

ポートフォリオ

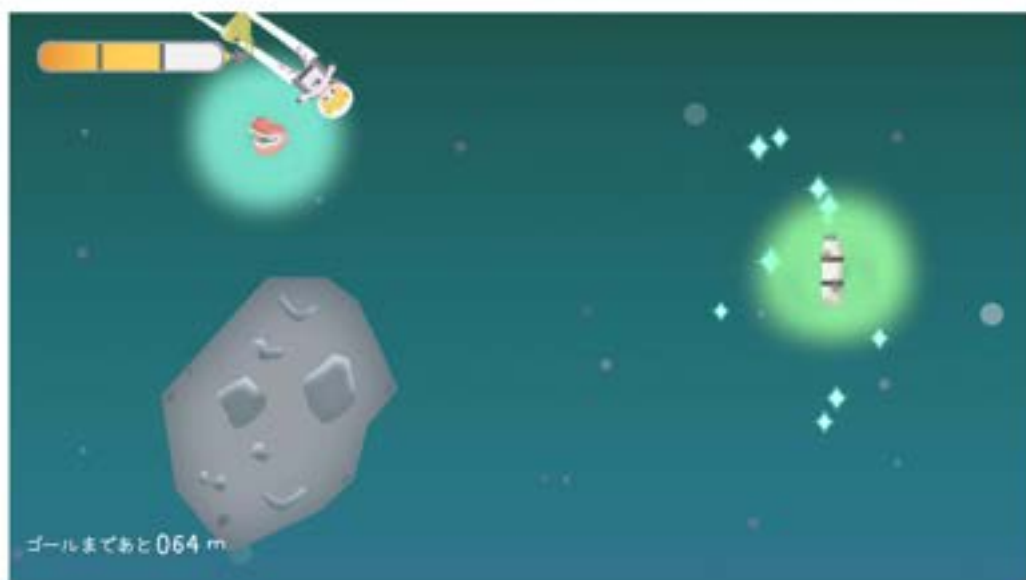


総合学園ヒューマンアカデミー 横浜校
ゲームカレッジ CGデザイナー専攻

はらしま き ら り
原 嶋 希 来 里

ゲーム制作

ゲーム：宇宙のおとしもの



隕石や岩をよけながら落とし物を拾い、宇宙船のゴールを目指す
2D横スクロールアクションゲームです。
ゲーム内オブジェクト、ステージ選択背景、エフェクト、背景を担当しました。

ゲーム制作

作成時間... 各30分

使用ツール...  

ゲーム：宇宙のおとしもの ゲーム中オブジェクト



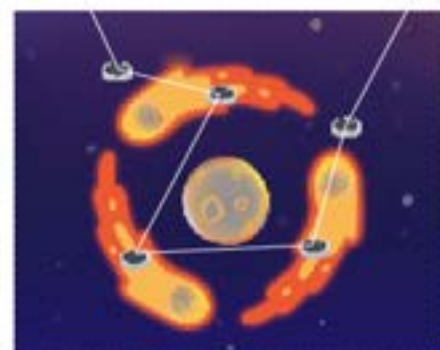
ゲームに出てくる落とし物オブジェクトです。
主人公が回収するアイテムです。

ゲーム制作

作成時間...5時間

使用ツール... 

ゲーム：宇宙のおとしもの ステージ選択背景



ステージ選択画面の背景です。

ゲーム制作

ゲーム：宇宙のおとしもの ステージ選択背景



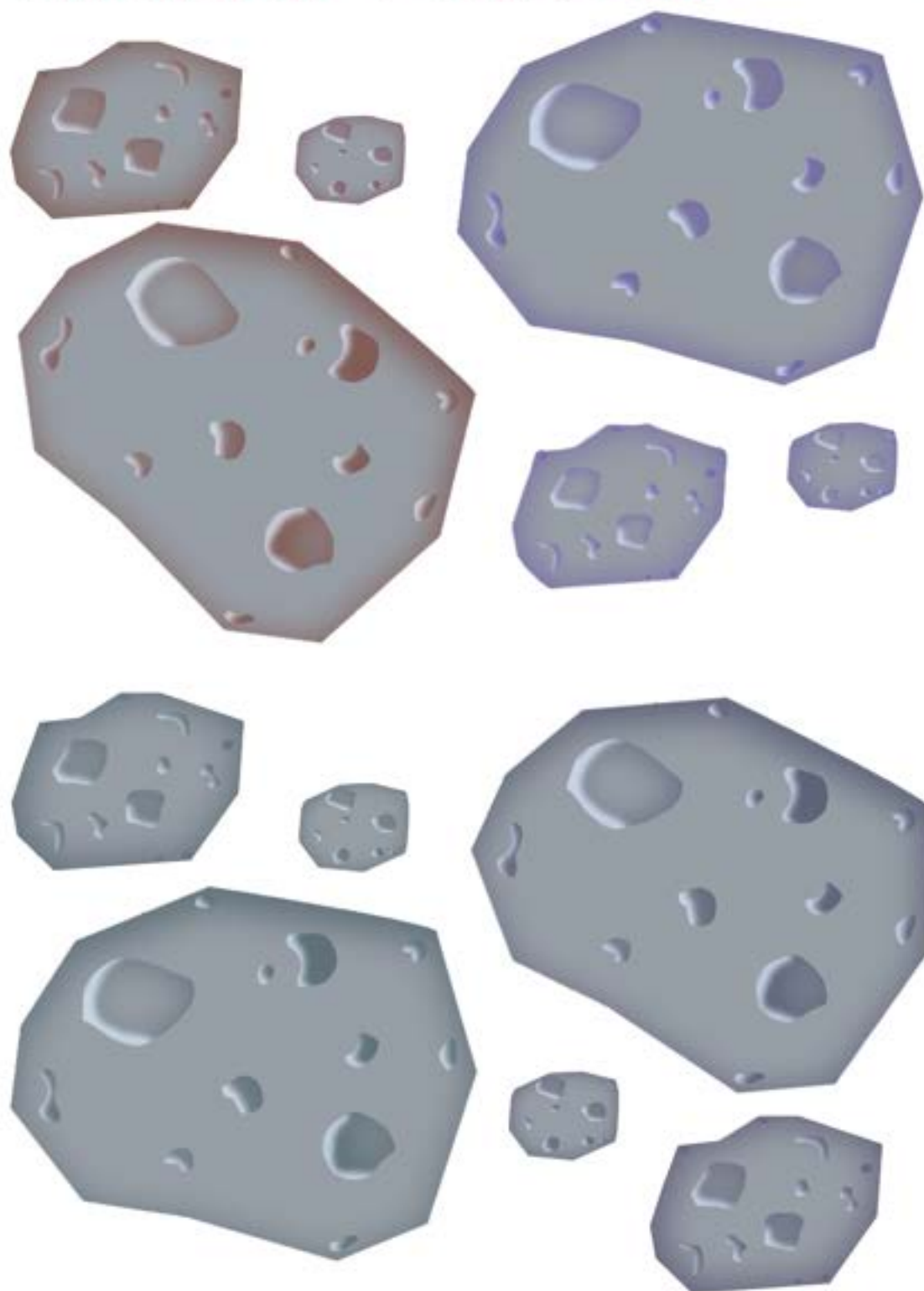
ステージ選択背景の別案です。

ゲーム制作

作成時間...5時間

使用ツール...  

