

PORTFOLIO



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

加賀 玲菜

ゲーム制作

宇宙のおとしもの



宇宙空間でおとしものを拾ったり、障害物をよけながら進んでいくゲームです。
全16ステージあり、ステージ毎に回収できるおとしものが変わります。

キャラクター

作成時間：5時間



ゲームの主人公のキャラクターデザインを担当しました。左のキャラはデフォルメされた世界観を表現するためにIllustratorで描いています。

ゲーム制作

キャラクター(初期)

使用ツール：Ps
作成時間：10時間



大まかなデザインは変わっていませんが、髪型や目の大きさ、口はいるのか、どこまで書き込むのかパターンを出しました。

ゲーム制作

キャラクター(初期)

使用ツール: **Ai**

作成時間: 15時間



キャラクターの清書別案です。

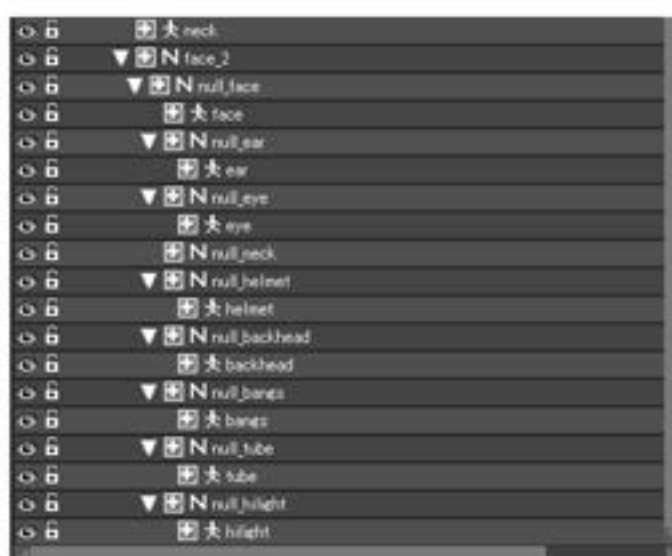
はじめはアウトラインをとっていましたが、
ラインのない方がアニメーションを作る際に
扱いやすいため今のデザインになりました。

ゲーム制作

キャラクター

使用ツール: 

