

敵モンスターのデザインの制作工程

CONTENTS

1.プレゼンの目的

2.モンスターのデザイン工程
～ラフから攻撃モーションまで～

3.デザインの情報量の増やし方
～強そうなモンスターに見せる方法～

4.参考になる作品の紹介

5.まとめ

1.このプレゼンの目的

◆誰向け？

- ・今までモンスターを描いたことがない人
(特に新入社員やアルバイトで初めて仕事で描くことになった人)
- ・ゲームなどあまりやっけてこなくてモンスターと聞いてもあまりパツとこない人
- ・正直人間のキャラ描きたくて入ったのにエネミーの仕事回ってきて乗り気じゃない人

◆目的

- ・エネミー制作に対する気持ちのハードルを下げてほしい
- ・自分で納得のいくデザインのモンスターを楽しい気持ちで作れるようになってほしい！

2.モンスターのデザインの工程 ～ラフから攻撃モーションまで～

◆ 1. テーマ決めとイメージ出し

2. モンスターのデザインの工程

とりあえず1つ、どういう種族系のモンスターかだけ決めてみましょう。
具体的な種族のイメージが出たら参考画像をとにかく大量に探し、イメージを組み合わせていきましょう。
シルエットや欲しいパーツのイメージを雑でもいいので適当に描いておくと後々イメージがブレないです。
後日作業する際に忘れないよう、下のように細かくメモをつけると良いでしょう。



【入れたい要素】

- ・羽がたくさん生えている(体にも)
- ・前かがみ(不気味な感じ)
- ・女性の体がベース
- ・仮面を付けている
- ・魔女とカラスを掛け合わせたような存在

【参考にした作品や動物】

- ・カラス
- ・ハウルの動く城：鳥状態のハウル
- ・人喰いの大鷲トリコ：トリコ
- ・ワンダと巨像：4体目 馬の巨像の装飾など

◆ 2. ラフ制作

前のラフの状態からかなり丁寧にラフを詰めました。
描きながら強調したい要素をさらにメモに追加しました。
モーションをつける場合はこの時点でどんな動きをするかも
考えてエフェクトや様々な動きのラフを作ります。

【強調したい要素】

- 細くて長い腕
- 鳥の足と人間の手を連想させるような手
- 大きく重そうに引きずる背中の羽
- 雄鶏のような長い尾羽
- 獣を連想させる体型
- 耳を連想させる頭の2本の羽
- 拘束され捕えられていたことを連想させる銀の鎖
- 顔という印象を潰すようなのっぺりとした銀のお面



◆ 3. 清書

清書に入り、より細かく羽などを描き込みました。

モーションで動かす作業が発生する場合はそれを考慮し、パーツは部位ごとに分け、見えない部分も描き込みます。

また、正面を向いた絵を描く際に仮面のデザインも必要になるため、適当に何種類かラフを作成しました。



仮面デザイン



大きい羽オフ



◆ 4.ゴエクロでのラフ出し

2.モンスターのデザインの工程

元ネタのイメージ通りに描いたラフ



特徴は取り入れつつ自由に描いたラフ



色や見た目のイメージを離れさせたラフ



ラフBを清書したもの

【ゴエクロの仕事上での大まかな流れ】

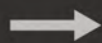
- 1: ボスの特徴となる情報をもらう(ゴエクロでは悪魔などの情報)
- 2: 特徴に合わせたイメージのラフを3つ~4つほど作成
- 3: 参考にした画像や伝えたいイメージなどをラフに貼り付けて提出
- 4: 攻撃モーションのラフ作成
- 5: 清書(エフェクト・追加パーツ含む)
- 6: 攻撃モーションの配置サンプル作成

ラフを描く時点で攻撃モーションのことも念頭に置いておきましょう。清書に入る際、ボスは描く人がパーツを分ける必要があるため、どう動かすか想像しながらパーツを分けたり、追加パーツを作ると時短になります。

◆ 5. 攻撃モーション

2. モンスターのデザインの工程

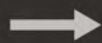
attack溜め状態



attack攻撃



magic溜め状態



magic攻撃



エフェクトまで清書したものになります。ラフの段階で大まかにどんな動きをするか、同じように作ってから清書に入っておくとそのまま悩まずに追加パーツやエフェクトの作成ができます。