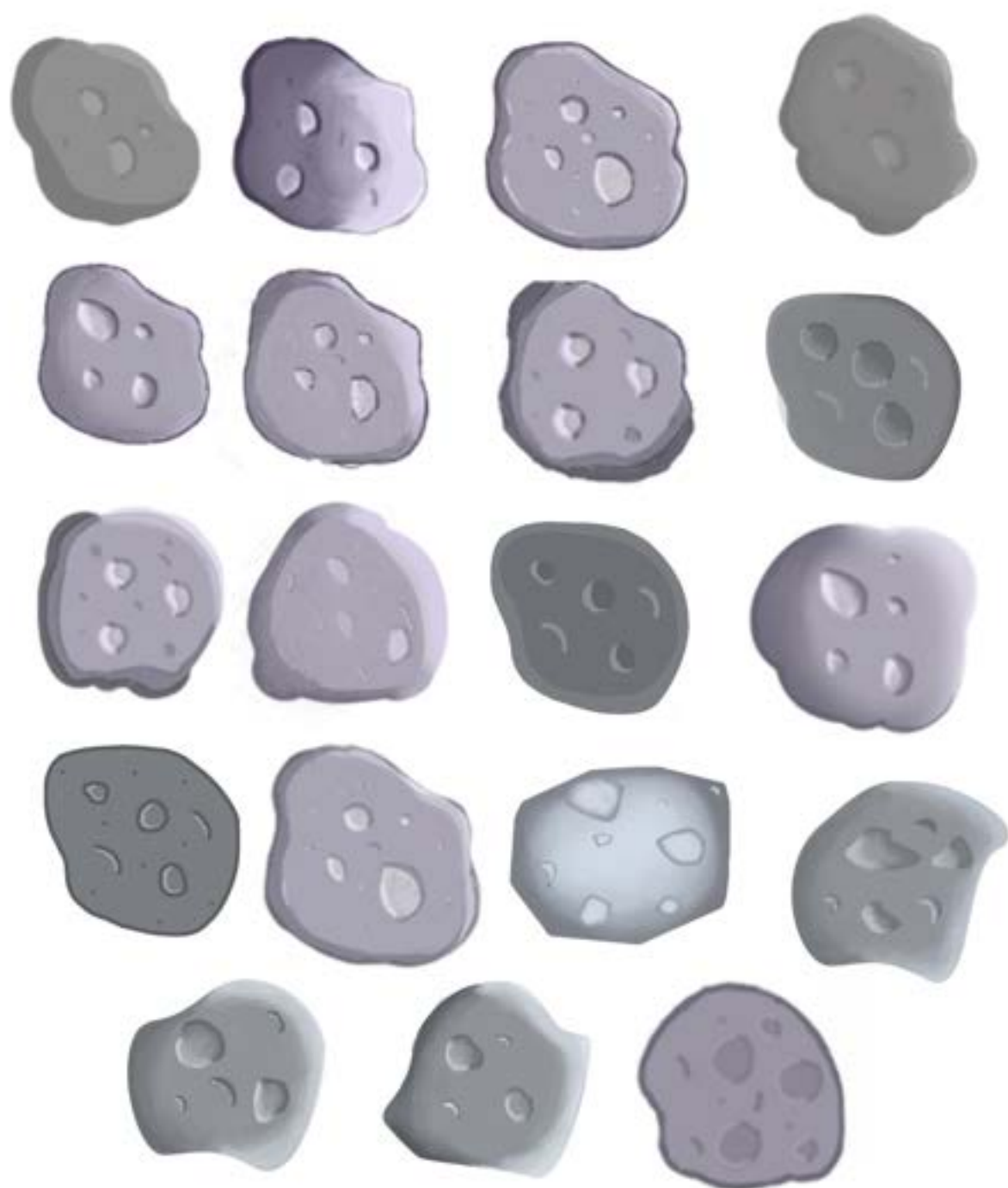
ゲーム：宇宙のおとしもの ゲーム中オブジェクト



主人公のゲーム進行を邪魔するオブジェクトです。
背景の色に合わせて3種類の大きさの岩を作りました。

ゲーム制作

ゲーム：宇宙のおとしもの ゲーム中オブジェクト



先ほどの岩の別案です。
塗りのパターンを複数枚描き、
チームのみんなでどれにするかの話し合いをしました。

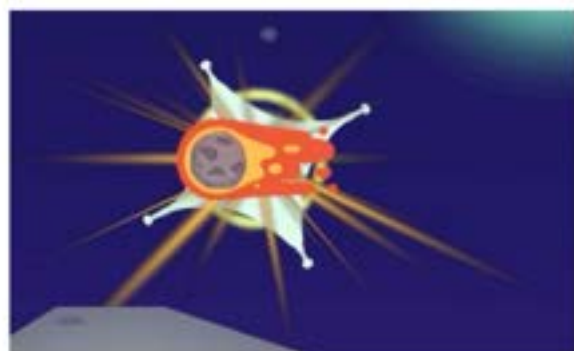
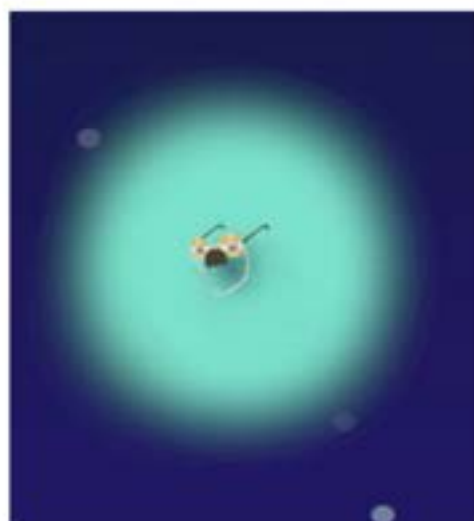
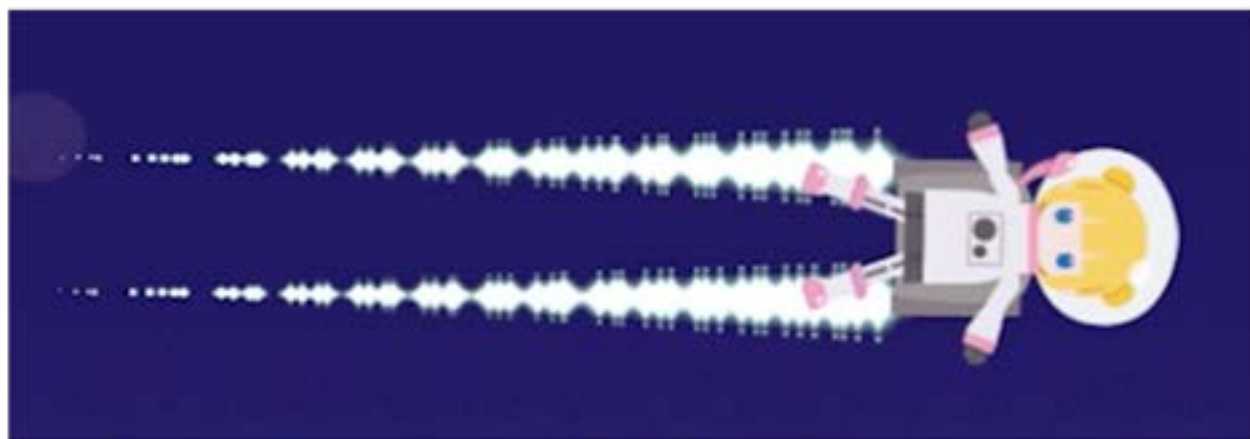
ゲーム制作

