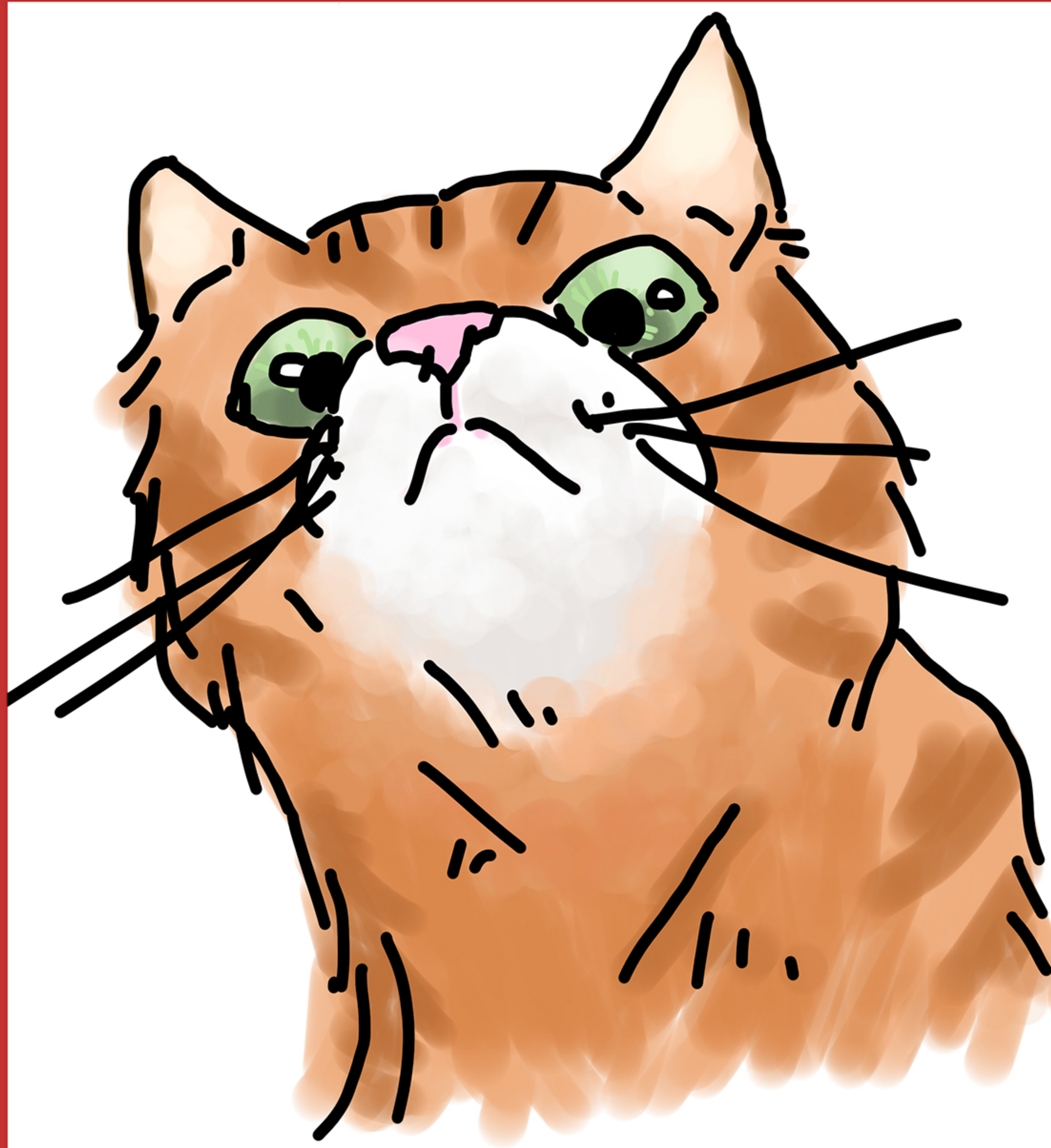


Portfolio



ヒューマンアカデミー横浜校

CGデザイナー専攻 近藤京花

ゲーム制作 『Rolling Snow』

プレイ画面



タイトル画面