作成時間: 3 時間



SpriteStudioのセルとセルの親子関係です。

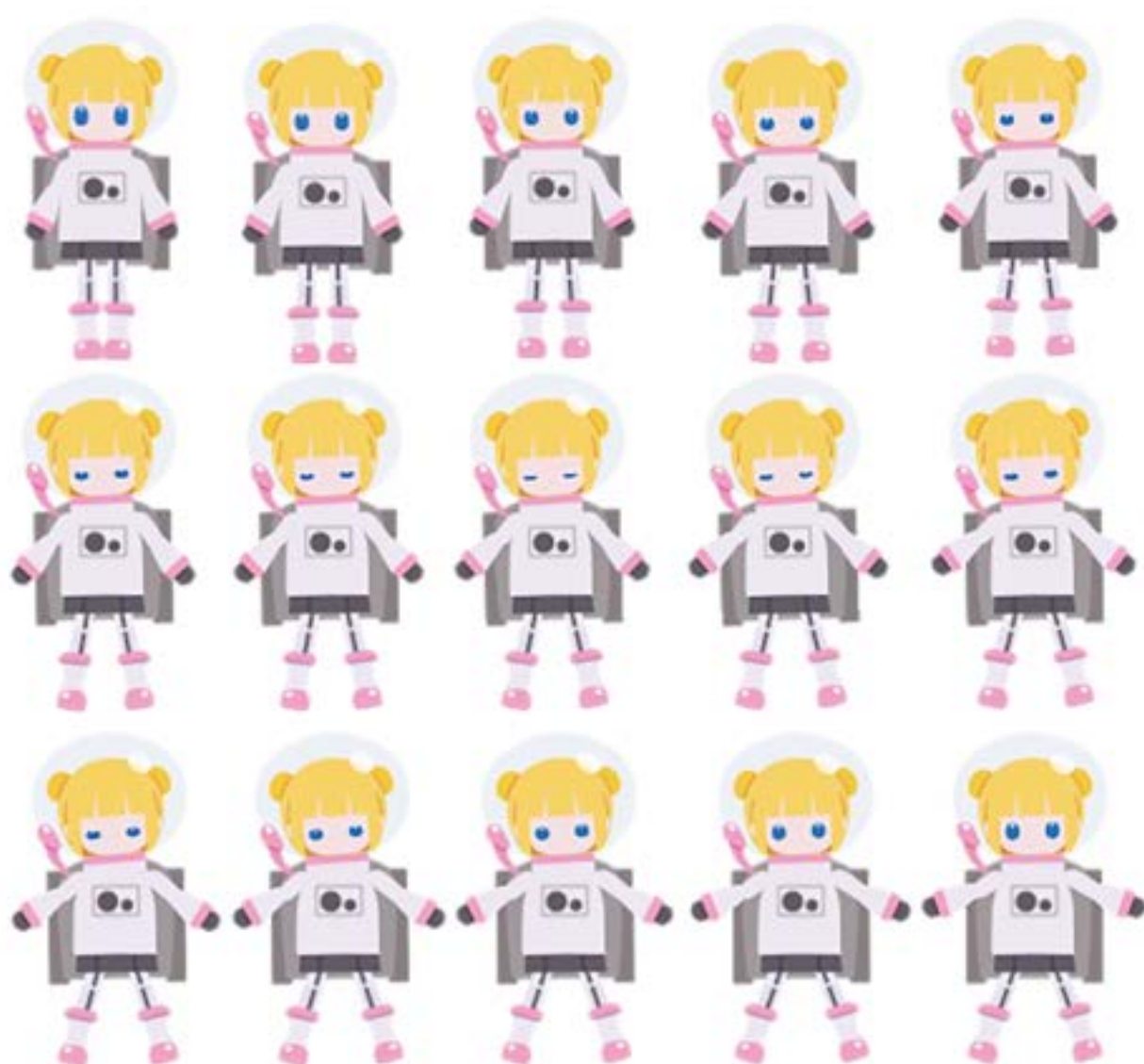
ゲーム制作 アニメーション

使用ツール：

作成時間：2 時間



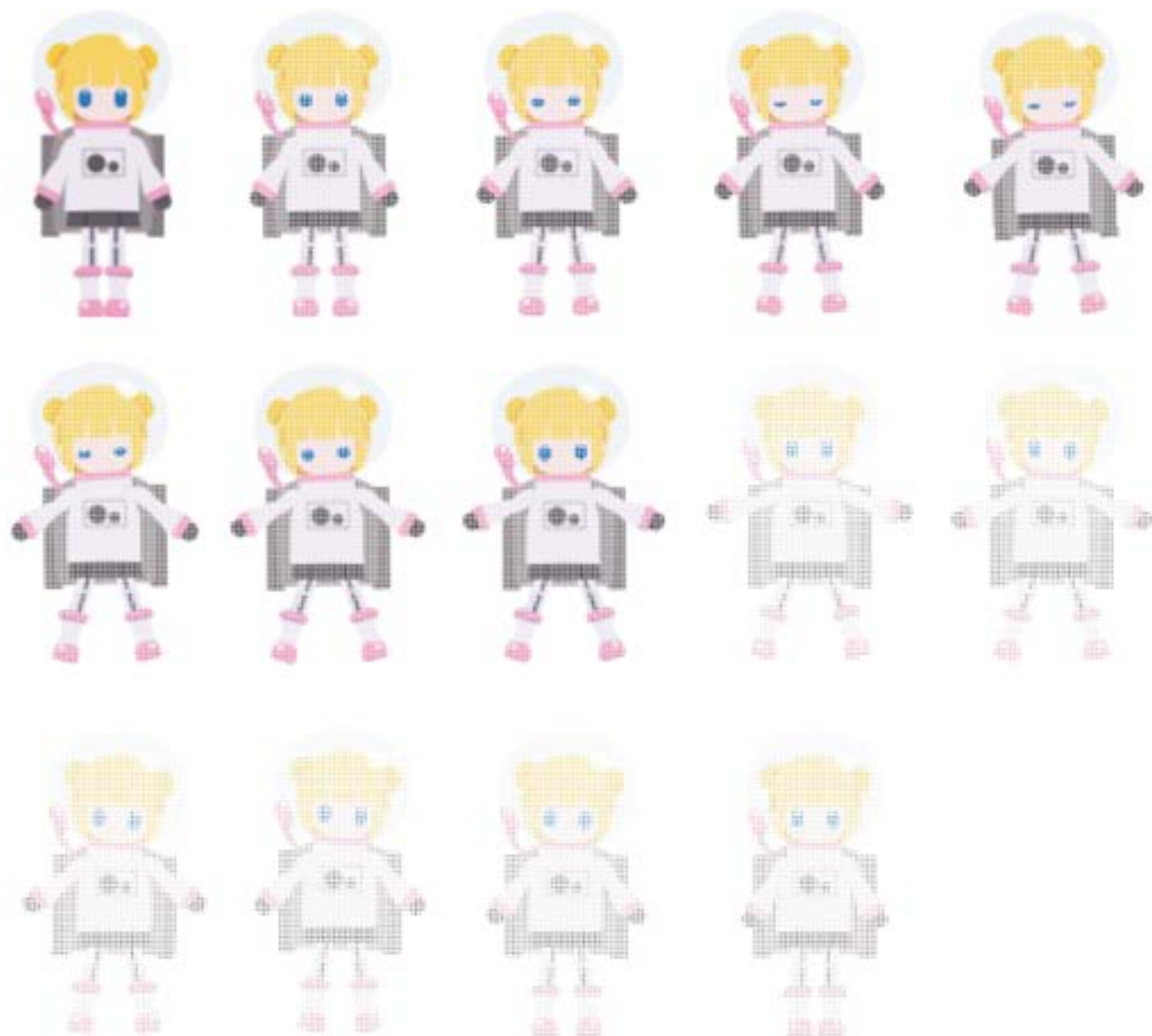
動画URL https://youtu.be/_UNLfeduc00



ノーマルのアニメーションです。
宇宙の無重力感が出るようなやわらかい動きに
しました。

ゲーム制作 アニメーション

使用ツール：
作成時間：3時間



ブラックホールに吸い込まれたときの
フェードアウトアニメーションです。
徐々に透過率を上げて遠近感を出しています。

ゲーム制作 アニメーション

使用ツール：