作成時間...6時間

使用ツール...  

ゲーム：宇宙のおとしもの エフェクト

動画URL <https://youtu.be/Br7WtaMeIFs>



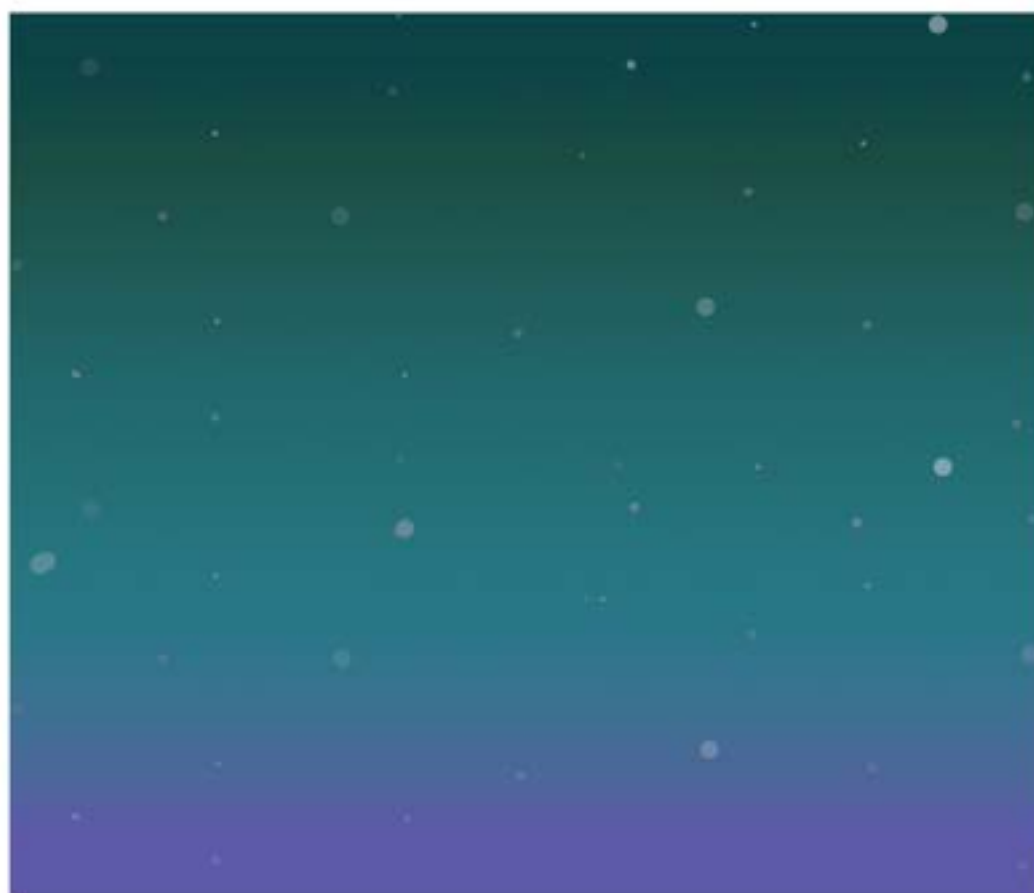
スラスターの噴射、アイテム表示、回復アイテム表示、
HIT時エフェクトを作成しました。

ゲーム制作

作成時間...1時間

使用ツール... 

