

レトロPCライフ

26年
1月号

描いてみた

PC-98用ペイントソフト「マルチペイント」でCGを描いてみました。

「レトロPCライフ」のタイトル画もPC-98のCGでリニューアルです。

以下の「CG-01」は操作に不慣れなのもあって30時間くらいかかってしまいました。

1980年代後半、標準的なPC-9801は640×400の解像度で、色も4096色の中から同時に16色しか表示できない中、当時のグラフィッカーは「タイリング」のような技法を用いて16色の限界に挑戦し、優れた名作を世に送り出していたのです。

今回描いた絵は作画崩壊を起こしているうえタイリングを十分に使えていませんが、これからもっと出来のいいCGを描いていけたらいいなと思っています。



管理番号：CG-01

タイトル：Point-NEMO

原作：小説「海底二万里（ジュール・ヴェルヌ）」

その他：解像度640×400、4096色中16色、MAGフォーマット



<https://x86lab.jp>

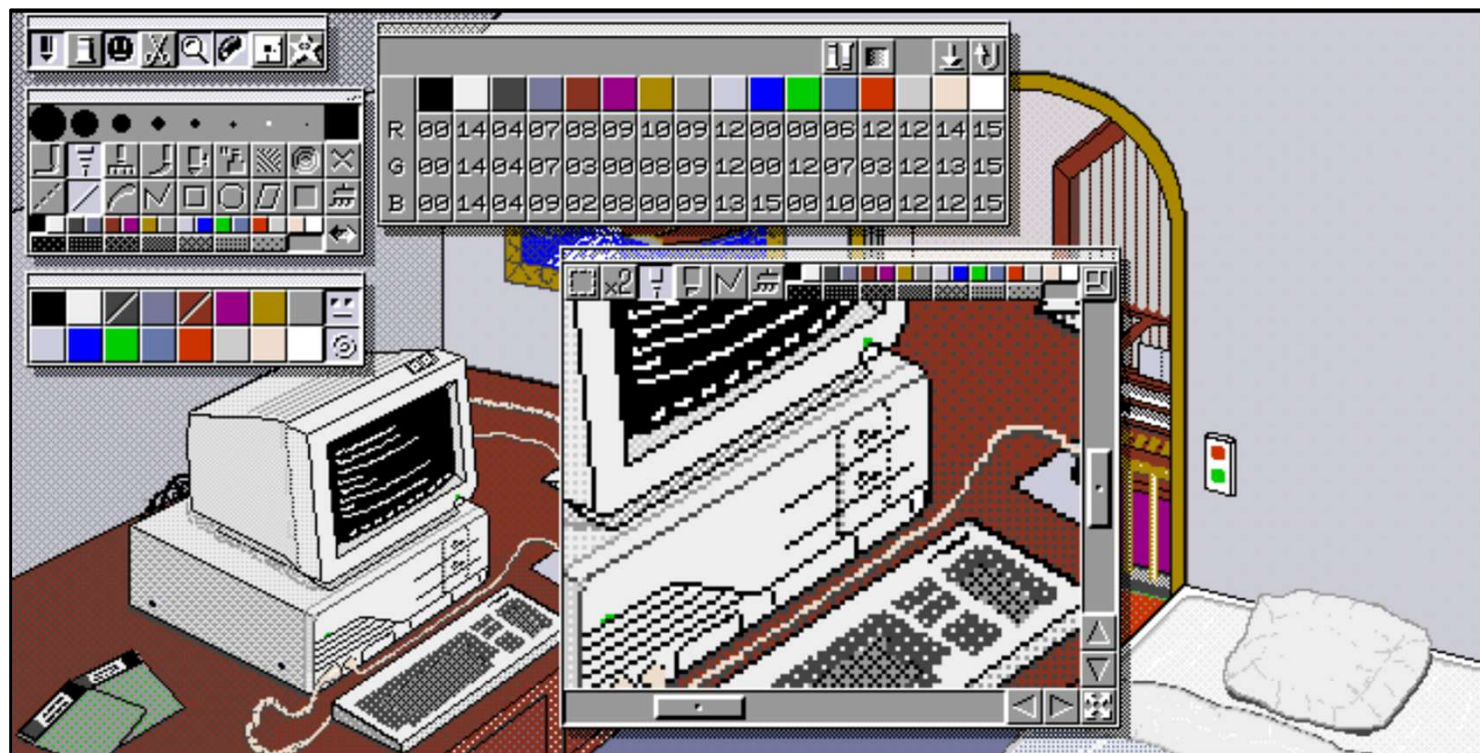
このたびはx86ラボをご利用いただきありがとうございます。
x86ラボは個人事業としてレトロPC関連の製品開発・販売、
中古品売買、イベントやSNSでの広報活動を行っています。
ヤフオクやメルカリ、Amazonで販売中！ x86ラボで検索

マルチペイント

以下にマルチペイントの画面を示します。

すべてマウスで操作し、カラーパレットはRGBの混合比を変えて作ります。

Ctrl+Zなんて無いので、特に塗りつぶし系の失敗をしたときは保存せずにアプリを終了、前回保存時からやり直す形となります。



使える色が16色しかないなので、影や微妙な色の違いを作りたいときは異なる色のドットを打って中間色があるように見せかけます（タイリング）。等間隔にドットパターンを作る機能があるので、ペンを動かすだけでタイリングできます（それでも大変ですが）。

