

INTRON DEPOT 5

BATTALION

A COLLECTION OF
SHIROW MASAMUNE'S
FULL COLOR WORKS &
OTHERS 2001~2009
GAME & ANIMATION

SHIROW MASAMUNE



SEISHINSHA

これは無料の立ち読み版
です。本文 128 ページ中、
8 ページだけを抜粋して
掲載しました。

BATTALION

A COLLECTION OF
SHIROW MASAMUNE'S
FULL COLOR WORKS &
OTHERS 2001~2009
GAME & ANIMATION

SHIROW MASAMUNE

今回は、アニメ・ゲーム関係の企画6本に関する仕事記録集である。6つの企画のうち3つは商品が存在又はオンラインで稼働継続中、3つは商品が存在しない又は僕が関わっている状態ではない。グラフィックの違いは時系列によるものではなく、企画毎のオーダーに合わせようと努力した結果、特筆すべきものは無いかも知れないが個人的には与えられた環境下で常に自己ベストを出してきたので、それなりに満足しているし、同時に全然まだまだ反省点だらけという思いもある。

01 ASURA FANTASY Mail Talk Online Game 002~
20031212~20040331

02 FIRE EMBLEM NINTENDO DS Game 011~
2006104~20090307 © 2008 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

03 J TV-Animation 034~
20030730~20030814

04 E Online Game 00000 041~
20050825~20060325

05 RF-ONLINE Online Game 051~
20050816~20051127

06 C Online Game 082~
20010525~20011009

SEISHINSHA

ASURA FANTASY Mail Talk ONLINE GAME

『アシュラファンタジー』はメイルトーク形式のオンラインゲームで、キャラクターや背景は依頼主の発注に準じた形になっている。条件を満たした上でかなり自由に描かせて頂き、僕個人としては良い印象が残っている仕事だ。制作した部材の最終入稿日付は2004年3月31日なのだが、2009年の現時点、まだまだ時間が経過した気がしない。遠景はブライス、近景はシネマ4Dで作った。現時点ではブライスを使用した最後の仕事となっている。ブライスはテクスチャー編集ソフト的な使い方が主になっていたが、『加姫草子』や島田荘司氏の小説挿し絵仕事以降は、デジカメで集めた2D写真を加工する機会が増えている（もうたいがい古いソフトだしね）。

新しい景観ソフトの導入は2回試みて、作動不良が原因で現在、断念中。色の扱いや塗り方にセルアニメ的なニュアンスが含まれているが、これは手抜きではなく、明るく自由な感じにしたかった為、意図的にしたもの（結果がそうになっているかどうかは皆さんの判断にお任せします）。構図が複数の矢印型を含んでいる。その名の通りメイルをやり取りして進めるオンラインゲームなので、実際に細部がどのようなゲームであったか僕には知る術が無いのが少し残念だが、「ゲームに参加して遊んでいる時間があるなら仕事しろ」とのお叱りの声がどこからか聞こえてきそうなので、仕事をしていたのだ。

ASURA FANTASY Mail Talk ONLINE GAME





マリンは魔法使いの女の子
(名前はアーサー王伝説に
登場するマーリンから来て
いるのかな?)。
ボディラインを抑え目にし
士郎標準モデルよりも若干
低年齢にしてある。
ワンドの数珠には何か魔法
の石などのアイテムが入っ
ているのだろうか?

右の球体はボタン (?) に
使用したもの。

MARIN

20040328



TV-Animation J

『J』は某有名SF小説をTVアニメーションシリーズにしようという企画で、M氏が僕の所にキャラクターイメージを依頼してきた仕事。最終的に企画が成立しなかったため、作品・商品は存在していない。つまりご覧頂くものは全てボツ絵という事だ。海外向けの企画ということで、キャラクター達の形状は何となく日本のアニメと異なるニュアンスにしたつもり。「何だか外国のアニメみたいな絵柄だな」と思ってもらえれば成功しているという事だ。一般論的には「相手の土俵で戦う場合、相手に合わせたら自分の実力の半分も発揮できない」わけだが、この企画では

「純和風」ではなく相手市場の一般的ルックスに幾らか歩み寄ったものにするという選択だ(コフ)。

原作と異なるキャラクター設定(性別や追加キャラなど)になっているが、これは僕ではなく企画者サイドが決めた事。もっと細部を強化したリアルな方向性なのか或いはシリーズなので「現場の負担が軽めのディテール度合い」でいくのか分からなかったで、とりあえず「叩き台」として提出したもの(のつもりだった)。この企画に関わる僕の最終仕事の日付は2003年8月14日となっている。