作成時間：3 時間



ホワイホールから出てくるときの
フェードインアニメーションです。

ゲーム制作

おとしもの

使用ツール: **Ai** **Ps**

製作時間: 各種30分

昔のゲーム機



誰かのペット



札束



懐中時計



貴重な石



くまのぬいぐるみ



ステージ内に登場するおとしものです。
かわいらしい世界観に合わせるため、
できるだけデフォルメなイラストにしました。

ゲーム制作

万年筆



マイクロチップ



ドックタグ



オルゴール



スマートウォッチ



手紙



誰かのペット2



レアカード



錆びたコイン



ペットボトル



金属の破片



白い粉



ゲーム制作

オブジェクト

使用ツール：Ps

製作時間：2時間



ステージ選択画面の背景オブジェクトです。
岩の硬さと世界観の柔らかさの両方を
表現できるように意識しました。

ゲーム制作

オブジェクト

使用ツール：Ps Ai

製作時間：3時間

酸素ボンベ



隕石



没案



タイル



没案



ステージ内に出てくるオブジェクトたちです。

ゲーム制作

寿司サーファーズ



動画URL <https://youtu.be/phE0ARQpGMs>



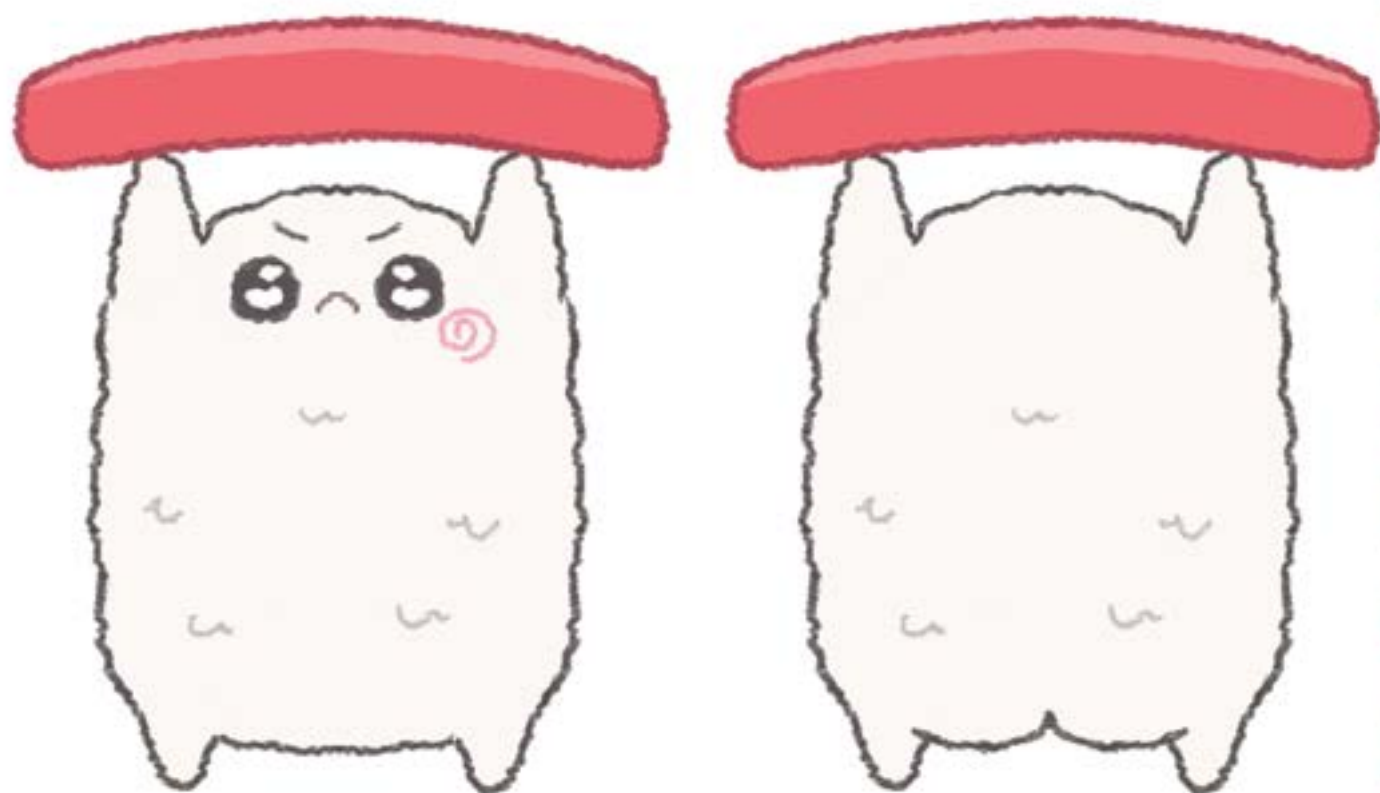
お寿司にサーフィンをさせる2Dアクションゲームです。

ゲーム制作

キャラクター

使用ツール：Ps

作成時間：5時間

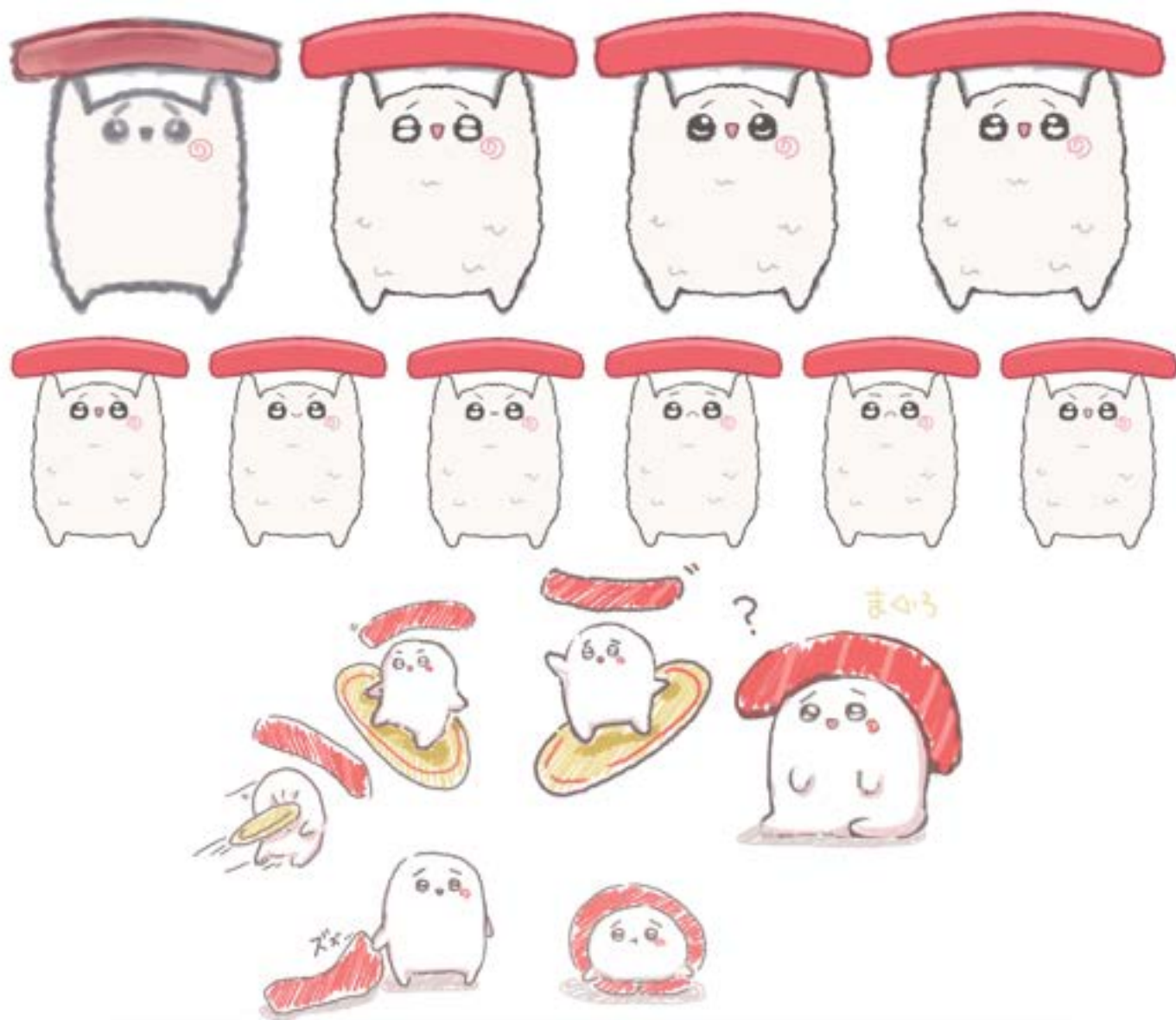