モーションは別の人を作成することを考えてメモをつけると非常に分かりやすいです。パーツ名もわかりやすくつけてあげましょう！

3. デザインの情報量の増やし方 ～強そうなモンスターに見せる方法～

◆ 1. ひび割れ＋発光

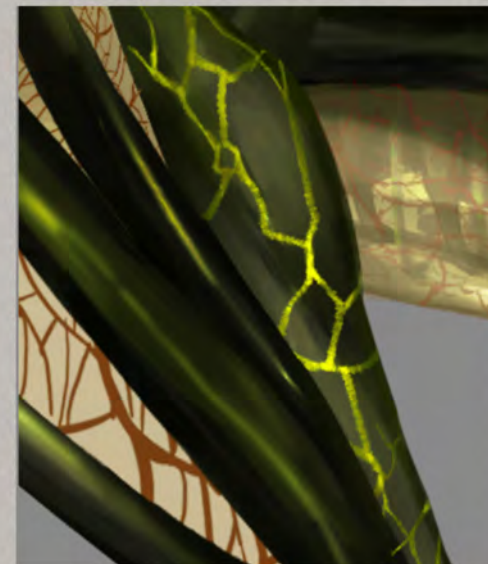
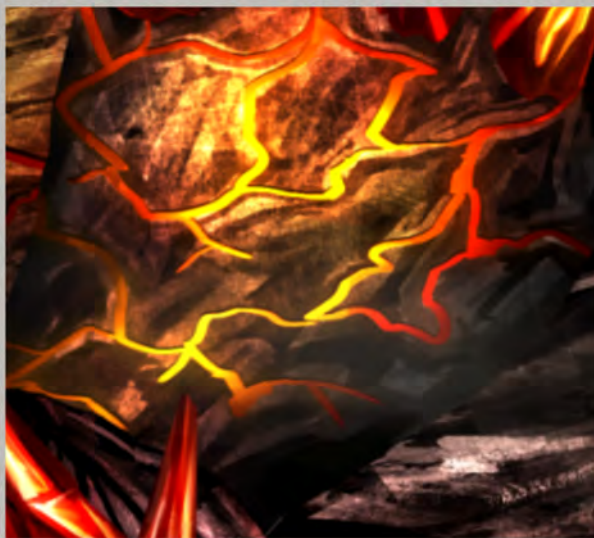
3. デザインの情報量の増やし方



体部分に寂しさを感じたら、ひび割れていたり何か模様を入れると情報量が増します。

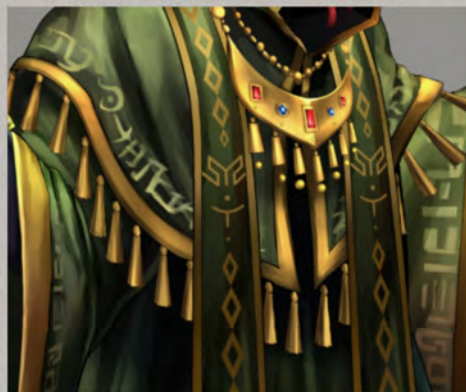
ひび割れた部分を発光させると、中からエネルギーが溢れ出しそうな表現になったり、刺青や模様をいれて発光させると魔力が強そうな印象にすることができます。

※発光のため加工したレイヤー(オーバーレイ等)は単体でパーツを書き出した際に通常レイヤーに変換されてしまうのでパーツに統合させておいたほうがいいです。



◆ 2. 装飾品をコピペで盛る

3. デザインの情報量の増やし方



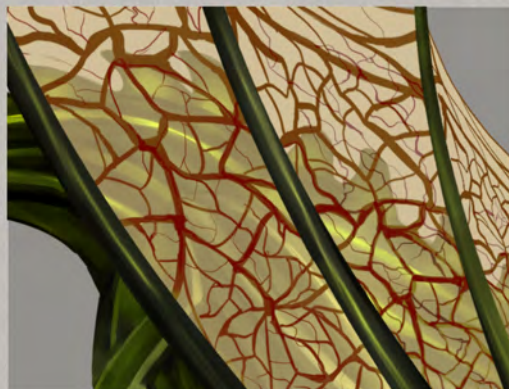
金属の装飾や模様などは
1つ描いたらコピペして上から
少し加筆して調整すると
あっという間に情報量が増えて
満足感が上がります。
実装されるとかなり小さくなる
ので一つ一つ丁寧に描き込む必要は
ありません。



