

# 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

富澤 勇治

# 受賞作品

ゲーム制作 「SHADOW ROAD」

プレイ画面



タイトル画面

チャプター選択画面



光と影をモチーフにした横スクロールアクションゲームです。  
「不吉な森」「不気味な工場」「崩壊した街」の3ステージがあり、光を避けながらクリアしていくゲームです。

# 受賞作品

「GFF AWARD 2022」

ゲームソフト部門 【優秀賞】

未来のゲームクリエイターの頂点が、福岡で決まる。



トロフィー、表彰状

表彰状



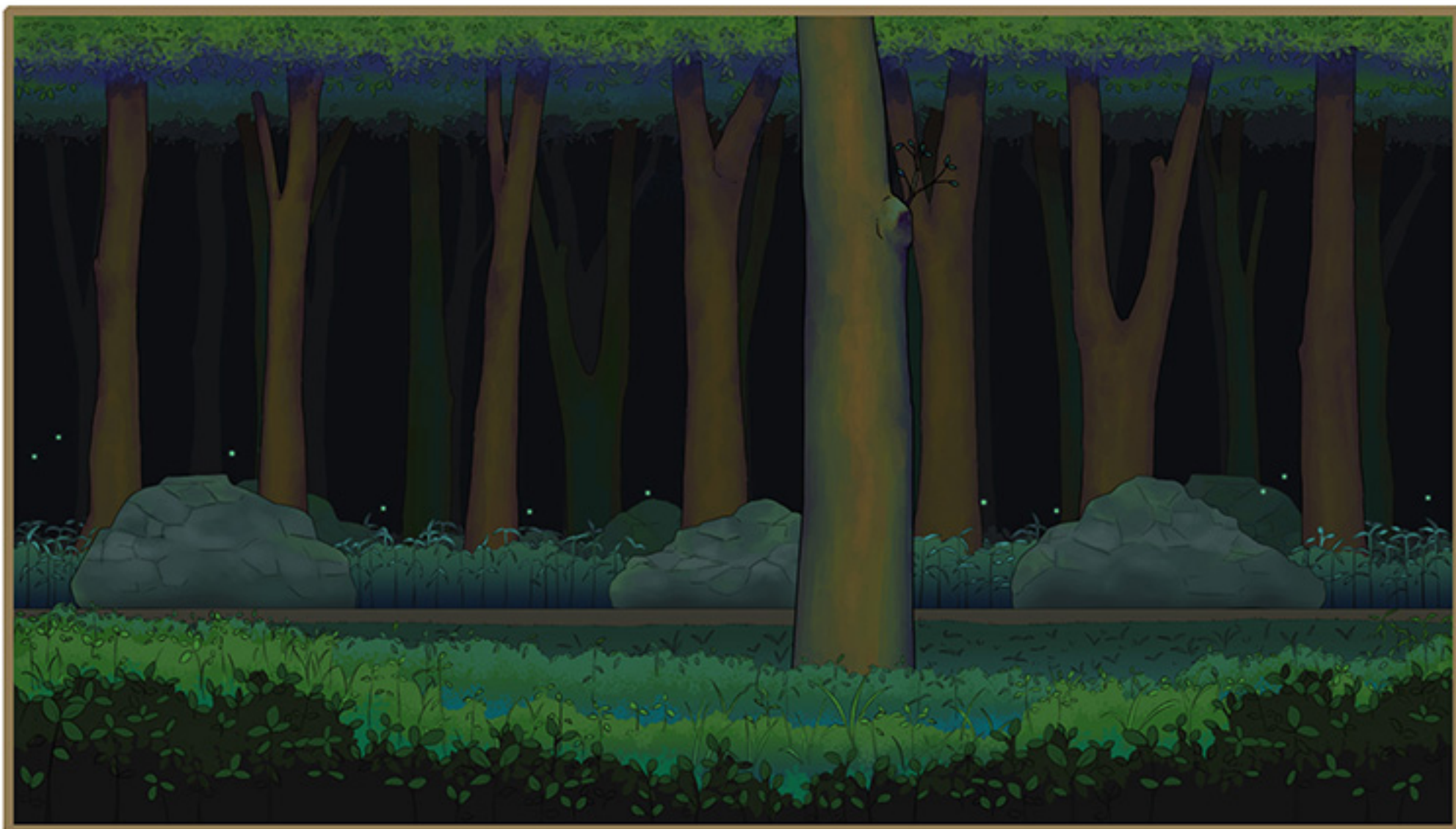
第15回 福岡ゲームコンテスト GFF AWARD 2022  
にて、「ゲームソフト部門」315作品の中から 優秀賞 に選ばれました。