マグロのお寿司をモチーフにしたキャラクターです。渦巻き状のほっぺたとぷりんとしたおしりがチャームポイントです。

ゲーム制作

キャラクター

使用ツール：Ps
作成時間：10時間

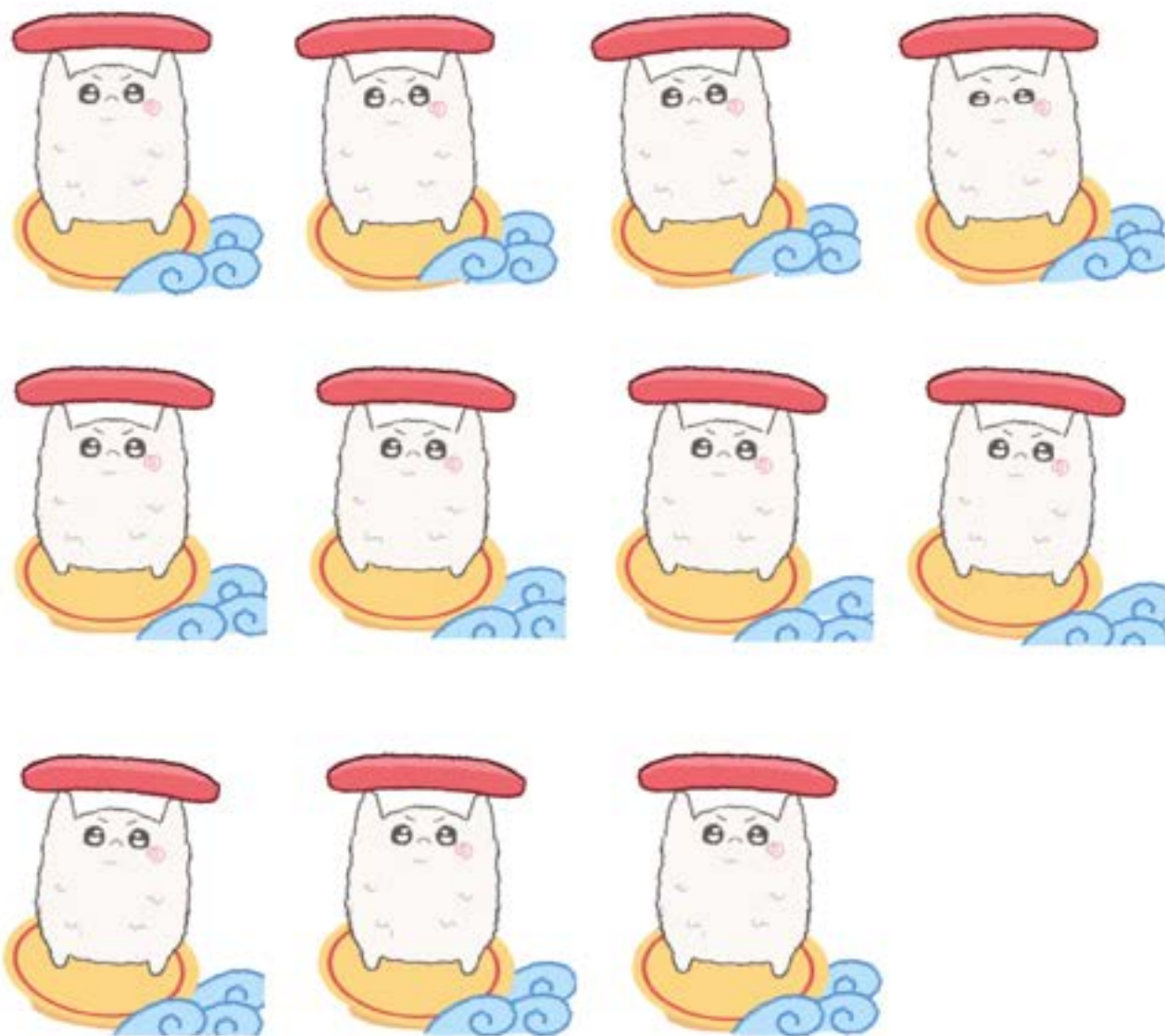


先ほどのキャラのラフと別案です。
特に表情にはこだわっていて、
絶対にお客様のもとにたどり着くという意思を
表現しました。

ゲーム制作 アニメーション

作成時間：6時間

使用ツール：

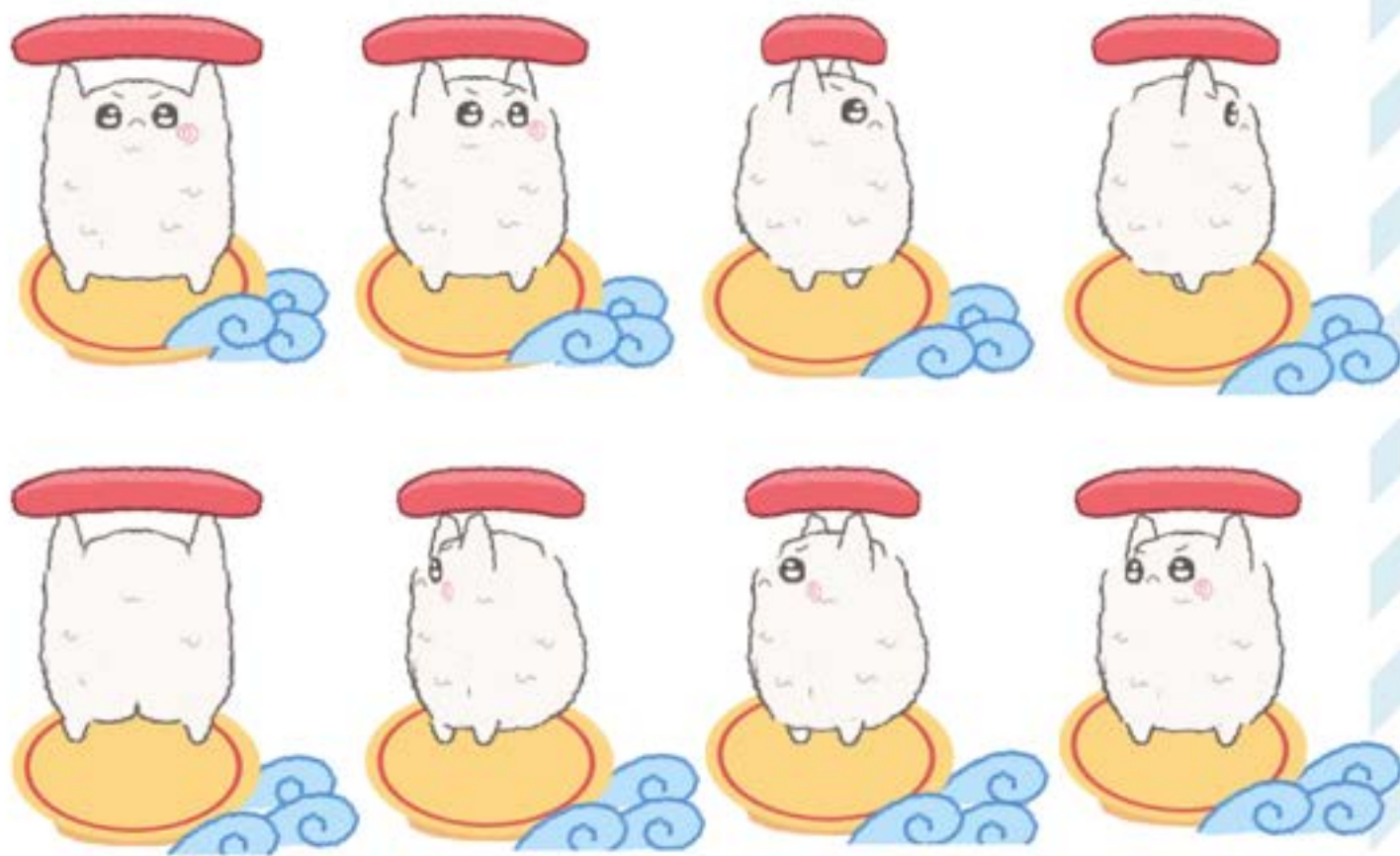


待機モーションです。ステージが海なので波に乗っているようなアニメーションにしました。

ゲーム制作 アニメーション

作成時間：7時間

使用ツール：