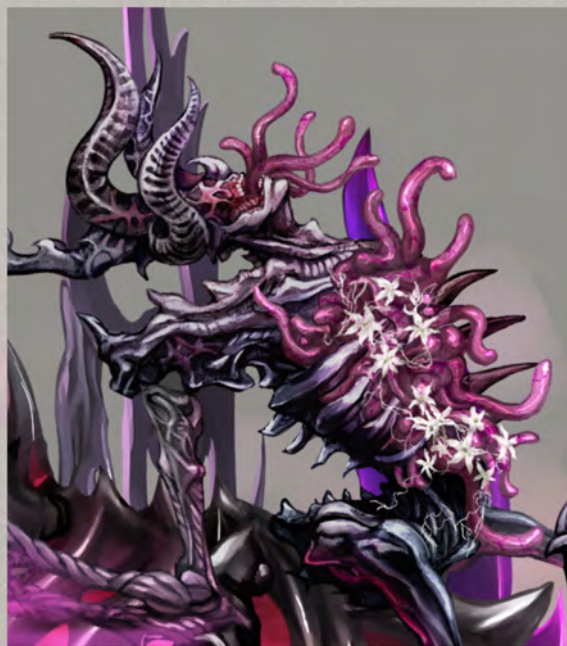
かなり時短になるのでラフで悩んだら
コピペでなんとかかなりそうな方へ
走るのも吉。

◆ 3.触手、血管などの細かい要素

3.デザインの情報量の増やし方



気持ちの悪い要素として
触手や血管、臓器を連想させる物
を配置するのもアリです。
触手などはモーションの時に
動かせるので、動いた時の見栄えも
良くなります。



これもあまり細かくしすぎると
実装された時に潰れるので
気をつけましょう。

◆ 4.人型ベースのボスを作る時

3.デザインの情報量の増やし方



あくまでも個人的な考えですが、人の姿が強めのエネミーを制作する場合、ガチャで出そうなキャラデザは避けるべきでしょう。

(主役は主要キャラやチップなので)

人型の敵を描く際は

- ・仮面などで顔や目を隠す
 - ・体に人外要素を加える
 - ・体をはだ色以外の色にする
 - ・敵意や神秘的な雰囲気を感じるような目つきや体勢にする
- と、敵っぽさが強まります。



4.参考になる作品の紹介

◆ 魅力的なモンスター・クリーチャーが出てくる作品

【ゲーム】

デビルメイクライ(カッコいい)
ベヨネッタ(情報量が半端ない)
モンスターハンター(ちゃんと動物感)
Blood borne(グロカッコいい)
ポケットモンスター(807種類以上！)
ゼルダの伝説
FINAL FANTASY
テイルズ シリーズ
ワンダと巨像(カッコいい石像)
ニーアレプリカント/ニーアオートマタ
ペルソナ(デザインが秀逸)
ドラッグオンドラグーン
バイオハザード(ホラーゲーム)
サイレントヒル(ホラーゲーム)

【漫画、アニメ、映画等】

ジョジョの奇妙な冒険
ディズニー映画
ジブリ映画
細田守監督作品
ヘルボーイ(ギレルモ・デル・トロ監督の作品)
エヴァンゲリオン
エイリアン(H・R・ギーガーのデザイン全般)

Youtubeなどで実況見るのでもアリ！
ゲームならPS4やNintendo Switchなら
スクショ機能があるので実際にプレイして
観察するのもいいでしょう。
カッコいいモンスターをたくさん知って
デザインの引き出しを増やしましょう！

5.まとめ

コツさえ掴めば人間キャラと同じようにモンスターの
デザインが作りやすくなります！

スライムやゴーレム、醜いゴブリン、難しそうなドラゴン…
これ以外にも魅力的で創作意欲の湧くデザインの
かっこいいモンスター等はたくさんいます。
自分が良いと思えるデザインや方向性で始めてみると
楽しくモンスターが描けるようになるかもしれません！