# 受賞作品

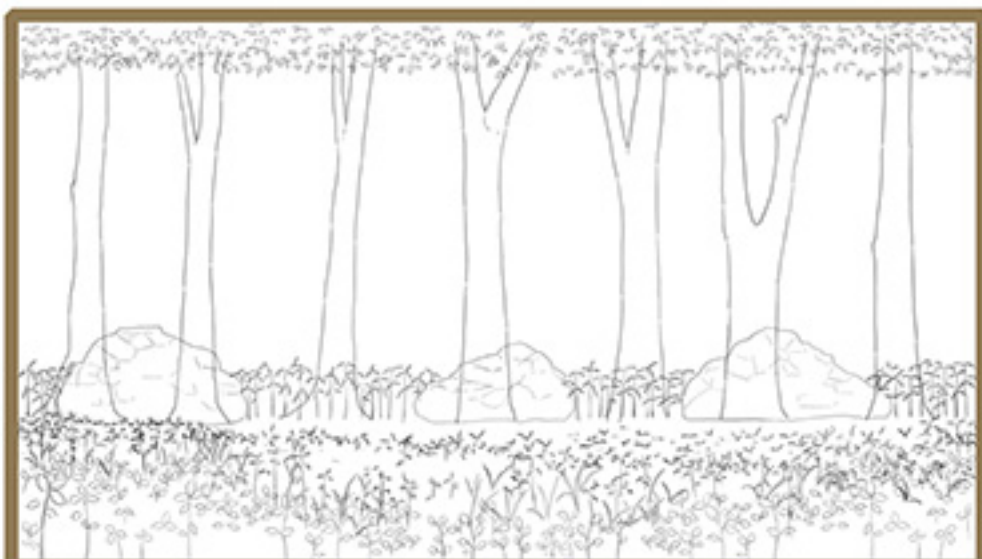
使用ソフト: Photoshop、SpriteStudio  
制作時間: 約50時間

