

導入事例

株式会社カプコン



高画質化、大作化が進む ゲームタイトルの開発において デザイン作業のスピードアップを実現



Cintiq 24HD

ゲームソフトメーカー・株式会社カプコンは、2014年度よりゲーム開発チームのデザイン分野に株式会社ワコムの液晶ペンタブレット「Cintiq 24HD」を20台導入。日本の家庭用ゲームを代表する大ヒット作『モンスターハンター』シリーズ、『逆転裁判』シリーズ、『バイオハザード』シリーズなど、数多くのタイトルの開発スピードのアップに取り組んでいます。

☑ 導入前の課題

- ゲームの大作化に対応するための開発のスピードアップ
- キャラクターやアイテムの増加に対応するためのキャラクターデザインのスピードアップ

☑ 導入後の効果

- 線画のスピードアップによりデザイン全体の作業時間が短縮
- アナログで絵を描くのと同様の感覚でデザイナーのモチベーションが向上

ゲームの高画質化・大作化に対応し デザイナーが最も絵を描きやすい環境を構築

日本を代表するデジタルエンタテインメントであるゲーム業界では、その草創期より積極的にデジタル環境の導入が進められてきました。80年代半ばからアーケードゲーム、家庭用ゲームのジャンルで大作を手がけてきたカプコンでも、ゲームタイトルの制作現場では主に板型のペンタブレットを使用する一方で、宣伝用ポスターやパッケージデザインに使用するイラストレーションを描く部門では、7~8年前から液晶ペンタブレットを導入してきました。しかし近年、家庭用ゲーム機の高画質化、メディアの大容量化が進み、携帯ゲーム機のスペックも向上。さらに、シンプルなゲームが主流だったスマートフォン/タブレット端末向けアプリゲームも、家庭用ゲーム機に負けないようなクオリティや画質が求められ

るようになりました。どのハードにおいてもゲームの大作化が進んでいます。同時にゲームに登場するキャラクターやアイテムの種類や数が増え、ゲーム開発のスピードアップと制作工程の効率化が急務となりました。そこでカプコンは、キャラクターデザイン分野を中心に、2014年度より液晶ペンタブレット「Cintiq 24HD」の導入を開始しました。「業界全体として液晶ペンタブレットの普及率はまだ高くはないが、液晶ディスプレイにダイレクトに描画ができる「Cintiq 24HD」は、紙とペンで作業するのと同じストローク感覚で描ける。もともとアナログで絵を描いてきたデザイナーにとって、最も絵を描きやすい環境が構築できれば、作業がはかどり、チーム全体の作業のスピードも向上する」と、キャラクターデザイン室 室長の井川純さんは「Cintiq 24HD」の導入を決断しました。

大画面で最適な角度に 調整できる「Cintiq 24HD」 20台をデザインの作業量に応じて有効活用

現在カプコンでは、20台の「Cintiq 24HD」を各ゲームタイトルの開発プロジェクト内で主に2Dビジュアルの制作を担当するデザイナーのコアメンバーに支給し、キャラクターデザイン、背景デザイン、ユーザーインターフェイスデザイン、コンセプトアートなどの制作作業に活用しています。この活用状況について、「今は「Cintiq 24HD」の台数にも限りがあるので、プロジェクト内でも作業量が多いデザイナーをチョイス。各プロジェクトの規模や進行状況、デザインの作業量に応じて20台の「Cintiq 24HD」を有効活用できるように工夫しています」と井川さん。ニンテンドー3DS用ソフト『モンスターハンター4G』でプレイヤーキャラクターの甲冑、武器デザインを数多く手がけたメインデザイナー・山田隆政さんは「「Cintiq 24HD」はディスプレイサイズが大きく、液晶画面に作業エリアとカラーパレットなどのツールを置いても狭く感じないので、これ1台で作業を完了できます。またカラーパレットから色を拾う作業も、ペンで直接パレットをクリックするので、より直感的でスムーズ」と高く評価します。また、現在開発が進行中のニンテンドー3DS用ソフト『大逆転裁判』のアートディレクター／キャラクターデザイナーの塗和也さんは「僕の場合は、「Cintiq 24HD」のスタンドをできるだけ寝かせて紙に描くのと同じ状態で描画できるように設置しているので、作業に没頭しやすく集中力が高まる」と言います。「Cintiq 24HD」は、さまざまな角度に調整できるスタンドが付属しており、デザイナー一人ひとりに最も適した描画スタイルを構築できる点も使いやすいポイントだと言います。



一気に思い通りの線が描ける 1.3倍スピードアップし作業時間が短縮

ゲームデザインの現場に「Cintiq 24HD」が導入されたことにより、導入目的であった作業スピードの向上が実現しました。「Cintiq 24HD」を使って最もスムーズだと実感するのは線画作業です。板型のペンタブレットだと、どうしても手元の動きと画面上のストロークにズレを感じてしまいますが、画面上にダイレクトに描画できる液晶ペンタブレットだと、ペン先と手の動きにラグを感じる事がなく、一気に思い通りの線が描ける。そのため筆のノリも良く、キャラクターデザイン1体にかかるスピードも1.3倍ほど速くなった感覚があります。数字で表現するとわずかな差ですが、ゲームは1タイトルで何十体ものキャラクターを描かなければならないので、トータルではかなりの作業時間の短縮が図られると実感する」と山田さんは言います。また、液晶ペンタブレットならではのダイレクトな描き味は、使用者のモチベーションアップにも貢献しています。「アナログで絵を描いていた頃の“描く喜び”が蘇り、慣れによって“作業”になりがちだった部分にも刺激が与えられ、また新鮮な気持ちで仕事ができる」と話すのは塗さん。また、井川さんは「現在、「Cintiq 24HD」を使用していないデザイナーも、液晶ペンタブレットの便利さを間近で感じ、自分達も早く実力を身につけて液晶ペンタブレットを使える立場になりたいと意欲の向上が見られる」と、プロジェクト全体への心理的効果も感じています。さらに「個人的な希望としては、将来的には3Dキャラクターデザインにも「Cintiq」を使用し、より直感的に3Dモデリング作業ができるデジタルスカルプトソフトウェアを活用して、さらなるワークフローの効率化を図りたい」と語ります。ゲーム業界において、今や液晶ペンタブレットはデザイナーのスタンダードツールとして浸透しつつあります。カプコンにおいても、これからも多くの優れたタイトルが液晶ペンタブレットによって生み出されていくことでしょう。