ゲーム：宇宙のおとしもの 背景



ゲーム中の宇宙背景です。ループすることを前提に作りました。
シンプルかつ、目立つ背景になるように作成しました。

ゲーム制作

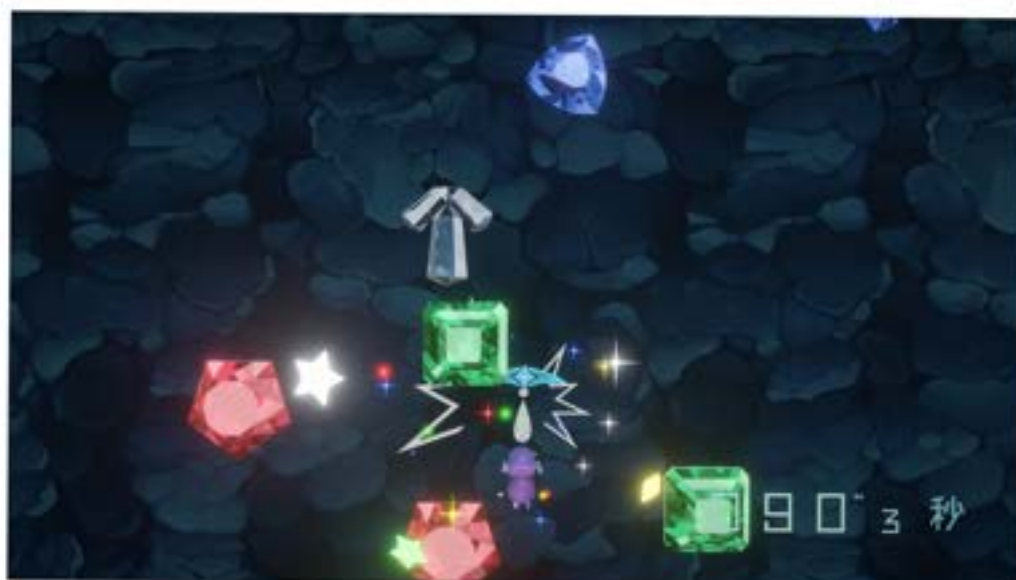
ゲーム：宇宙のおとしもの 背景



宇宙背景の別案です。

ゲーム制作

ゲーム : Stella magia



つるはしを宝石にひかって洞窟から脱出するアクションゲームです。
キャラクター、つるはし、UI、タイトルロゴ、チームロゴを担当しました。

ゲーム制作

ゲーム : Stella magia キャラクター

作成時間... 22時間

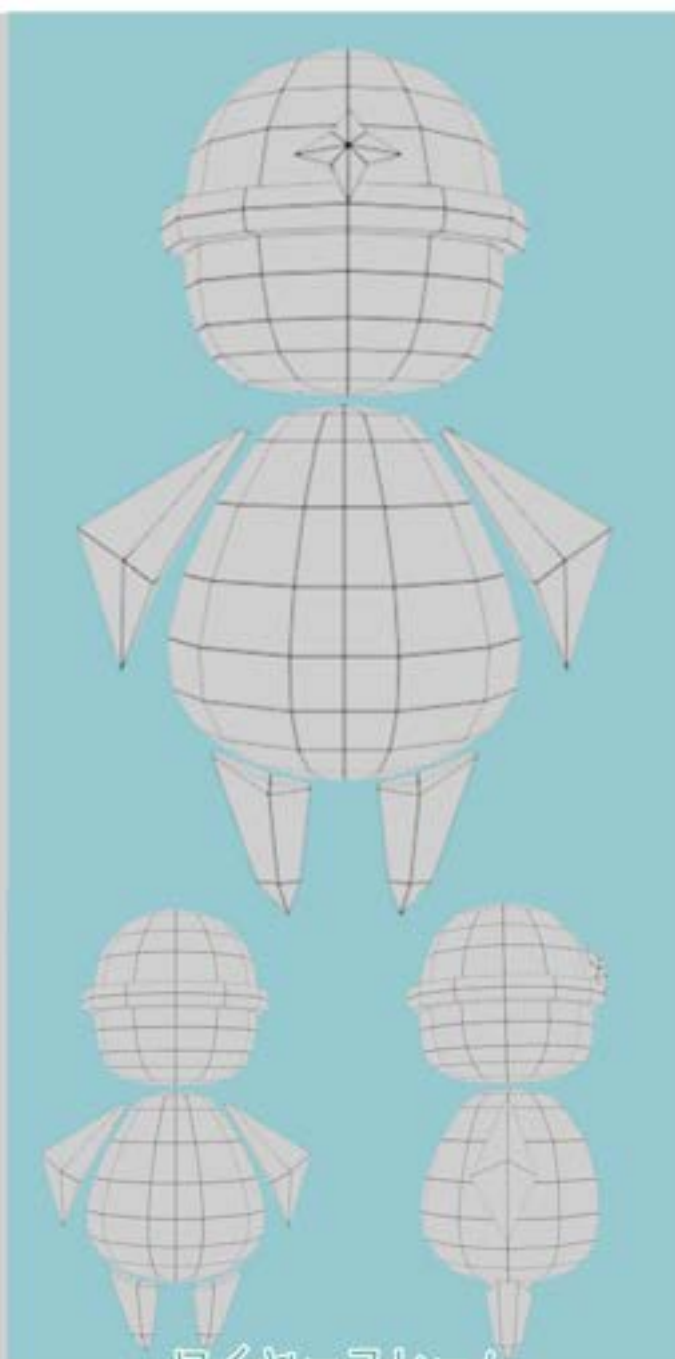
使用ツール... M Ps

頂点... 248

三角ポリゴン... 668



3Dモデル



ワイヤーフレーム

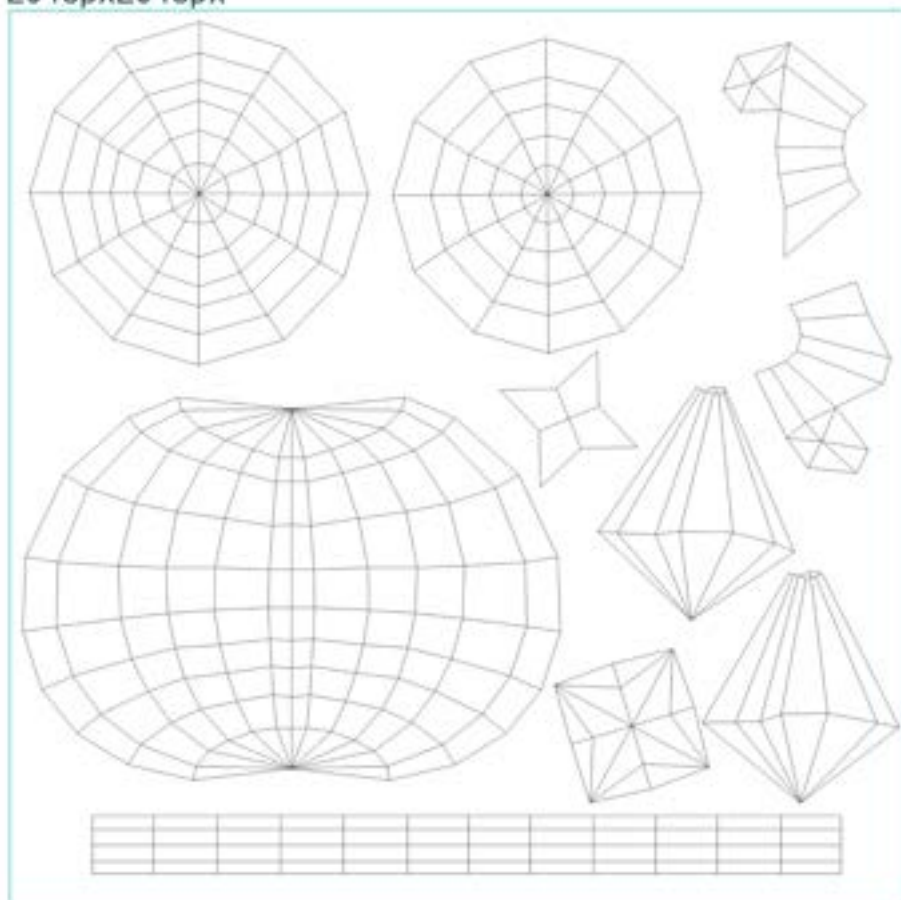
主人公の3Dキャラクターモデルです。
デザインから3Dモデリングまで作成しました。