## ゲーム制作 「SHADOW ROAD」

### 「不吉な森」



#### 線画



#### 動画 (QRコード、URL)



<https://youtu.be/zdgNY7TBTtw>

線画をあえて残し、絵本のような背景に仕上げました。  
後ろの蛍や葉をSpriteStudioで動かし、森の雰囲気を作っております。

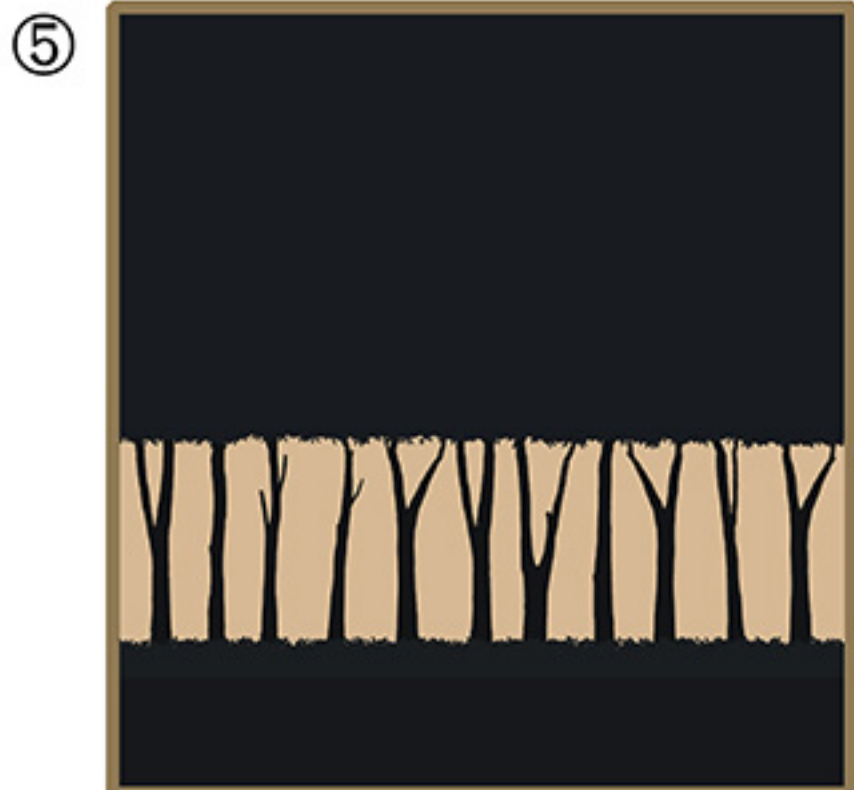
# 受賞作品

使用ソフト:Photoshop

## ゲーム制作 「SHADOW ROAD」

### 「不吉な森」

背景をレイヤー分けしたものです。



②の背景レイヤーの前にUnity上でキャラクターを置いていきます。



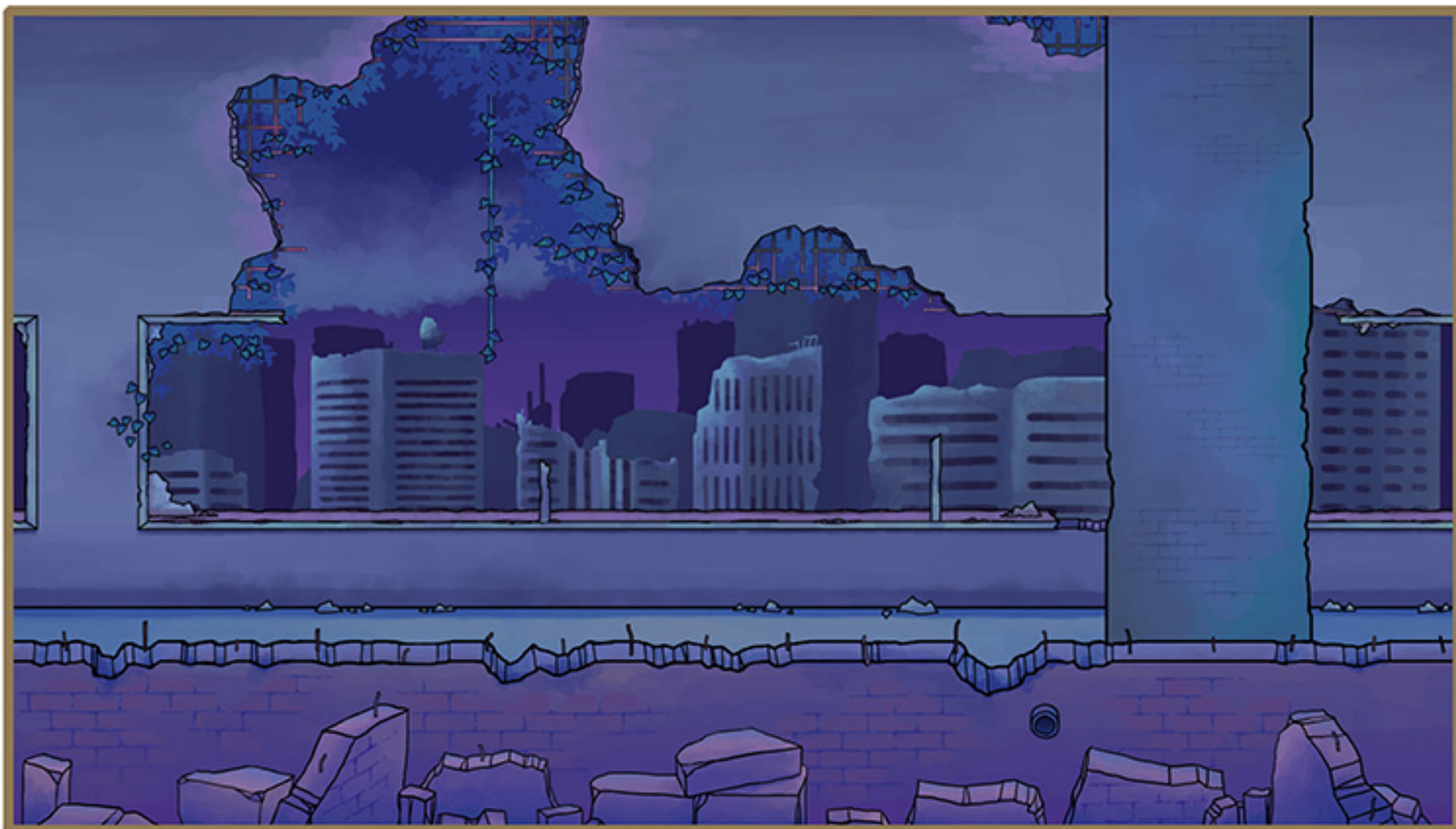
Unity上で背景を最前面、前面、などという順番で置いていきます。  
多重スクロールでキャラクターの前に①の前景背景を置きます。  
Unity上では3Dを使っているので④⑤は遠くに置き、ゆっくり動くようにしています。

