 4: グラフィックという仕事を理解しろ！
それ**単体では成り立たない VS 絶対に外せない1ピース**
- 5: **プライドを持て！**
「自分がいなければ作品は作れない」
- 6: 見つめなおせ！
作品の一部を受け持つという責任感
チームにおける自己の役割

【7】スキルUPのために絶対に必要なこと

■技術面 ～質感の表現力～

- ・グラフィックにおける技術
表現したいものをどれだけイメージ通りに再現できるか？
- ・素材を表現するうえで必要な知識、経験はどのように養えばよいのか？
- ・また質感においての要点を抑えるコツは？

■センス ～原画の表現力をのばす～

- ・グラフィックの仕事は原画ありき
- ・表現力をのばす、とは**メッセージ**を正確に伝えること
- ・センスを磨く具体的な方法とは？
- ・君は、1枚のビジュアルが何の為に作られているのかを把握しているか？
- ・君は、キャラクターの内面を理解して描いているか？

【8】実作業スピードを上げるいくつかの方法

■フォトショップ編

- ・パレットの効率的な配置
必要なものを必要な位置に置くことで作業効率がUP
- ・ショートカットキーの有効性
繰り返し作業の積み重ねから発生する無駄
- ・拡大作業の落とし穴
全体像を見失うことによるクオリティの低下
ブラシ作業量の増加にともなう効率低下を抑える
- ・レイヤー構造の簡略化及び共有化
チーム内における情報共有が生む効率化と技術面の理解度向上

【9】グラフィッカーの適正を見極める

■グラフィッカーに向いている

- [好奇心がある] 仕事の幅を拡大
→ 新しい仕事でスキル向上
- [素直な人] 従順であれ、という意味ではなくシンプルに【素直】な気持ち
→ **素直さ=吸収力** → 成長スピード上昇
- [集中力・瞬発力] ダラダラ残業しない
→ 決めたことをやりとげる集中力は明確な**目標**から
- [几帳面] スピードと正確さは矛盾しない
→ 確実な作業が行えるよう必要な情報を整理

※その他、[器用] [ストレスに強い] など

■グラフィッカーに向いていない

- [協調性が無い] **チームであることの意義**を啓蒙 → 協調性の大切さを教える
- [根気が無い] 長期のルーチンワークにおいて何故根気が続かないのか?
→ やる気を起こさせるコントロール

※その他、[自信過剰] [神経質]

【10】成長の壁を乗り越えよう

[表現力 < 技術力] の罫

【表現 > 技術】が【表現 < 技術】になると → スキル停滞

あくまで表現のための技術
技術を先行させてしまうと目標が見えなくなる

クリエイターは**表現力と技術力のバランス**が大切

あなたのスタッフは表現することの重要性を忘れてはいないでしょうか？
スキルの壁にぶつかっているスタッフを上手に導くうえで必要なことは
想像力と自発性を促すこと

的確すぎる指示 → 部下が成長するチャンスを奪っている

【11】スタッフのやる気を高く保つ秘訣

■ 誉めて叱る

- ・誉める → テンションをコントロール
頑張ったことに対しての的確なフィードバック → 信頼関係の向上
- ・叱る → うまく伝えるための手段はケースバイケース

■ 部下と価値観を共有

チーム内のビジョンを明確化しているか？

■ 目標を持たせる

- 恒常的なやる気、自発性を促すための目標とは何か考えたことはあるか？
- ゴールに向かって進むためのサポートにおいてマネジメント上必要なこととは？

■ クオリティの妥協とストレスの関係性

仕事における妥協とは一体何なのか？

- 妥協が生むストレスとの関係性を探る
- スタッフの教育の一環として、プロ意識の啓蒙をするために必要なこととは？

【12】優秀な人材をGETするには？

■グラフィッカー採用時にどこを重視しているのか？ (グラフィッカーを目指す方には、自己アピールすべきポイント)

- 【技術力】 本来に必要なのは**ツールを使いこなす想像力**
単純なツール熟練度も必要ですが、どのように使っているかを見極めることが重要
- 【色彩感覚】 色彩についての基礎知識とそれをコントロールできる能力が必要
表現したいものを色で捉える感覚によって初めてメッセージ性の高いビジュアルを作成することができる
- 【観察力】 インput能力が高ければそれだけ表現力がアップ
物事をどれだけ正確に認識しているかがポイントになります
- 【協調性】 チームワークには協調性が必要
お互いの気持ちを尊重しながら仕事において優先すべきところを理解しようとしなければ、プロではない
- 【サービス精神】 他人を喜ばせようとする気持ち、逆に言えば**ユーザーニーズを掴む能力**
サービス精神のある前向きな人材を登用しましょう
- 【精神力】 ゲーム制作に限らず**過酷な状況に陥ったときのセルフコントロール**が重要
- 【判断力】 まわりの状況を把握し、的確に仕事を終わらせる力
業務スピードが早い人は必ずこの能力がある！

面白い聞き方をしてくれると喜びます(*^_^*)

【13】みなさんからの質問に (できるだけ)答えるタイム

講義の中でわかり難かったところは？

でも、都合の悪い質問はパスしますω

しかも、難しいことには答えない(答えられない)かも知れません(謝)

【14】良く発生する問題とその対処法

- ・イベントCGなど彩色に時間がかかり、×切をオーバーしてしまう
- ・複数のレイヤー構造の管理に時間をとられてしまう
- ・人体の構造が難しくて陰影をうまくつけることが出来ない
- ・技術にとらわれすぎて表現に対しての意識が低くなる
- ・複数人で作業をした時にクオリティに個人差がでてしまう
- ・クオリティとスピードの両立が難しい

ご清聴ありがとうございました！

金の卵募集

株式会社ニトロプラスでは【HIT作を生み出すスタッフ】を随時募集中です。

グラフィッカー、デバッガー、プロデューサー、プログラマ、シナリオライター・・・等々「我こそは！」と思う方は、ネットで「ニトロプラス」を検索、HPよりご応募ください。

私たちと一緒に、チーム一丸となって清い作品創りに血と汗と涙を流しましょう！

まあ、さすがに血までは・・・(笑)。でも、汗と涙は本当に流します！
流す涙が【嬉し涙】か【悔し涙】かは・・・その人次第ですなw

〒101-0021

千代田区外神田3-1-16ダイドールミテッドビル5F

Nitro+