

このページはNYSDLで公開しています（転載可）

著者：井

## ドット絵TIPS

ドット絵講座は本とかもいろいろ出てますが  
デジファミのが出来がいいです。

[http://www.enterbrain.co.jp/digifami/digiweb/dot\\_teck/](http://www.enterbrain.co.jp/digifami/digiweb/dot_teck/)

そのほかにもWeb上にコツはたくさん転がっています。

[http://seri.sakura.ne.jp/%7Etakano/html/fr\\_dot.htm](http://seri.sakura.ne.jp/%7Etakano/html/fr_dot.htm)

<http://www.rocket.ne.jp/~nao/drawtechs.htm>

[http://elfice.hp.infoseek.co.jp/dot\\_kouza/dotkouza.htm](http://elfice.hp.infoseek.co.jp/dot_kouza/dotkouza.htm)

いろんな作風があるんで、  
自分の方向性に合ったやり方でやるといいでしょう。

ここではデジファミの講座のを補足する感じで書きます。

## キャラクターを描く流れ

自己流でいいんですけども参考までに。  
画像は左から順に書き進めていってます。



### 1) シルエットを描く

ドット絵って、ゲーム中あんまり凝視するような事がないので、  
細部よりも全体のバランスが大事だったりします。  
シルエットの時点で可愛くなければ、最終的に可愛くならない事が多いです。

### 2) 塗り分け 適当に色つけー。

3) 一通りのパーツを描き、ドットの並びや、形を整える  
この時点でドットの並びが汚いと、  
描いていくうちに、だんだん形が歪んでいっちゃいます。  
リボンも付けました。パーツは大きめに描かないと  
ごちゃごちゃしてよく分からなくなっちゃいます。

### 4) 模様を描く あんま細かくはできないのでほどほどに。

5) シルエット再確認  
大分元の形から離れたので、形を再チェックしています。  
ちょっと猫背だったかな。

6) 大体完成  
ファミコンだったらこの程度で十分ってクオリティまでもってきます。  
ここからバリバリ描き込むぜ！！

## 7) 描き込み

うおりゃあああああ！！

陰影じゃあ陰影をつけまくれー！！



この描き込みがドット絵の神髄なんですよ！  
でも何かこれ雑に見えるような……

じゃあ陰影とっちゃおう。



あっこっちの方がいいかも。

グラデーションは使いすぎると逆に汚く見えてしまいます。  
特に表示サイズが小さい場合 (= 解像度が高い)、  
陰影を付けると見づらくなる事があります。



解像度が高い場合は、陰影よりもアンチエイリアスを優先するといいいでしょう。  
右の方がいいよねって言いたいんだけど  
微妙に失敗して違いの分からない感じた。  
まあ好きずきなんですけど。

## 5/31追記

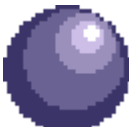


すみませんやっぱ微妙だったので修正しました。  
このように、ドット絵を極める道には終わりが無いのだった……

すみません素人ドッターですすみません

## 陰影

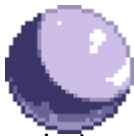
5色で球体を描いてみましょう。



こうする人多いんじゃないかな。  
ただ5色だときついですし、このやり方だと  
フルカラーでも段差が見えることがあります。



こういう場合、グラデーションの幅を狭くすると  
なめらかに見えます。(マッハバンドが消える感じ?)  
その代わりに質感はテクテクした感じになりますが。



これも5色です。  
いろいろ工夫してみてください。

## アンチエイリアス



宝石がキラーンて光ってるよみたいな。  
左が一番最初に描いた奴ですが、  
「キラーン」の尖り具合が足りないですね。  
真ん中みたいにすればよろしい。

どうなってるかっちゅうと



こうなってます。  
線の色は薄ければ薄いほど、細く見えます。

ので、キラーンの先に行けば行くほど線の色を薄くする

先に行けば行くほど細く見える

尖って見える

という案配でございます。  
一番右のは丁寧にアンチエイリアスかけましたけど、  
効果はいまいちだ！

## アンチエイリアスはぼかしじゃなーいよ

(注)  
井はオーバーサンプリングの考え方に基づいて  
アンチエイリアスを行っています。  
ので他のサイトや本の説明とは異なることがあります。

デジファミのドット絵講座の、アンチエイリアスの項には  
「線や色の境界をなじませる」と説明がありますが、  
細かい事を言うとこれは誤りです。

説明は面倒いんで端折ります>(\*\_\*)





左が元画像、中央がアンチエイリアスあり、右がぼかしを適用したものです。  
中央は、元画像よりもなめらかで精細な印象があるのに対し、  
右はぼやけてる上に曲線が歪んでしまっています。

アンチエイリアスとぼかしは  
似た効果のような印象がありますが、  
実際は真逆です。  
ぼかしは、画像の情報を「失う」のに対し、  
アンチエイリアスは、中間色を使って  
1ピクセルよりももっと小さい情報を表現しようとしています。  
つまり画像の情報を「補う」ことです。（手作業になります）  
そもそもこのアンチエイリアスという用語が誤解の元になっているとは思いません。

ただ、アンチエイリアスという技法も、キャラサイズが大きくなるに従って、  
だんだんいらぬ技法化している傾向にあります。  
昔の98のエロゲーなんてほんとに凄かったのになあ……

## タイルパターン

説明は省きますが、  
現在では模様やテクスチャ表現以外にはほとんど使われることはありません。  
MdNから出ているドット絵の本の人は  
上手いんですがタイルパターン使いすぎです。  
画面が荒れますので使うときは注意してください。

## 質感表現

昔は布や岩を描くとき、  
タイルパターンでざらざらした感じを出していたものですが、  
実はざらざらした感じはタイルパターンじゃなくても表現できます。  
その辺はまた来週。