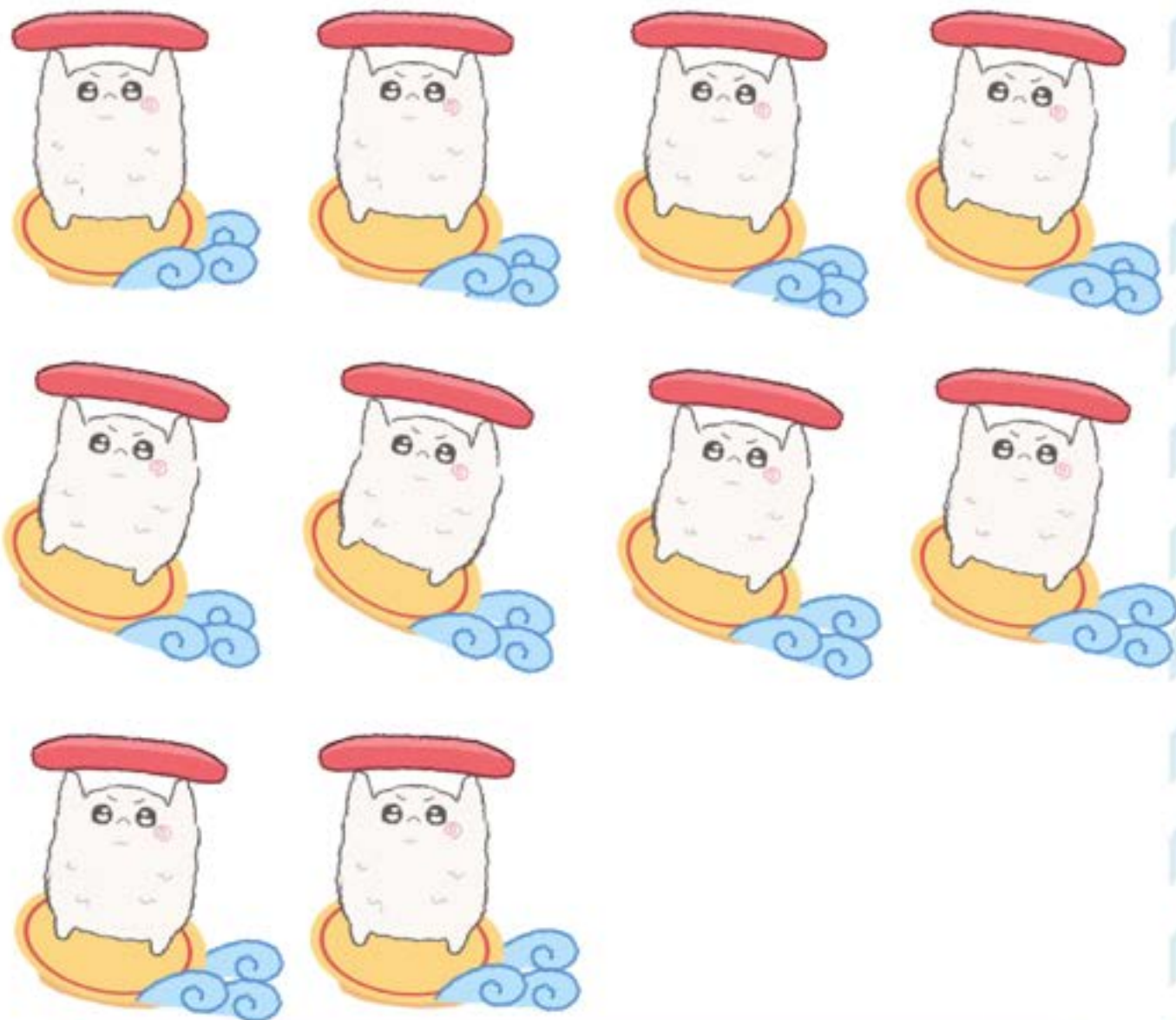


回転寿司です。サーフィンのターンを意識しました。

ゲーム制作 アニメーション

作成時間：4時間

使用ツール：



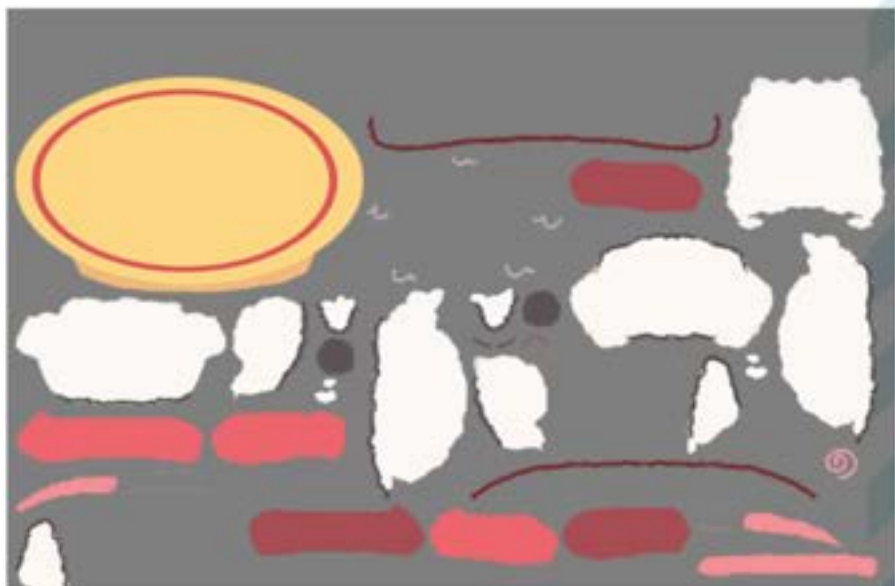
ジャンプのモーショんです。

ゲーム制作

キャラクター

使用ツール: S

作成時間: 3時間



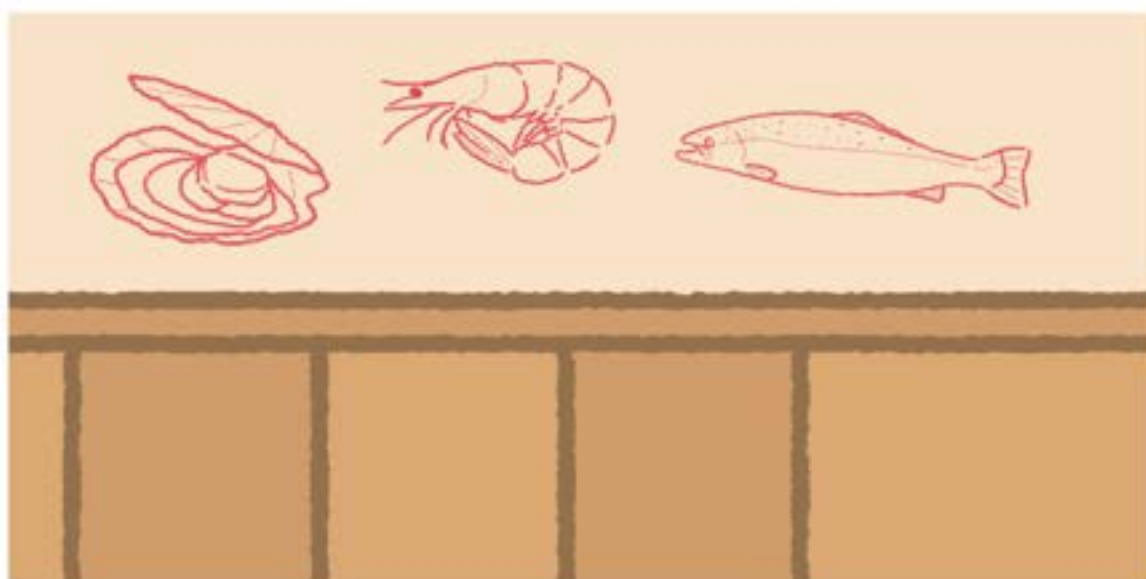
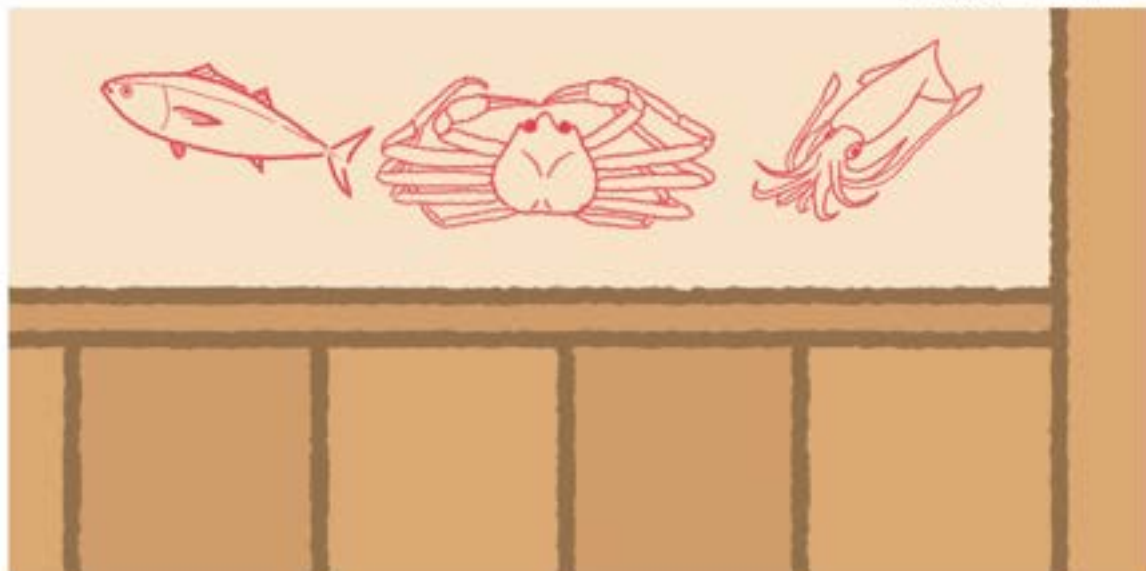
右上がセルパーツ、左下がセルの親子関係になります。回転アニメーションを作る事が前提だったので、大きい変形にも対応できるように細かくパーツ分けをしました。