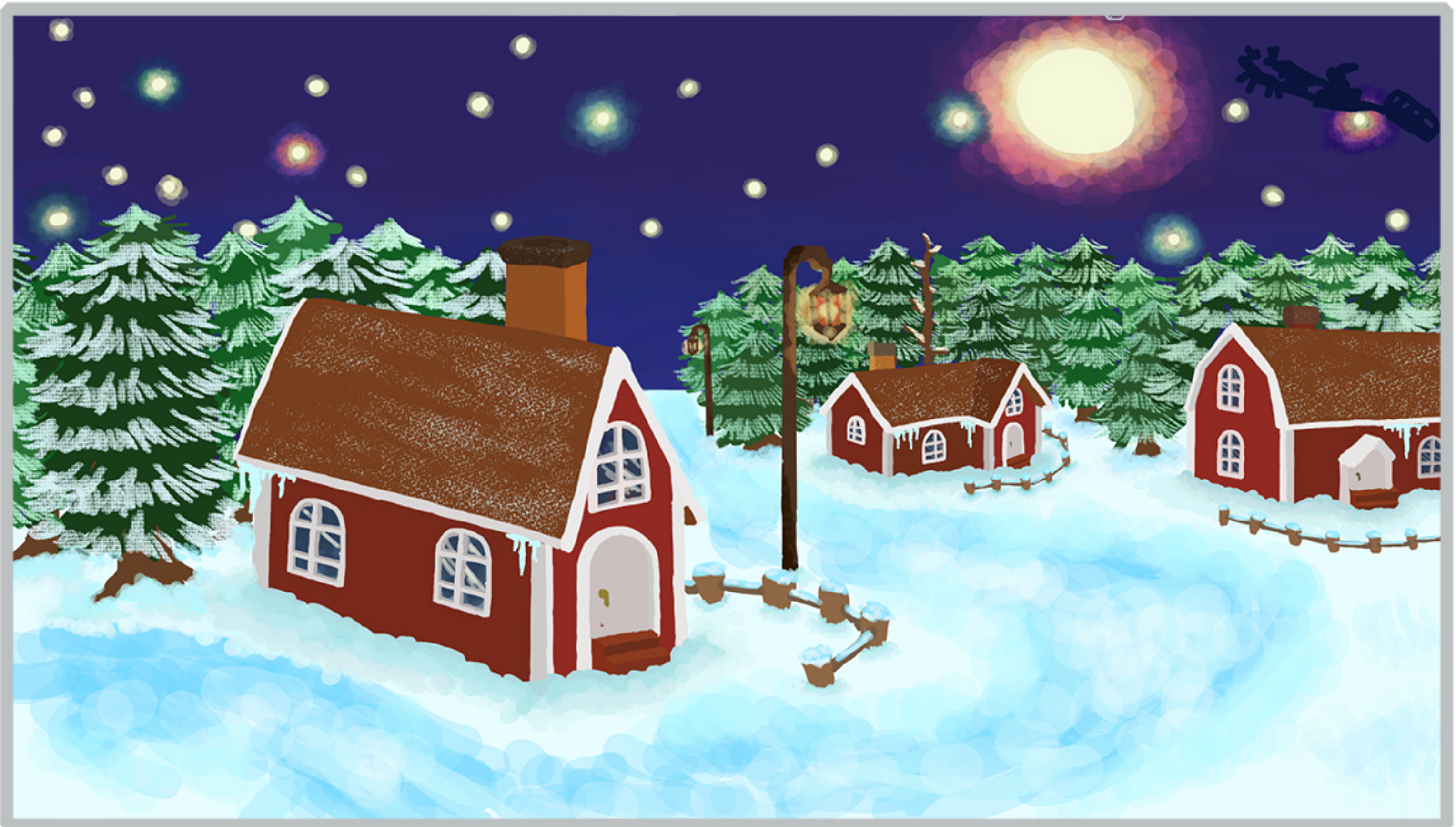
プレイ画面2



Rolling Snowは、雪だるまを転がして大きくしながら障害物を乗り越え、夜が明ける前にゴールのログハウスを目指すスピードアクションです。私はこのゲームで、背景の一部とUIを担当しました。