M2
20030814

M1
20030730

E1
20030730

E2
20030814

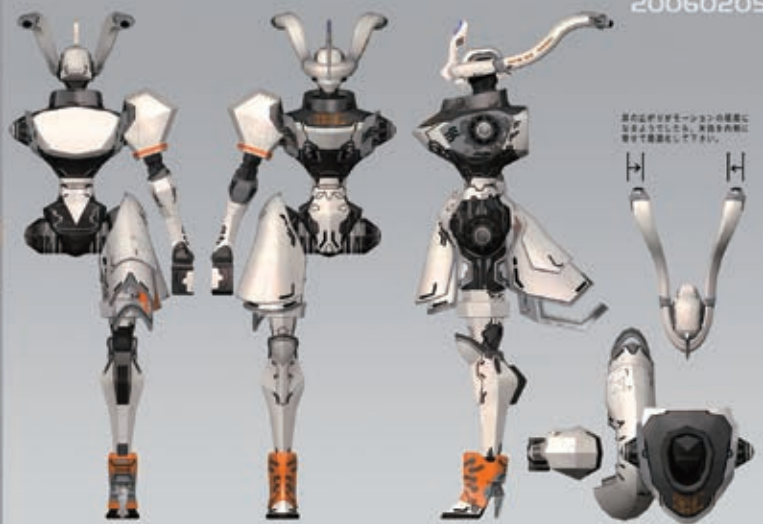
TV-ANIMATION-J

TEXTURE 20060201~20060314

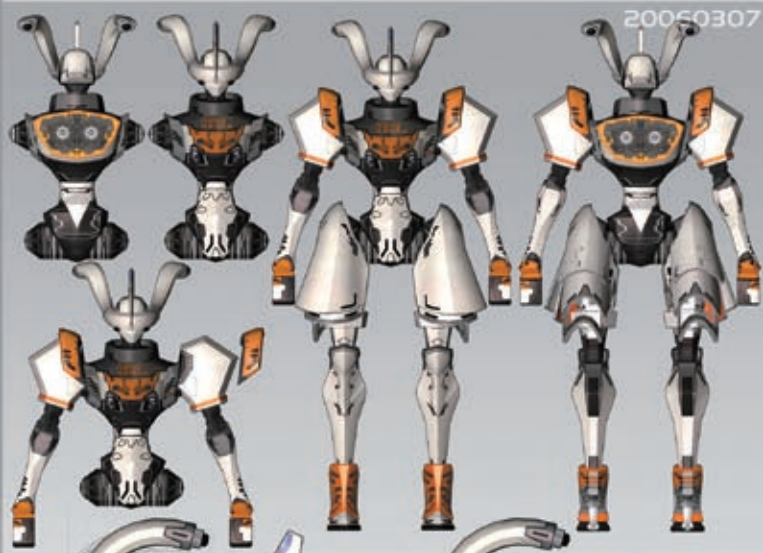


本来、僕がこういった3D作業をするのは好ましくないのだが（専門家ではないし）ポリゴン数や可動範囲を確認しながらデザインする為に、この「ナナカマド（仮）」というメカはラフスケッチ無しで最初から3Dで制作した。元々指などの細部が無いという条件なので（ゲンコツにテクスチャーの指というかなりシンプルなもの）かろうじて形になったと思う。よくポリゴン数が幾つとか言うのが重要なのは「実際にオンラインゲームで気持ちよく動くかどうか」だ。この点について僕では確認のしようがない。可能な限りデータを軽くコンパクトにしておく、くらいのことしか出来ないのだ。大体一般的にどれくらいならサクサク動くかという数字はあるのでそれよりやや軽いくらいが目標となる。それでも俗に言うローポリ系に比べると古いタイプの「軽さ」だ。