ゲーム制作

ゲーム : Stella magia

UV

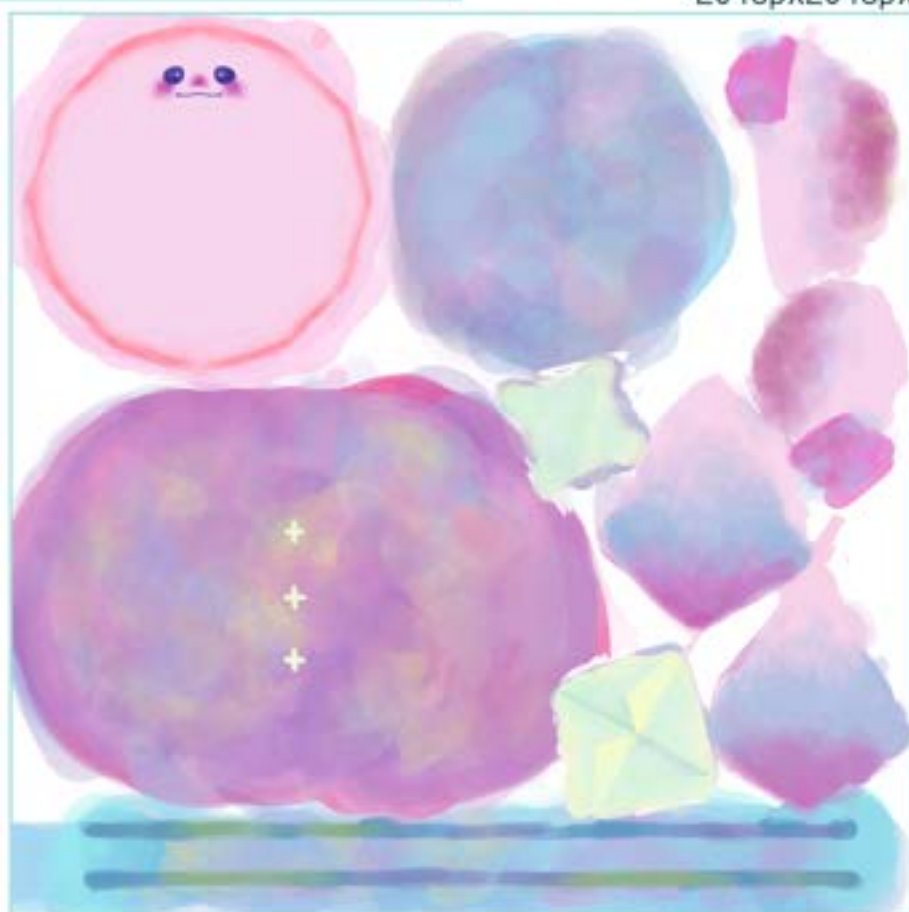
2048px2048px



1番目立つ腹部や頭部を大きくすることで、描き込みやすくしました。

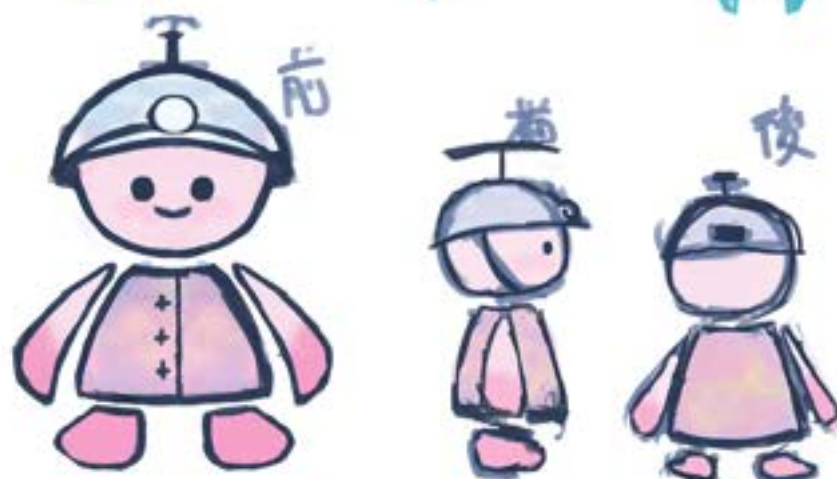
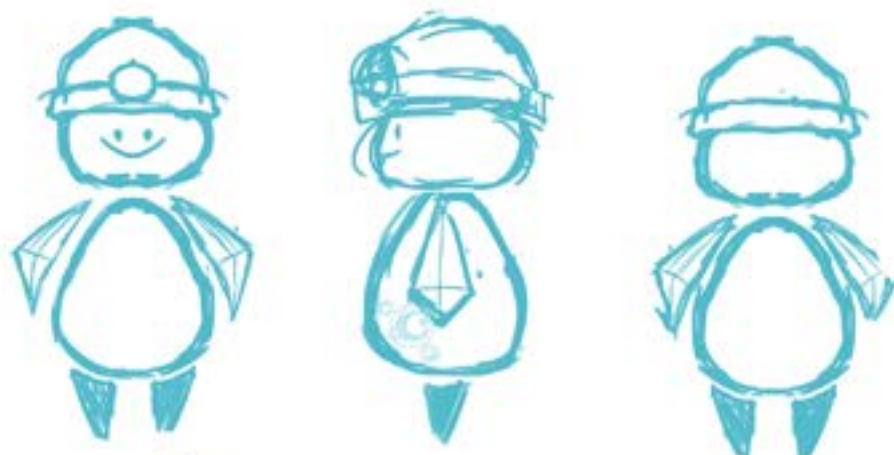
Color
2048px2048px

宝石のような、妖精のような、ふわふわとした質感になるように、テクスチャを描きました。



ゲーム制作

ゲーム：Stella magia キャラクター



キャラクターの色やデザインの別案です。

ゲーム制作

作成時間...5時間

使用ツール... 

ゲーム : Stella magia つるはし



キャラクターの頭にある、つるはしです。
2Dを3D空間に持っていても違和感のないように描きました。

ゲーム制作

作成時間...5時間

使用ツール... 

ゲーム : Stella magia UI

ゲーム終了

プレイ

イージー

ノーマル

ハード

難易度

音量

クリアタイム

一時停止

オプション

ランク

もう一度

タイトルへ

秒

オプション

BGM

SE

UIではゲームのグラフィックを目立たせたかったため
シンプルで見やすいUIを作りました。

ゲーム制作

ゲーム : Stella magia UI

ゲームオーバー

タイトルへ

Stella
Magia

プレイ

オプション

ゲーム終了

ゲーム制作

作成時間...3時間

使用ツール...  