ゲーム制作

コンセプトアート



ゲーム制作

3D作品

総ポリゴン数:1540

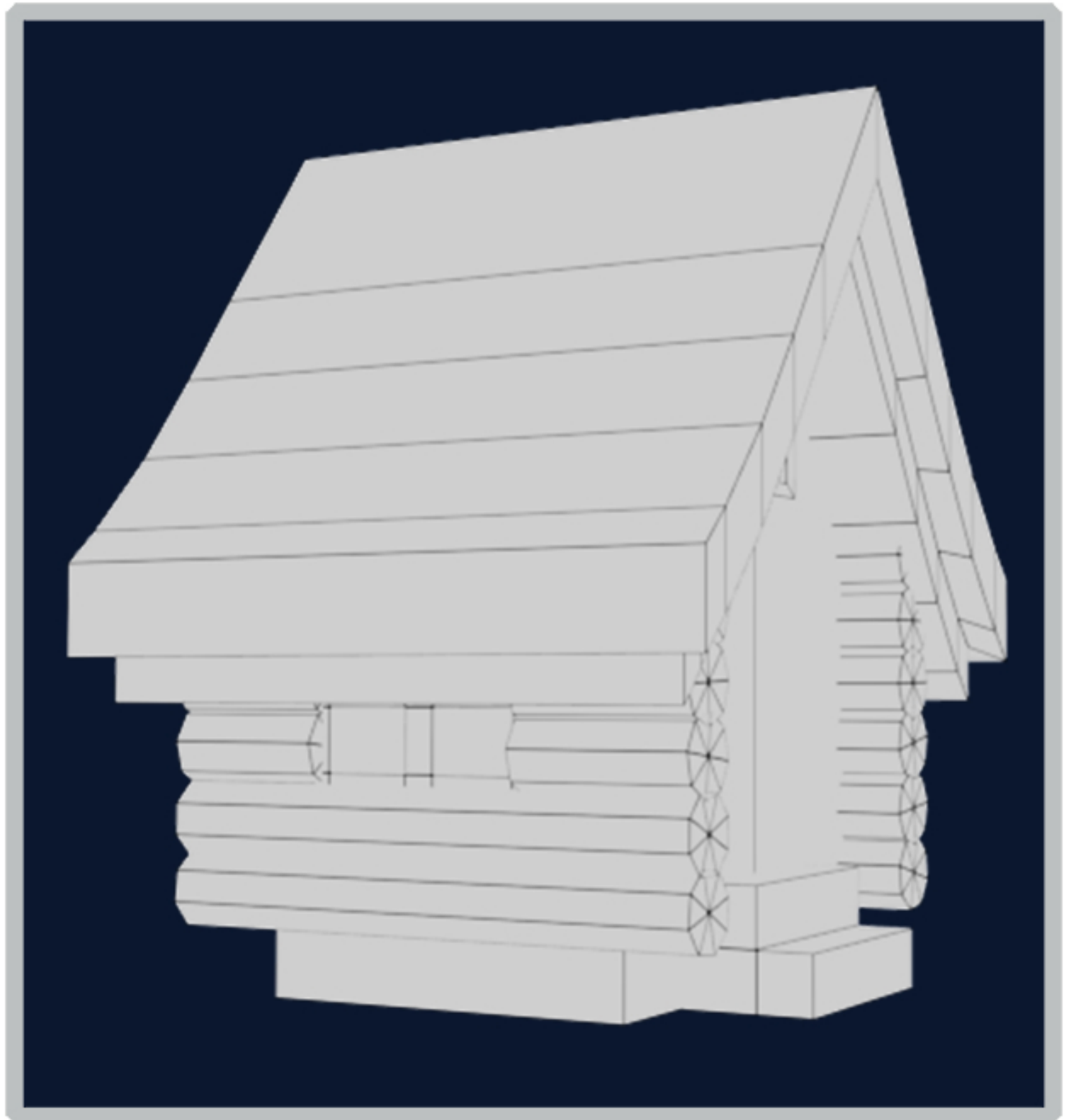
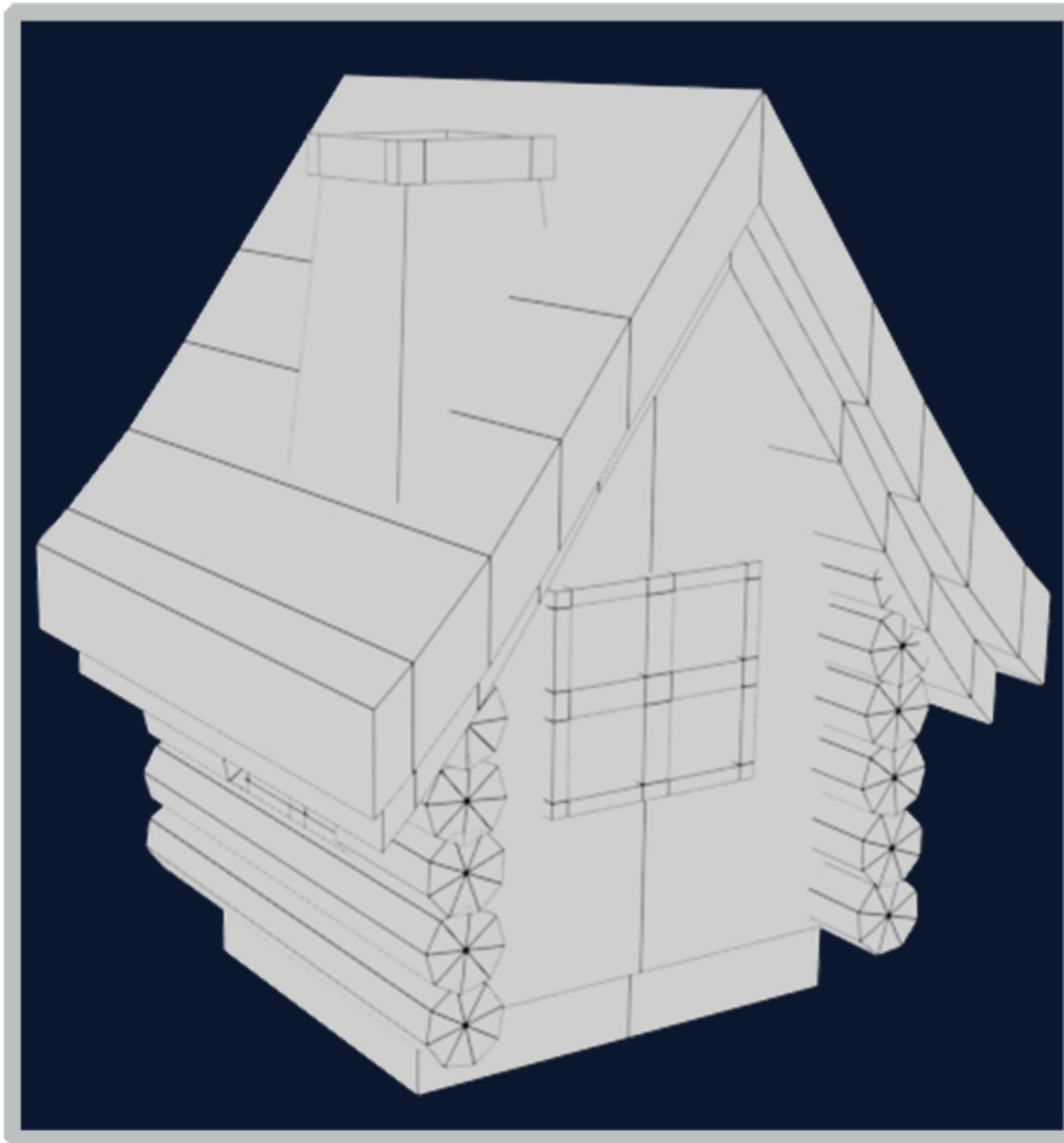