ゲーム制作

背景

使用ツール : **Ps**

作成時間 : 6 時間



プレイ画面の背景です。

ゲームのデザインコンセプトはデフォルメ
されていますが、壁の海産物はリアル調にと
指示があり、このようなデザインになりました。

ゲーム制作 ポスター

使用ツール：Ps

作成時間：4時間



レイアウトを担当しました。

ゲーム制作

Revive The Creature

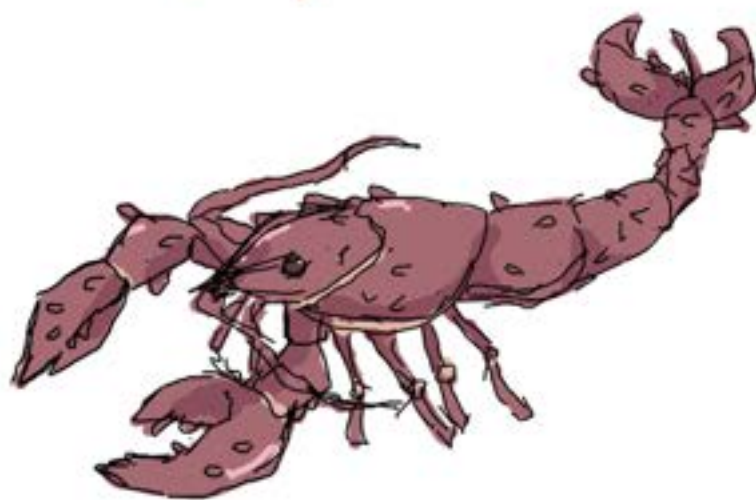


下水道を舞台に、ネズミの主人公が、倒したクリーチャーの特性を得て進化していく2D横スクロールアクションゲームです。

ゲーム制作

キャラクター

使用ツール：Ps
作成時間：10時間

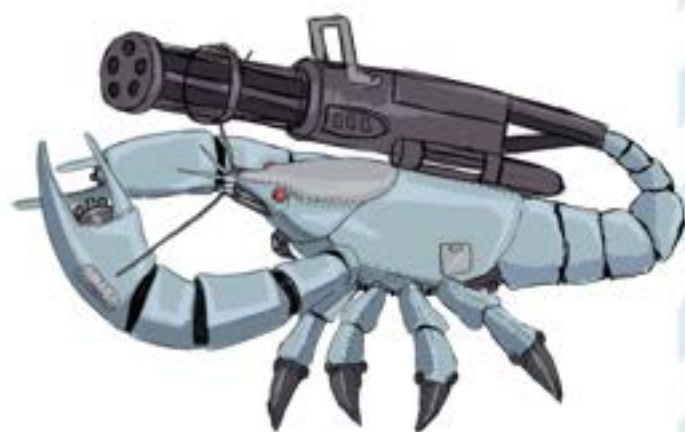
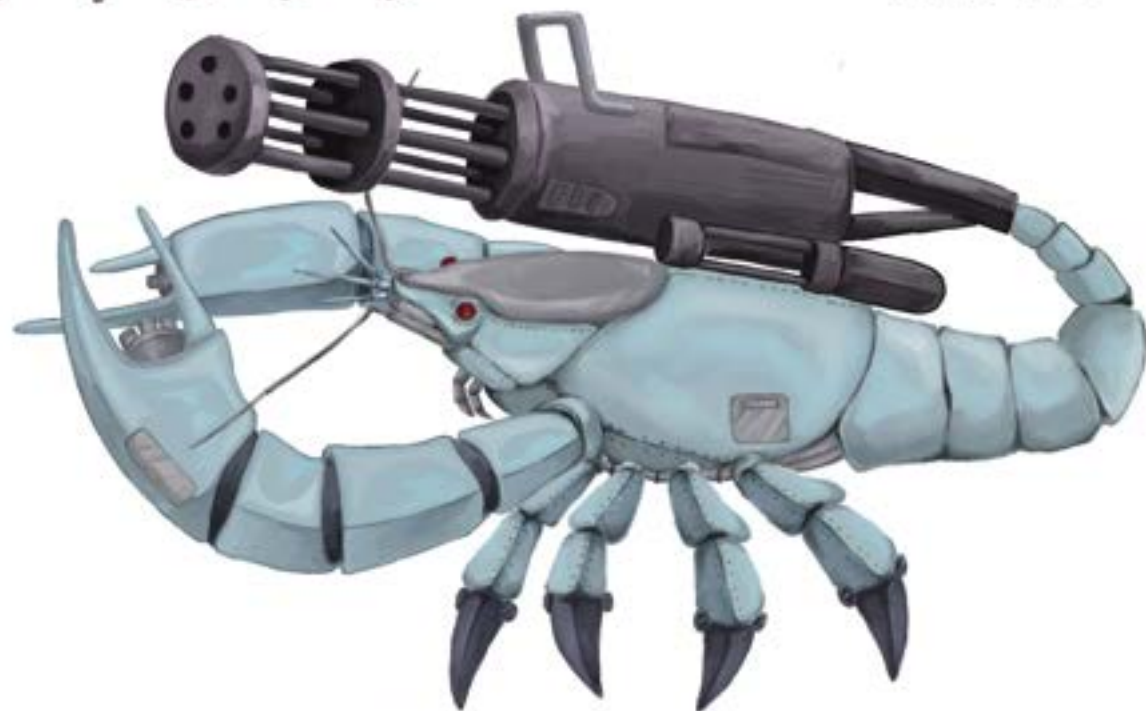