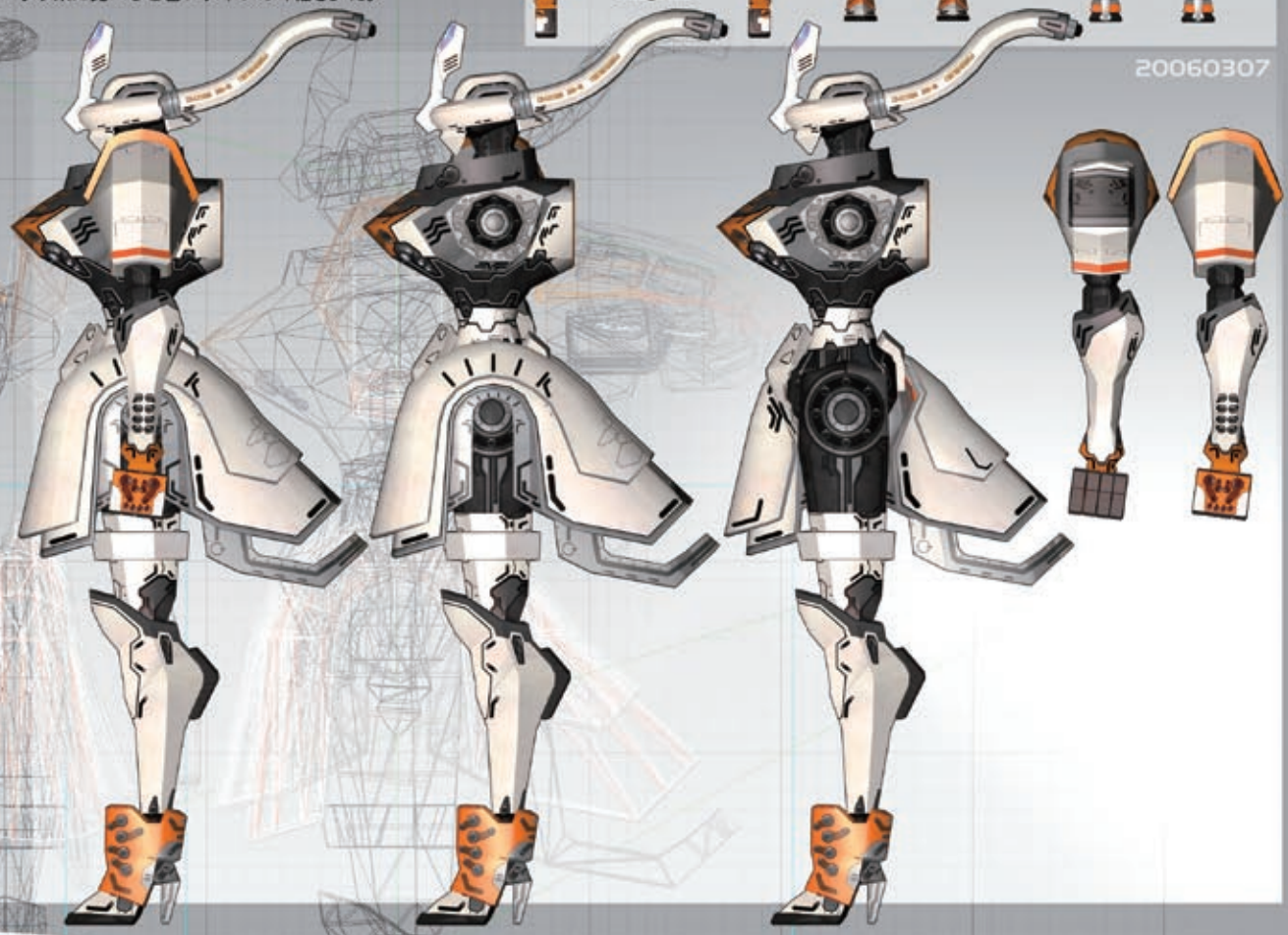
20060205



20060307



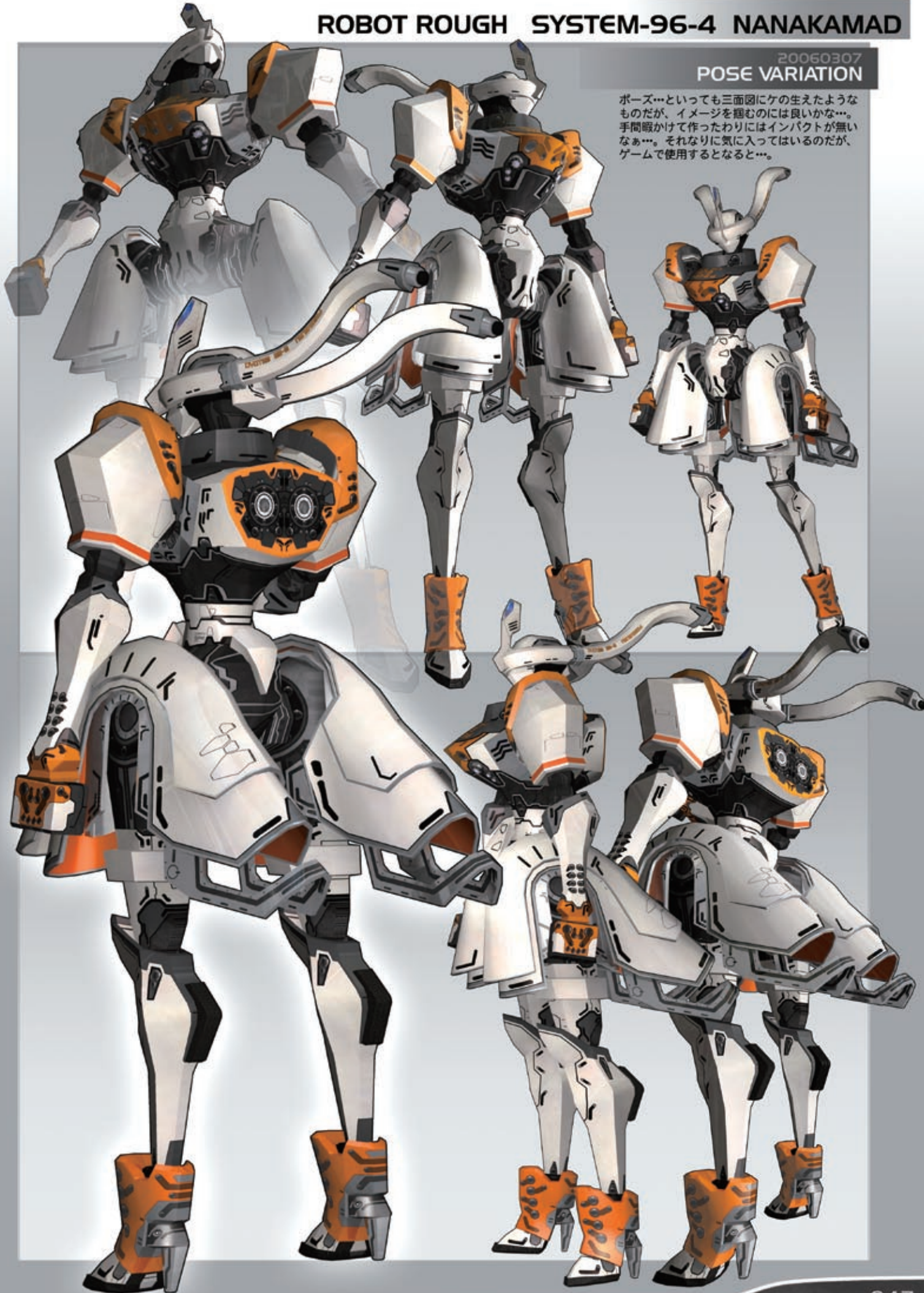
20060307



20060307

POSE VARIATION

ポーズ…といっても三面図にケの生えたようなものだが、イメージを掴むのには良いかな…。手間暇かけて作ったわりにはインパクトが無いなあ…。それなりに気に入ってはいるのだが、ゲームで使用するとすると…。