ゲーム : Stella magia タイトルロゴ



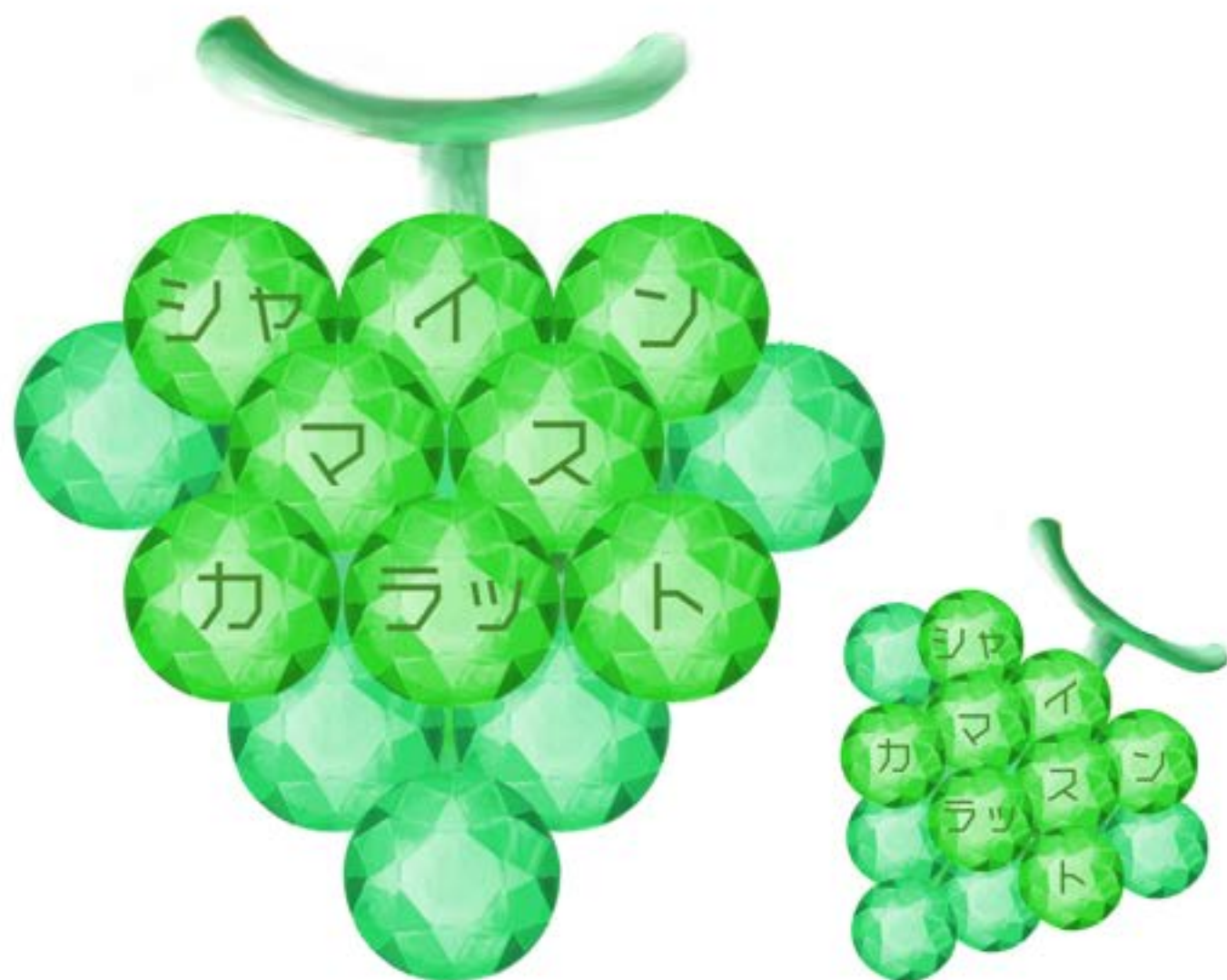
ゲームのタイトルロゴです。
宝石をイメージしたゲームなので形や色を宝石っぽくしました。

ゲーム制作

作成時間...3時間

使用ツール... 

