

ドット絵の描き方

ゲーム制作勉強会
ルイ(Louis)

ドットじゃない絵の描き方は？

- 聞きたいことはきっと皆違うんじゃないかな・・・
- 分からなかったら部室に来て先輩に訊こう
- 先輩は分かることなら教えてくれるよ！
- オススメのお絵描きツール
 - PhotoShop 画像処理特化、色々な事ができる
 - SAI 手書きに近い感覚で絵を描ける
 - 詳しいことはやっぱり先輩に訊こう

1

おしながき

- ドット絵とは
- ドット絵でできること
- ドット絵の大きさ
- ドット絵が必要なわけ
- ドット絵を描く
- 実際に描いてみる
- チップ: 並べて組み合わせる
- アニメーション: 動かす
- ドット絵は簡単？
- おまけ

2

ドット絵とは・・・

- 主に一定の大きさに収めた絵のこと
- 自キャラや敵キャラなど、ゲームの要になることが多い。
- アクションやRPGなどのマップにも使われる。



3

ドット絵でできること

- カットインなどに使われる1枚絵よりも、比較的簡単に「自分の描いた絵を動かせる！！」
- キャラクター、エフェクトなど
- パーツを作るだけで、並べた時に1枚の絵やひとつのステージができていく！
- マップチップなど

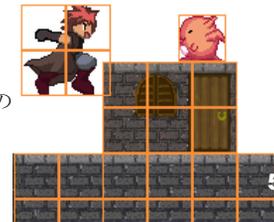


4

ドット絵の大きさ

- よく使われるのは32×32pixel、64×64pixel
- Pixel (ピクセル)
 - =コンピュータ上での画像の大きさの単位
 - 1pixel = 1ドットの幅
- 大きさを揃えることは大切！
- キャラやオブジェクトの大きさをそろえるとゲームが作りやすい

□ = 32 × 32pixel →



5

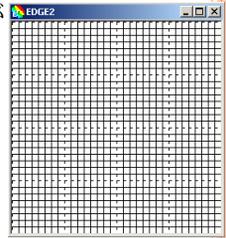
「ってかさ、
ドット絵なんて描かなくても
普通の絵で
いいんじゃないの？」

そんなことはない!!

6

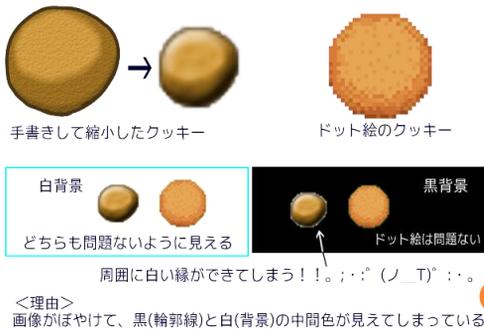
ドット絵が必要なわけ1

- 普通の絵だと画像サイズが大きくなってしまふ
 - ドット絵なら小さく描ける
- ただし！
- 32×32pixelの大きさ → には、あまり大きな絵は描けない



7

ドット絵が必要なわけ2



8

ドット絵が必要なわけ3

- 普通の絵を縮小するとごちゃごちゃしてしまうし、ぱっとしない
- 例:
 - 32×32に強制縮小
 - 32×32にドット化
- ドット絵独特の雰囲気がある(デフォルメ等)
- 絵を動かしやすい(後述)

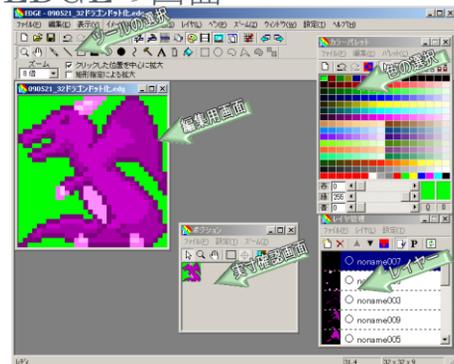
9

ドット絵を描くには

- ドット絵はアナログでは描けない
→パソコンが必要
- 使用するソフトは、ペイント、PhotoShop、EDGEなど。
- ドット絵を描くのにオススメなのは「EDGE」(フリーソフト)など
- TAKABO SOFT NETWORK
<http://www.tkb-soft.hmcbest.com/>
- EDGE2はシェアウェア(有料)

10

EDGEの画面



11

実際は・・・

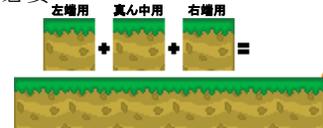
- ドット絵を単体で使うことは少ない
- チップとして使う
 - 並べて組み合わせる
- キャラクターなど動かす
 - アニメーションさせる



12

チップ:並べて組み合わせる

- アクションゲームのステージや、RPGのマップなどなど
- これらは全てドット絵を組み合わせたものになっている
- チップを並べた時に不自然にならないようにすることが必要



13

アニメーション:動かす

- 動作パターンを全て描くだけ!
- 全て描くという面倒だが、使い回しができる部分は使い回せばいい(手足だけ動かすなら胴体は使い回せる)
- 反転や回転はプログラム側でもできなくもないので、プログラマや企画と仕様を相談



14

ドット絵は簡単に描ける?

- 絵だけがドット絵ではない!? 
- シューティングの照準、残りHPのゲージetc 
- この程度ならペイントでも簡単! 

- ドット絵独特の技術が多少あるが、それを勉強すればかなり描きやすくなる
- 人が描けなくても、物のドット絵とかも結構描く
- 人のドット絵も、人が描けるなら描ける
- むしろドット絵しか描けない人もいる

15

おまけ:絵を頼む&頼まれるときに

- お互いに確認すべきこと(仕様)
 - どういう画像か、色など
 - 画像のサイズ(32×32とか)
 - 画像形式(bmpとかpngとか)
 - 背景色(必要な時)
 - Etc...
- これらが分からないと描けないことがある
- 曲、効果音でも当てはまる
- 完成したらこれでいいのか確認をとろう

16

ドット絵の描き方



終

©(C)©