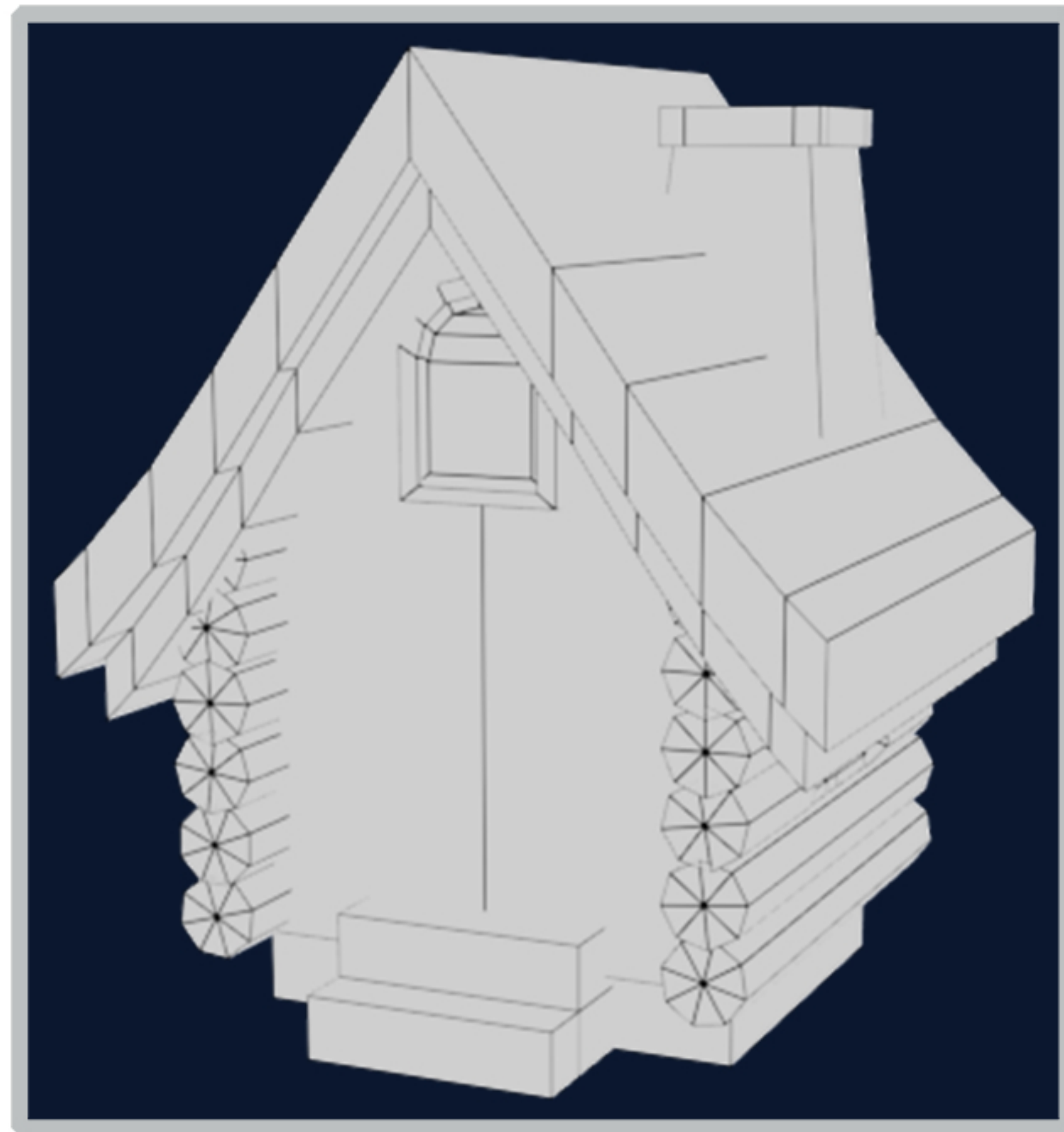
使用ツール:



ログハウス 制作時間:10時間

ゲーム中に、ゴールとして使用したログハウスです。
世界観に合うようにデフォルメをして制作をしました。
影や光の色を考えてテクスチャを描いています。

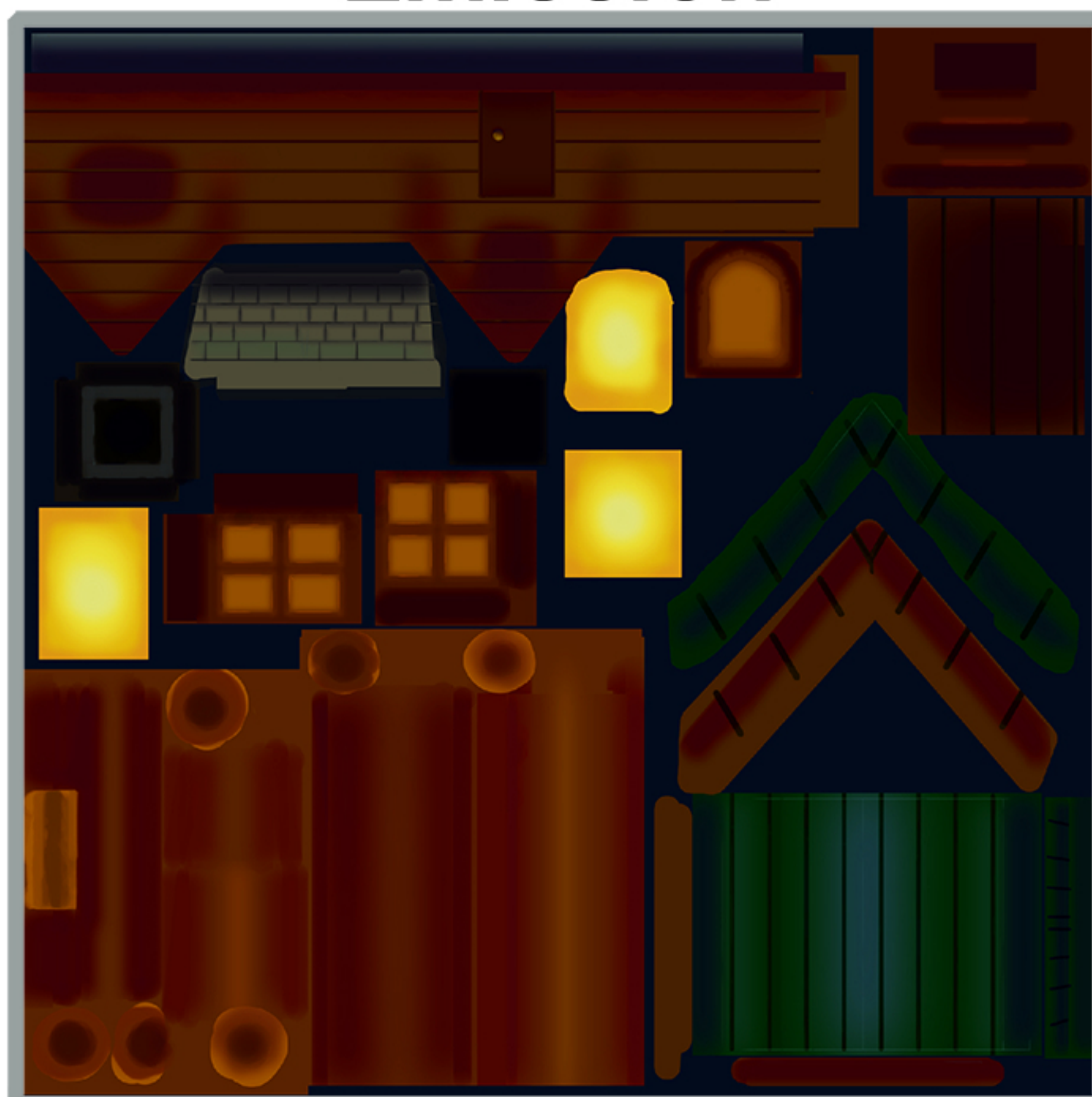
ワイヤーフレーム



テクスチャ



Emission



ゲーム制作

2D作品

使用ツール:   

タイトル



ステージクリア



雪だるまサイズ表示



スコアバー



ゲーム制作

2D作品

ゲーム画面使用例



ゲームに使用したUIです。世界観に合ったデザインにするため、雪のモチーフを多く使用しています。また、画面上での見やすさや、可愛さを強く意識して制作しました。





Thank you for watching