

# クリエイティブゲーム制作プロジェクト

## デザイナー部門

### 2014 年度最終報告書

担当教員 床井 浩平

代表 森 善穂

#### 1. ミッションの目的

本ミッションは当プロジェクトである CGP（クリエイティブゲーム制作プロジェクト）内の素材制作部門であるデザイナー部門によるミッションである。昨年度まではデザイナー部門では必要ツール（Adobe illustrator, Adobe Photoshop）の講座、素材の制作を行ってきた。しかし実際ゲーム制作の段階において素材を制作するにはほぼ独学で技術を学び、素材の作成をしていたため一つの素材にかかる時間が長く、また世界観にあわず作りなおすなどの時間のロスが発生していた。そこで今年度のミッションでは各人の技術の向上（素材作成速度の上昇、素材の質の上昇）、ゲーム制作におけるコンセプト、要望に応じたデザイン能力の向上を目的と設定する。

#### 2. 活動報告

本項目では今年度行った活動内容について明記する。

##### 2.1. 講座の開催と課題の実施

今年度、目的達成のために追加で講座を開講した。UI（User Interface）講座とキャラクターデザイン講座である。以下、それぞれについて解説する。

まず例年通り行った **illustrator** 講座である。こちらはドローソフトの性質の特徴、**illustrator** 自体の操作方法、レイヤーの概念、その他知っておくと便利なツールについての解説と体験を行った。

次にキャラクターデザイン講座である。こちらについては技術のある上回生に講座を行って頂いた。内容はキャラクターデザインの重要性、世界観等の要求に合うキャラクターデザインを行う上で必要な事項、実際にキャラクターデザインを行う際に考慮すべき事柄や色彩、また実際に書く際に覚えておかなければならない、知っておくと便利な人体の構成を行った。こちらは課題として様々な等身のキャラクターを描いてくるという課題を提示し、その課題を提示させ修正を加えた。

後期に入り、**photoshop** 講座を行った。最初に触れる人も多かったため、まず **illustrator** のショートカットキーとは違う点を確認した。また **illustrator** 同様にツールについての説

明に加え、画像を切り出して使用するための選択ツールの便利な使用方法、作った素材に質感を適用するためのテクスチャの作成・適用方法について、ロゴ・ボタンの作成方法についてを行った。またボタンについては課題とし、実際に作らせた。

最後に行ったのが UI 講座である。UI とは時間や残り体力などのパラメーターを示すものや、ボタンやロゴなどのユーザーが操作する際に指標、見た目を彩るものである。これについては目的に応じた UI の種類や構成、アイコンについてや前回のロゴをどのようにデザインするか、まとまりをもたせるためのゲシュタルト心理学についてを解説した。講座としては、アイコン、ロゴをある仕様を設定してそれに合った物を作らせ、評価を行った。

## 2.2.提供した素材

本項目ではどのチームにどんな素材を提供したかを時系列順に列挙する。項目は順番に月・応募コンテスト・チーム名・ゲームタイトル、下行に提出素材である。

2014年

6月 日本ゲーム大賞 YGP くるりん☆ドロップ

UI : 146 枚 キャラクターデザイン : 0 枚 (外注)

9月 ニコニコ自作ゲームフェス4 Studio Glanz / S☆ハム

UI : 52 枚 キャラクターデザイン : 122 枚

Project D.C. / 千鳥足 Tightrope

UI : 38 枚 キャラクターデザイン : 4 枚

和歌山ソフトウェアコンテスト Studio Glanz / S☆ハム

Project D.C. / 千鳥足 Tightrope

2015年

2月 ニコニコ自作ゲームフェス5 XanthoPhobia ShadowSequence

UI : 160 枚 キャラクターデザイン : 3 枚

YGP STEALTH LOVE (3/5 時点で開発中)

UI : 243 枚 キャラクターデザイン : 41 枚

## 2.3.Adobe Creative Cloud の導入

今回、認可していただいた予算で S 棟にあるデスクトップ PC に Adobe Creative Cloud を導入した。これにより、他学部の学生や CreaPC と呼ばれる Adobe Creative Suite5 が入ったパソコンが使えない時にでも Adobe 製品を使えるようになった。仕様用途は素材作成の際のツール、課題の評価時の表示、編集、テクニックの実演など。

## 2.4.会議の実施

昨年度も議題がある時にのみ会議を行っていたが、今年度デザイナー部門の会議を週に 1 回、定時に行うように定例化した。また、この会議内において制作しているチームの進