INTRON DEPOT 5
BATTALION

pdf 立ち読み版

A COLLECTION OF
SHIROWMASAMUNE'S
FULL COLOR WORKS &
OTHERS 2001~2004
GAME & ANIMATION
SHIROW MASAMUNE
SEISHINSHA

2012年 7月 24日

初 版 発 行

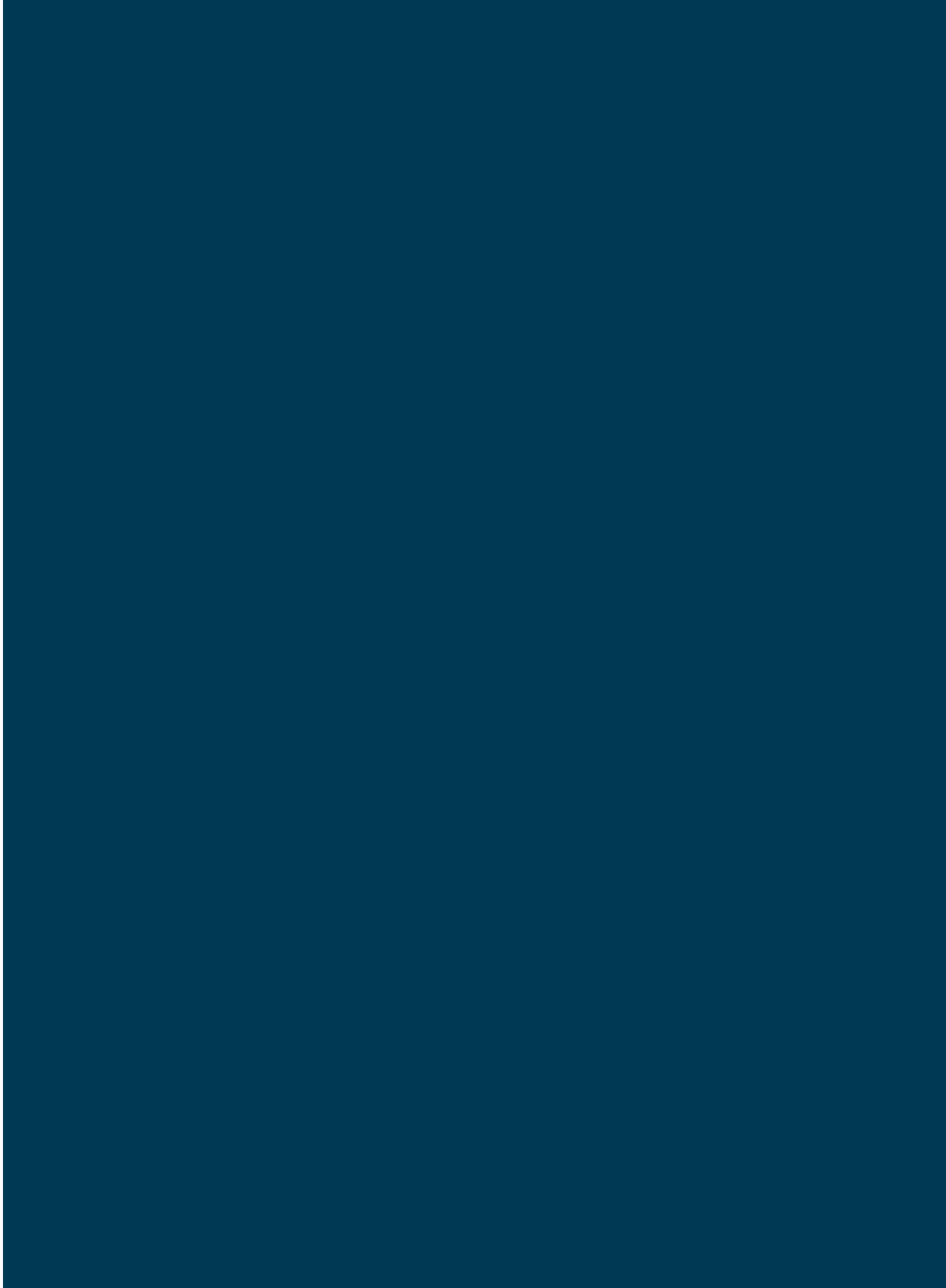
First printing

July 24th 2012

著 者 士 郎 正 宗
発 行 者 青 木 治 道
発 行 所 株 式 会 社 青 心 社
〒550-0005大阪市西区西本町1-13-38
新興産ビル720
電話 06-6543-2718
FAX 06-6543-2719
振替 00930-7-21375
<http://www.seishinsha-online.co.jp/>

Author : ©2012 Shirow Masamune
Publisher : Harumichi Aoki
Seishinsha Co., Ltd.
Shinkosan Bldg. 720
1-13-38 Nishi Honmachi
Nishi-ku ,Osaka 550-0005
<http://www.seishinsha-online.co.jp/>
Printing/binding : SHINANO PRINTING Co., Ltd.

©Shirow Masamune 2012 Printed in Japan



INTRON DEPOT 5 BATTALION
電子無料立読版
無料

『INTRON DEPOT 5 BATTALION』は、
全国の書店でお買い求めいただけます。

当社直販を希望の方は下記 url へ

<http://www.seishinsha-online.co.jp>

青心社

INTRON DEPOT 5
BATTALION

A COLLECTION OF
SHIROW MASAMUNE'S
FULL COLOR WORKS &
OTHERS 2001~2009

GAME & ANIMATION

SHIROW MASAMUNE
SEISHINSHA

PRINTED

IN

JAPAN (NIPPON)