

# かんたんエフェクト

4年T科 田中んたん 健次郎

## エフェクトに時間をかけるなんて

### とんでもない！

エフェクトはなるべく時間をかけずに作りましょう。ゲーム中頻繁に現れるようなエフェクトならともかく、あまり見る機会のないエフェクトを作るのに貴重な時間を使ってはいけません。その時間はゲームのおもしろさの根幹に関わるような部分の制作に使われるべきです。

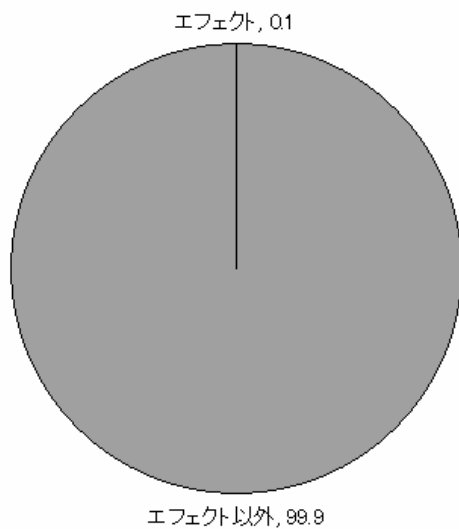


図1. 理想的な制作時間配分

しかし、時間をかけないと安っぽいエフェクトになってしまうじゃないか、と思われる方もいるでしょう。安心してください。次に述べる方法を使えばなんとかなるかもしれません。

## かんたんその一

「デザイナーまたはプログラマと協力して制作する」

この方法は、効率的に質の高いエフェクトを制作する上で最も効果が大きいです。デザイナーが適当に描いた素材をプログラマが適当に動かすとなんとなくそれっぽくなります。これは、お互いの苦手とする分野が他方では得意分野となっており、補い合っているためです。

しかし、難しい部分もあります。2人で1つのものを作るため、目指す完成形がお互いに一致していなければなりません。バラバラの方向を向いて作っていると、やり直しが発生し、かえって時間がかかってしまいます。したがって、簡単なイラストを描いて目指すイメージを伝えるなどの工夫を行う必要があります。



図2. 共同制作がうまくいかなかったとき

## かんたんその二

「現実のものを真似てみる」

エフェクトがそれっぽくないと感じるのはなぜでしょうか？そのように感じる要因は場合によって様々でしょうが、作ろうとしているエフェクトが現実中存在するものを表しているのであれば、現実感が足りていないのかもしれない。

エフェクトに現実感を持たせる方法としては、パーティクルを使用する方法が挙げられます。パーティクルと呼ばれる小さな粒子を動かして現実のもの（水や煙など）の動きをシミュレートするわけです。

現実をシミュレートする方法として 3D を使うと良い結果を得られることがあります。特に、絵が上手でなくても陰影をつけることができるため、手軽に現実感を増すことができます。

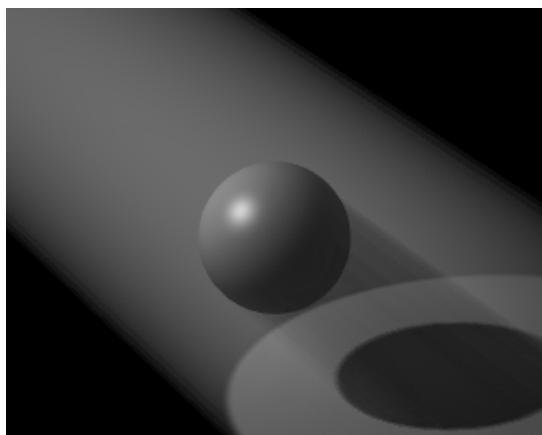


図3. 影がつくとちょっと違う [1]

また、現実のものをよく観察すると何が足りなかったのか分かることがあります。ついつい印象に残っている目立つ効果の部分を作りがちですが、それだけでは物足りないエフェクトになってしまいます。例えば、爆発のエフェクトでは爆風だけでなく飛ばされる破片を加えるとイメージが変わってきます。

## かんたんその三

「アルファブレンディング」

これは罨です。特に加算合成はプログラムで簡単に扱えるために多用されてしまっていますが、出来上がるのは薄い色の印象の弱いエフェクトです。加算合成では絵が重なるほど白に近づくので、背景が明るい場面では周りに埋もれてしまい、目立たなくなってしまう。

悪い点ばかり書きましたが、加算合成の特徴を理解して使用するならば、非常に強力なツールになります。光っているものを表現するときにはぴったりです。

また、加算合成と似たような手法はたくさんあります。引き算・掛け算・比較など、名前からはイメージがつかないものが多いです。そういうときは、それらの機能をサポートしているペイントソフト、レタッチソフトを使うと手軽に確認することができます。

## まとめ

ここに書いてあることは、エフェクトを作ってみればすぐに気づくことです。ですから、あまり気にしなくても結構です。ただ、ゲーム制作内でのエフェクトの優先順位だけはよく考えてもらいたいです。

---

[1]JBDP - ボリュームライト

<http://f11.aaa.livedoor.jp/~hige/>