ゲーム: Stella magia チームロゴ



名前のとおりシャインマスカットの実を宝石にしました。
縦のデザインが採用されました。

2Dイラスト

作成時間... 8～9時間

使用ツール... アクリル絵の具



アナログで描いた作品です。
アクリル絵の具を使い描きました。
雲のふわふわを再現できるようにこだわりました。

2Dイラスト

作成時間...10～12時間

使用ツール... アクリル絵の具



シャボン玉を描きました。シャボン玉の透明感、ふわふわ飛んでいる感じを表現している時が描いていて楽しかったです。



キャラクターに視線が行くように背景を低明度、高彩度で描き
キャラクターの顔や体は逆の高明度、低彩度にしました。

ぼくたちの惑星

～ぼくがみんなのためにやらないと～



GFFのイラスト部門に応募するために描いた作品です。
キャラクターと惑星の色の感じやデフォルメ具合が上手く出来たと思います

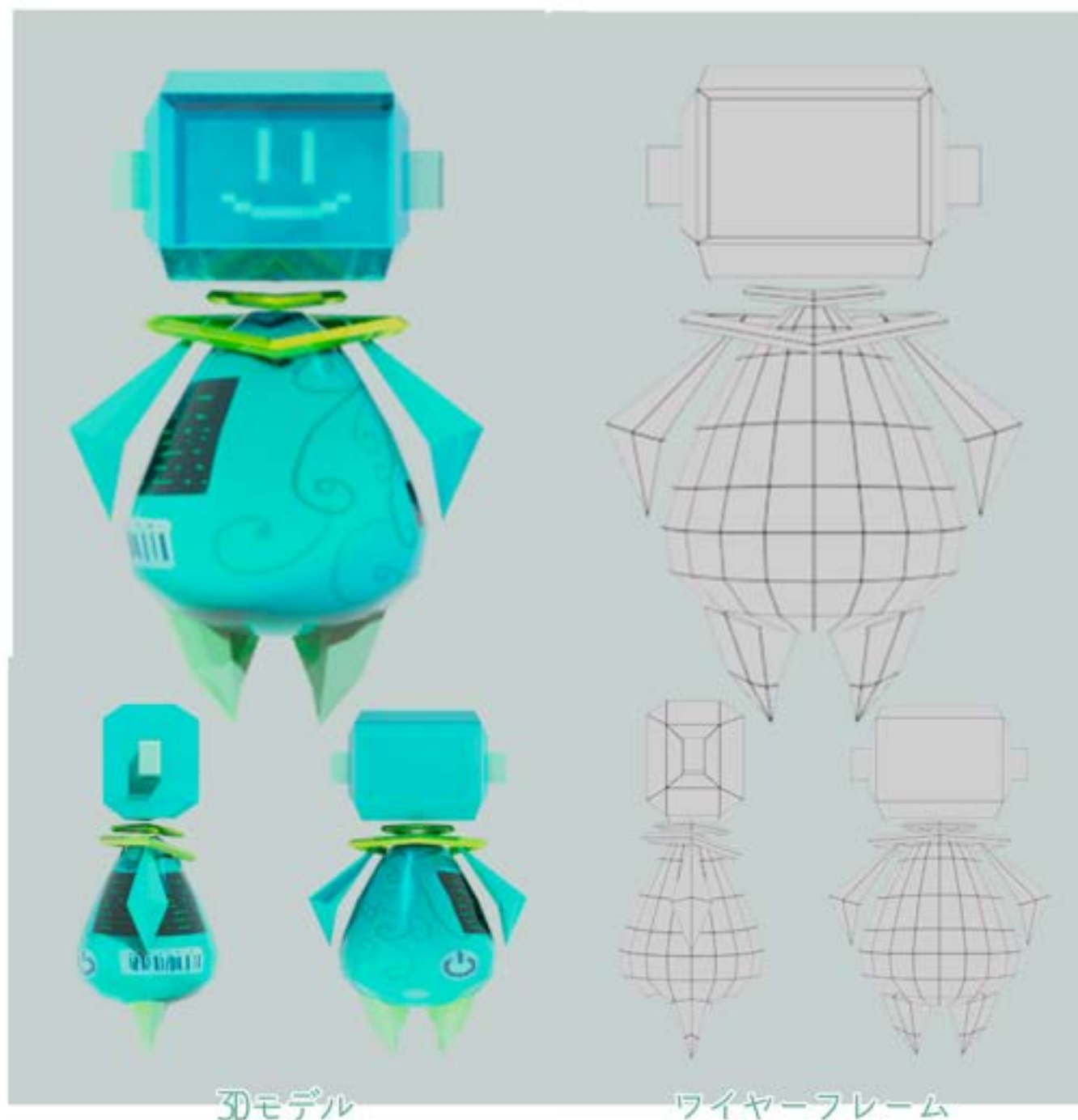
3D作品

作成時間...12時間

使用ツール...  

頂点...283

三角ポリゴン...540

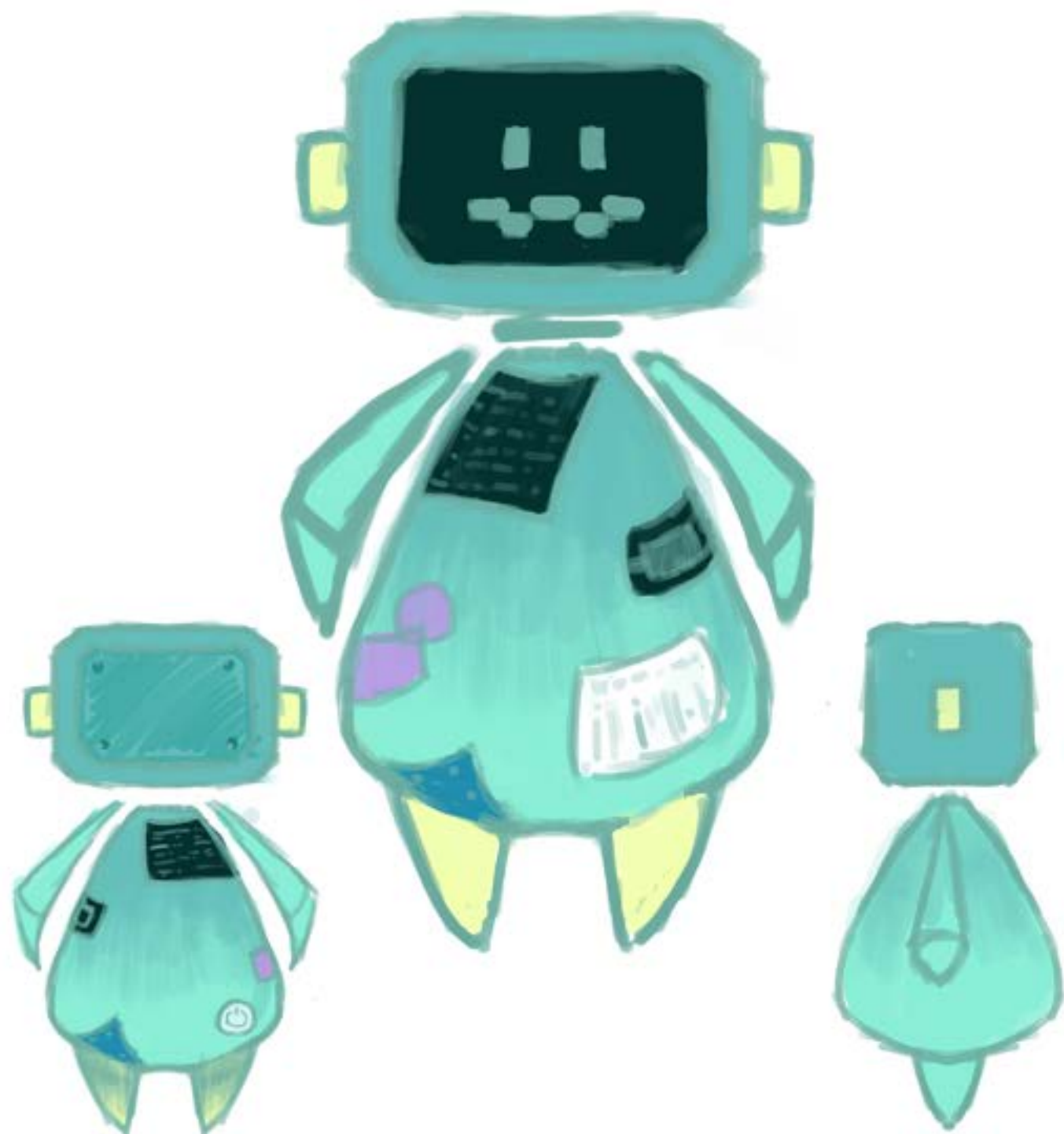


3Dモデル

ワイヤーフレーム

校内コンクール[ゲームカレッジアワード2024Winter]で作った作品です。
レギュレーションが三角ポリゴン2000まで、人型ロボットであることでした
その範囲内で表現できるように作成しました。