行に支障が起きないように、ゲーム制作チームに所属している人員には進捗報告を義務付け、何か問題が起きた時に迅速に対処・協力を行えるようにした。加えて、会議の議長を毎回指名制にし、回していくことによってミッション継続のモチベーションを保てるようにした。

## 2.5.外部依頼について

今年度、部門発足以来初めての外部依頼を受けた。内容としては高等教育機関コンソーシアム和歌山から単位互換制度に周知についてのポスター、チラシ制作である。また、マーケティングリサーチ、コンセプトやデザイン編集についての研究を主に行った。今回、4ヶ月という期間が与えられたため最初にポスター、チラシの完成までの見積もりを行い、依頼に着手した。

## 3.結果と反省

本項目で2の活動報告の結果、反省を記述する。

### 3.1.講座の開催と課題の実施

無事1年生がすべての講座に出席した。また、それぞれの基本講座については簡単なものが多く習得に時間がかからなかったため、講座内容に無い事まで教えることができた。また、キャラクターデザイン講座については非常に大きな効果を得ることができた。それ以前に曖昧に考えていたことを言語化し、体系化したものを教えることによって構図、構成に理由付けを行いながら描くことができるようになったとの反響を得た。

反省としては、講座の開設以前に入った1年生に対して行えることを決定しておらず、あまりやることがない状態を作ってしまったこと、講師役となる上回生が多忙なために座を行うことができず、非常に開設期間がずれ込んだということがある。また、細かな技術については時間の都合上講座で行うことができなかった。これらの改善としてはまず1つ目はより細かい新生用のプランを組むこと。特に当プロジェクトに入る時期にばらつきがあるということを念頭に置き、本格的に講座が始まる前のプログラムを組む必要がある。また2つ目に関しては事前に年間スケジュールを確認して講座の日程を組むこと、忙しくなる前に講座資料を事前に作っておくことが重要であるように考える。3つ目はWikiを充実させることだ。現在プロジェクト内でWikiは作成されているのだが、あまり更新されていない。理由としてはいままでもあまり重要視されていなかったこと、Wikiを更新する余裕が無いといったことが挙げられた。対策には部門全員でWikiについての理解を深める事、Wikiをより日常的に利用するものとして認識することが重要であるとした。

### 2.2.提供した素材

今回5作品をコンテストに提出した。その結果ニコニコ自作ゲームフェス4においては

Studio Glanz の S☆ハムが敢闘賞として「頬袋賞」をいただいた。また、それと同時期に行われた和歌山ソフトウェアコンテストにおいて Studio Glanz の S☆ハム、一年生のみで構成された Project D.C.の千鳥足 Tightrope がそれぞれ阪和電子工業 株式会社様、株式会社エスアールアイ様より企業賞をいただいた。

### 3.3.Adobe Creative Cloud の導入

今年度 Adobe Creative Cloud の導入によって、作業環境が充実した。どうしても作業時間が長くなってしまうため有事の際に CreaPC を占有してしまうということがなくなり、他プロジェクトや他の使用者を煩わせることがなくなったのは全体のメリットである。またその場で手直しやテクニックを説明する際にも使用することができたため、非常にスムーズに意図を伝えることができた。

### 2.4.会議の実施

会議を実施することで最も効果があったのは部門の活性化だ。昨年度はいままであまり顔を合わせる機会がなかったために部門のメンバーとの関係は疎遠になり、技術を学ぶことは難しくなっていた。しかし、今年度定例化させた会議によって壁に当たった際に助言を得ることが出来るようになった。また、毎週行うことによりチーム内で起きている問題等を上回生が把握することができ、いままでの経験や技術を活かすことによって問題解決に導くことができた。作業見積もりを考慮することもできたため、タスク過多になりすぎているかや期日までに素材の作成が出来るかなどを必要に応じて人員を割くことでチームの進捗を滞り無く進めることができた。

### 2.5.外部依頼について

今年度、受けた依頼については滞り無く完了できた。マーケティングリサーチにおいてはポスターの見せ方、ポスターの大きさ、効果的な配置についての調査を行った。また部門全員でのデザインコンペを行い、ミックスアップすることによって皆が満足する結果になった。また反省として、作業量の割り振りのミスで一部の人員に大きく負担を掛ける結果となってしまったため、今後は動ける人員に適切なタスク振りを行うため、総括を行う人間をはっきりとさせておくべきとした。