

# 第二回 卒業制作 中間発表

---

木下瑞月

KKlab 223083

2025年9月13日

このスライドは、Marpを使って作成しています。

# 目次

---

1. 制作方針の変更点

2. 背景素材の進捗

3. キャラクター素材の進捗

4. その他の進捗と今後の展望

5. まとめ

# 制作方針の変更点

AI活用を全面的に推進することを決断

## 前回の状況

- コンテストの規約で悩んでいた
- 画像生成AIの実力が把握できていなかった

## 今回の決断

- 画像生成AIについて勉強して、使わないのはもったいないと感じた

## 挑戦したいこと

絵・音楽・文章が得意でない私が、  
生成AIの力を最大限借りて  
どこまでのゲームを作れるか試してみたい

# 背景素材の進捗

## 教室背景の作成

### 制作開始

- ゲームの舞台となる教室を作成
- フリー素材をAIでドット絵風に変換
- 比較的スムーズに完成

### 新たな壁

## 背景の差分（バリエーション）の作成

- 時間帯を夕方に変える
- 窓ガラスが割れて荒れ果てた状態                      など



# Gemini 2.5 Flash Image (Nano Banana) の活用

---

数週間前から話題の新しい画像生成AI

## 最大の特徴：原型リスペクト編集

元の画像の特徴（絵のタッチ・雰囲気・背景）を忠実に保ったまま、指示した一部分だけを非常に高い精度で編集！

### 指示例

- 「窓を割って」
- 「机を散乱させて」

# 背景差分の実験結果

## 時間指定による変化

時間帯を**17:00**に変更して



時間帯を**24:00**に変更して



時間帯を**5:00**に変更して



時間指定をすることで、**光と影**をわかりやすく変化  
まさに理想的な変化で言うこと無し

# 背景差分の実験結果

## 状況指定による変化

手前の机に青い本が置いてある



窓ガラスが割れ、机が倒れて、汚く荒れ果てた教室



ピクセルアートでの表現に限界があった

# キャラクター素材の進捗

## 新しい制作体制

### 妹の担当

- キャラクター原案のデザインのみ

### 私の担当（AI活用）

- 立ち絵作成
- 表情差分作成

## キャラクター制作フロー

### 1. 妹がキャラクターのラフ画を作成

### 2. nano bananaで「三面図」を生成

正面・横・後ろ姿を描いた設計図のようなもの

### 3. PixAIを活用し、好みの絵柄で立ち絵を生成

絵柄やポーズを指定できるLoRAが豊富で、アニメ調のイラストが得意な画像生成AI

（今回は紹介だけ）