ズリガニの敵キャラです。
一見ただのズリガニに見えますが、外骨格にひびを入れて、戦闘が日常적으로おこなわれていることを表現しました。

ゲーム制作

キャラクター

使用ツール : **Ps**
作成時間 : 12時間



ボスキャラクターのザリガニのサイボーグです。
先ほどの雑魚敵と差別化しやすいよう、
メインカラーを寒色にしました。

2D作品

応募作品

使用ツール：？
作成時間：7時間



GFFのグラフィックアート部門に応募した作品です。

テーマである「可能性」から連想し、どこまでも広がっている宇宙をコンセプトに描きました。

2D作品

キャラクターデザイン

使用ツール：Photoshop
作成時間：6時間



魔法使いとウサギをテーマにデザインしました。

2D作品

キャラクターデザイン

使用ツール：Ps
作成時間：6時間



女の子、小人、姫の3つをテーマに
デザインしました。

今後、三面図の作成と3Dモデリングもしたいと
考えています。

3D作品

キャラクター

使用ツール：MAYA Ps

作成時間：20時間

ポリゴン数：1808

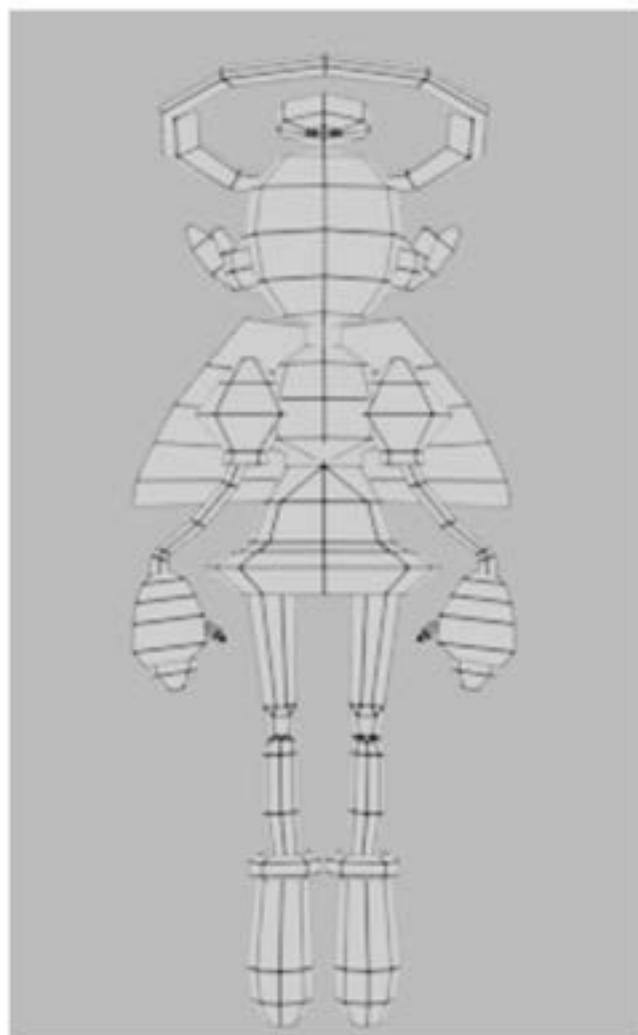


学内のコンテストで上位6位に選ばれた作品です。
テーマは人型ロボットで,2000ポリゴン以下
であることが条件でした。

3D作品

キャラクター

ワイヤーフレーム



デザイン案



天使らしい要素をいれることでオリジナリティをだし、一般的な人型ロボットのイメージから離れたデザインにしました。

3D作品

キャラクター

テクスチャー



ワイヤーフレーム



3D作品

背景

使用ツール：MAYA Ps
作成時間：48時間
ポリゴン数：7033



リファレンス



ゲーム「どうぶつの森」の主人公の家です。

背景



先ほどのモデルのテクスチャーです。
どうぶつの森の世界観を表現できるよう、
立体感をですところとあえて書き込まない部分を
区別しました。

2D作品

使用ツール：画用紙
作成時間：7時間



夏をテーマにしたアナログイラストです。
画材はコピックを使用しています。

2D作品

使用ツール：画用紙
作成時間：7時間

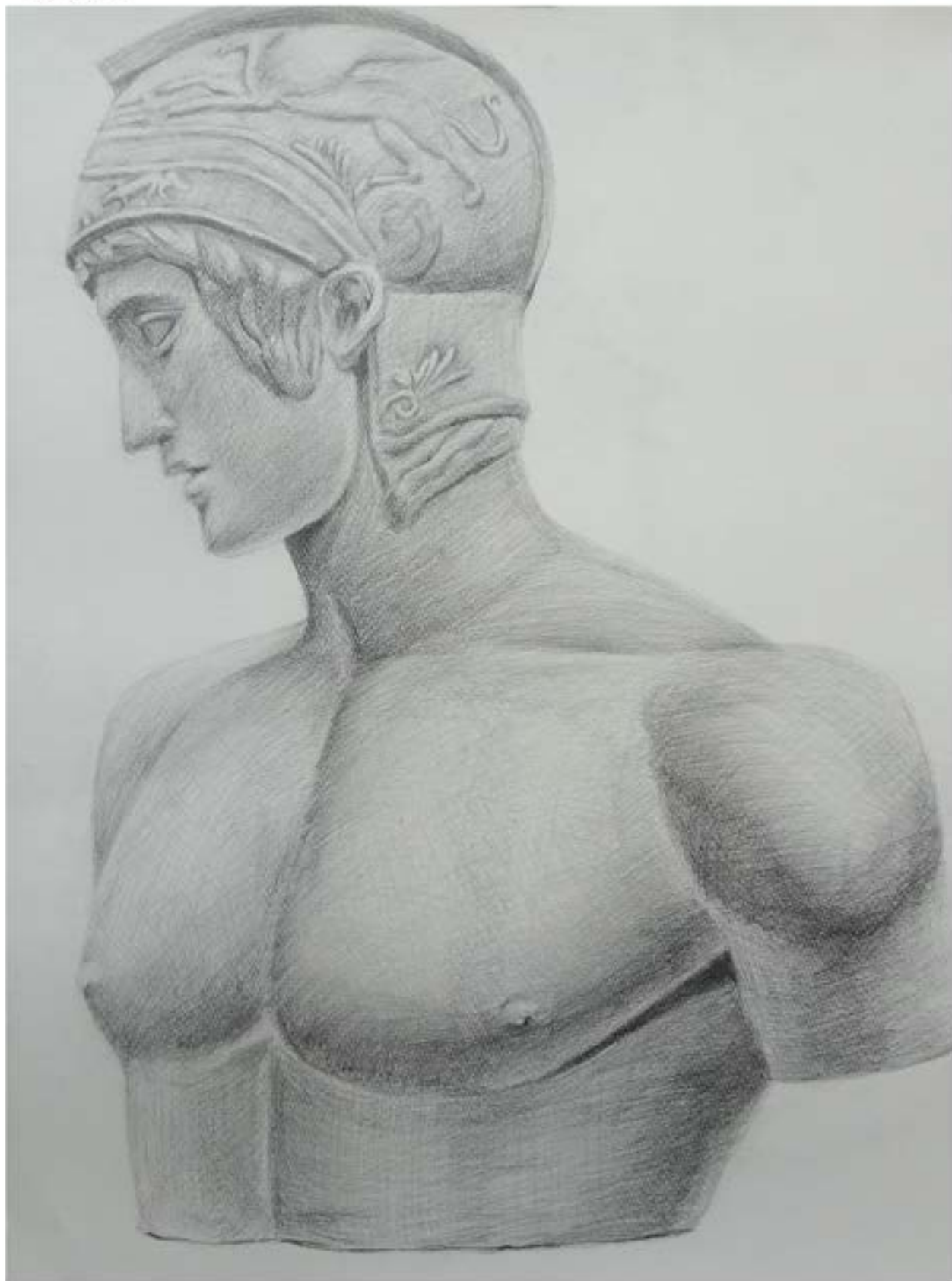


七夕の織姫をテーマに描きました。
画材はコピックを使用しています。

デッサン

マルス

制作時間：12時間



デッサン

瓶、ハケ、リボン、紙袋



作成時間：6時間

コップとリボン、松ぼっくり、ゴミ袋、球体



作成時間：6時間

デッサン

メディチ

作成時間：12時間