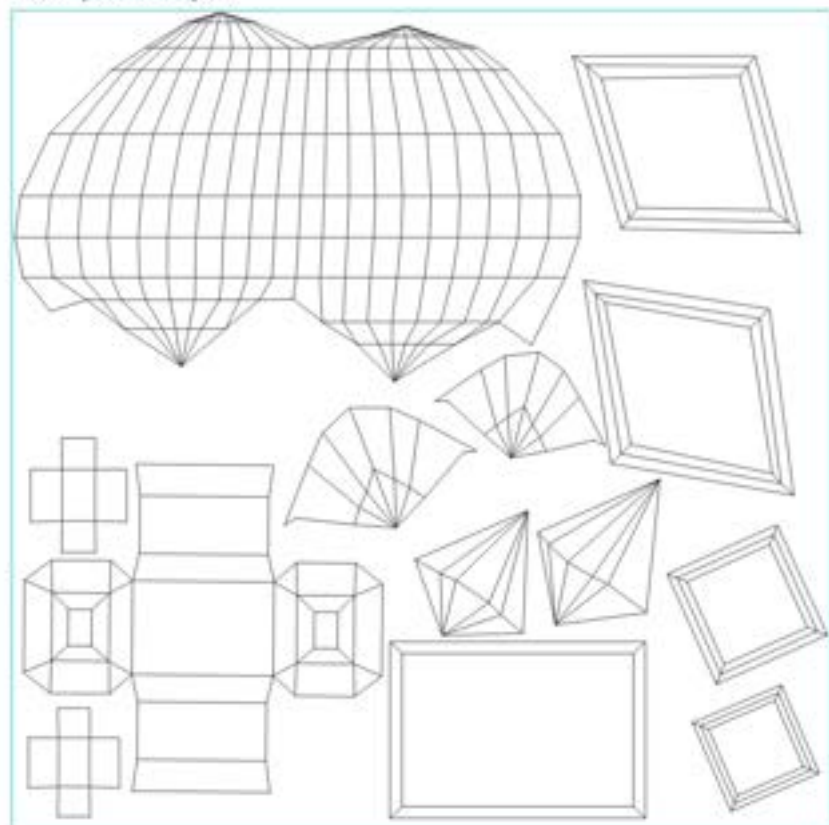
3D作品



人型ロボットというお題だったのが、頭を四角い箱型にすることで、ロボット感を表現しました。
手や足は近未来っぽくしたかったので頭とは逆の三角にしました。

3D作品

UV
1024px1024px



UVは1枚で納めないと
いけなかったので
書き込みたいところは
大きく
単色のところは
小さく
しました。

Color
1024px1024px

テクスチャーペイクを使い
金属の質感を表現しました。
青と黄色を使い近未来感を
表現しました。

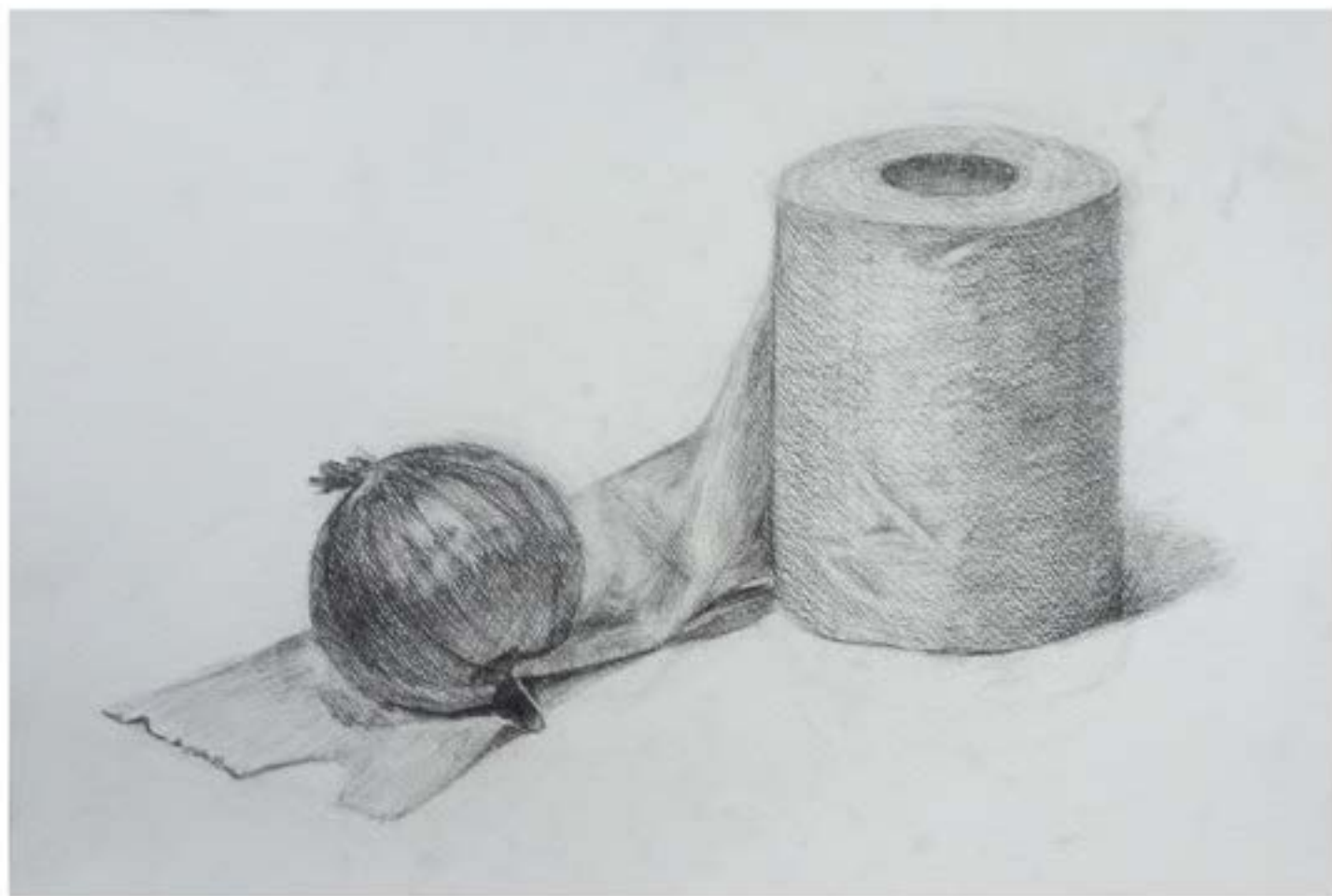


デッサン

作成時間...6時間



コンクリートブロック、鍋、布、スズランテープです。



トイレットペーパー、玉ねぎです。



自分の手、リボンです。



ハケ、瓶、りぼん、紙袋です。

デッサン

作成時間...6時間



キッチンペーパー、にんじん、玉ねぎです。



木の枝、包んでる布です。



ガラスのコップ、りぼん、松ぼっくり、球、黒いごみ袋です。