### 4. nano bananaで表情差分を作成

# キャラクター制作

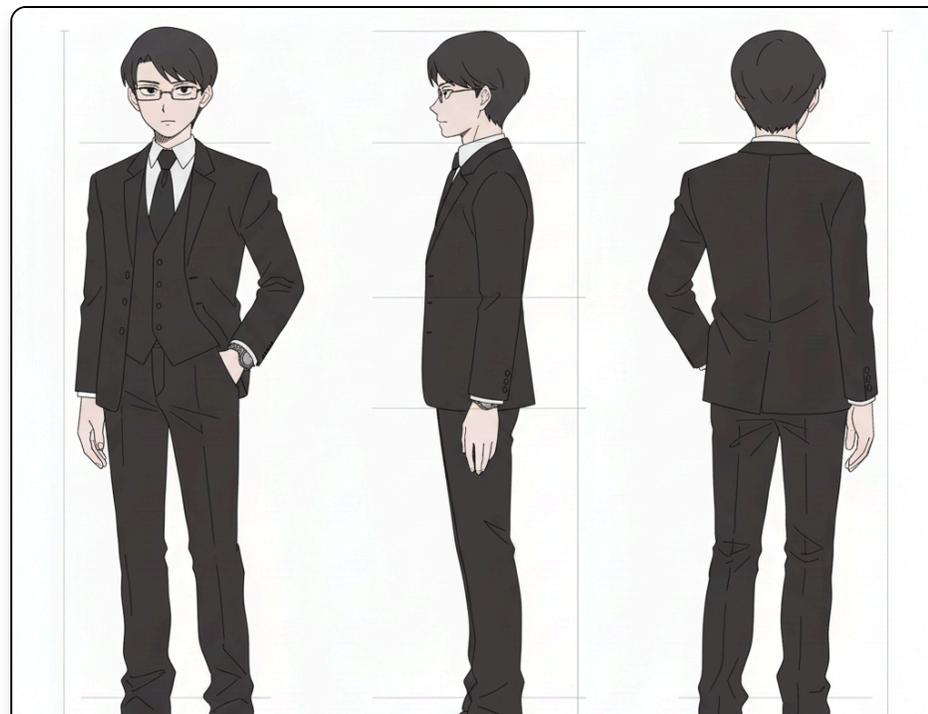
## 1. 妹がキャラクターのラフ画を作成

- 主人公の大学院生



## 2. nano bananaで「三面図」を生成

画像の青年で三面図を生成して



# キャラクター制作

## 3. PixAIを活用し、好みの絵柄で立ち絵を生成



妹の絵柄の良さが消えてしまったので、今回は省略します。

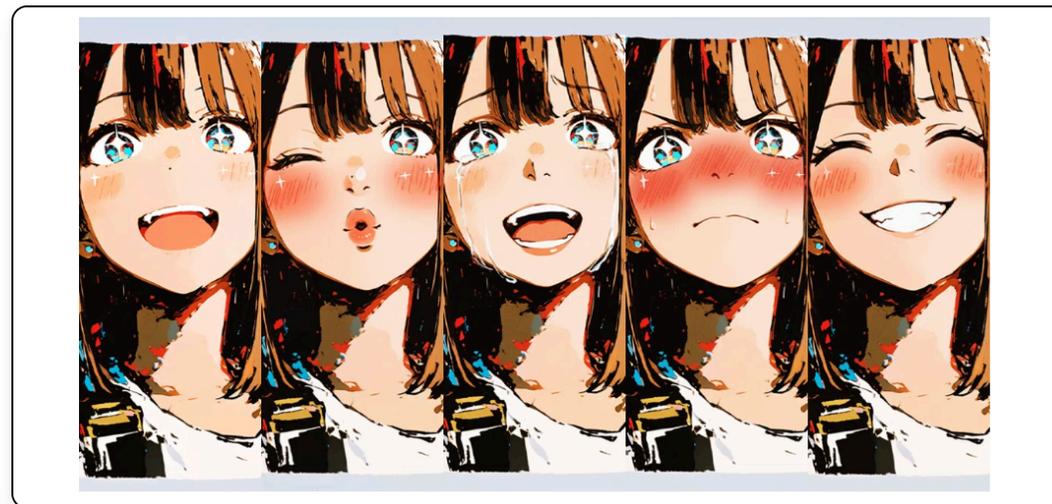
# 表情差分の実験結果

## 4. nano bananaで表情差分を作成

### 『キャラクター表情チェンジャー』

「Google AI Studioで『キャラクター表情チェンジャー』を作ったので無料公開します♪」, ジロウ

[https://note.com/jiro\\_favorite/n/n06ce74f313aa](https://note.com/jiro_favorite/n/n06ce74f313aa)



■ 通常



■ 怒



■ 呆れ



■ いらだち



# AIツールの使い分け

## nano banana

元の絵を尊重した細かい修正や加工が得意

- 原型リスペクト編集
- 表情差分作成
- 背景の部分修正

## PixAI

アニメや漫画のような「綺麗なイラスト」を生み出すのが得意

- 高品質な立ち絵生成
- アニメ調イラスト
- 多種多様なモデル：LoRA

二つのAIを組み合わせることで制作の効率と質を大きく向上

# その他の進捗と今後の展望

## ゲーム音楽について

現在、ゲームの雰囲気合うBGMを探したり、AI作曲ツールをいくつか試したりと、試行錯誤を続けている段階

## 前回の状況

- 作業量の多さに行き詰まる
- 素材作成がボトルネック

## 現在の状況

AIの力で課題が解決  
明確な希望を持って制作を推進

## 体験版完成への道筋

- 夏休み中にシナリオと背景素材を進める
- ゲームの序章部分を遊べる形にする
- AIツールにたくさん触れて、勉強する

# 当面の目標

---

体験版の完成

## 夏休みの具体的な作業

- シナリオの完成度向上
- 背景素材の量産
- キャラクター素材の充実
- ゲームの探索パートを設計する。

# まとめ

---

AI活用への全面的な方針転換により  
背景・キャラクター素材制作が大きく前進

## 成果

絵が描けないという大きなハンデを、AIツールを活用することで乗り越えた

## 今後の展望

AIの能力を最大限に引き出しながら、皆さんに楽しんでいただける作品を届ける

ご清聴ありがとうございました。

---