# 受賞作品

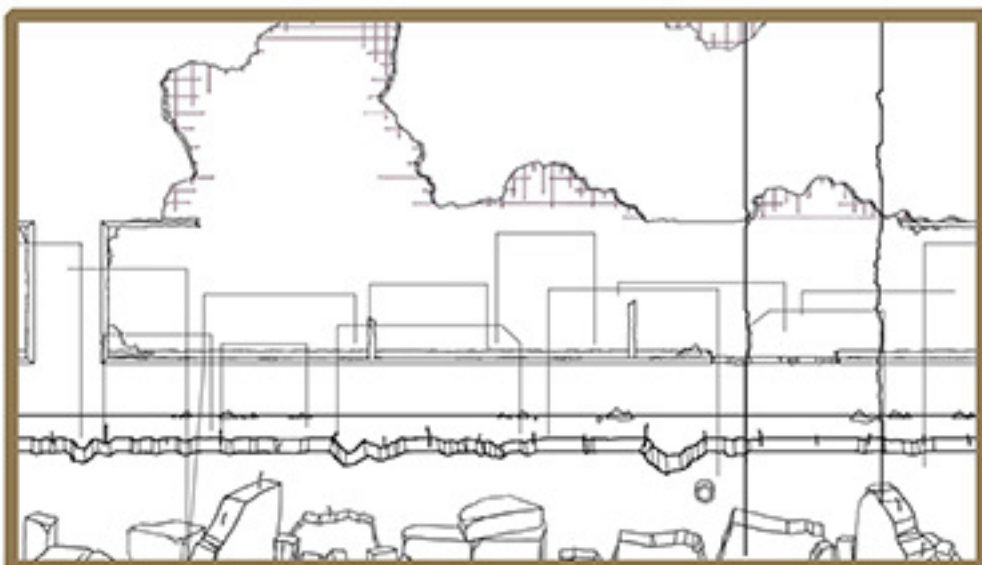
使用ソフト:Photoshop、SpriteStudio  
制作時間:約48週間

## ゲーム制作 「SHADOW ROAD」

### 「崩壊した街」



### 線画



### 動画 (QRコード、URL)



[https://youtu.be/1U1\\_NM57xYA](https://youtu.be/1U1_NM57xYA)

先ほどの「不吉な森」と同様に線画をあえて残し、絵本のような背景に仕上げました。  
葉やツタはSpriteStudioで動かし、遠方の方は線無くして遠近感を出しています。

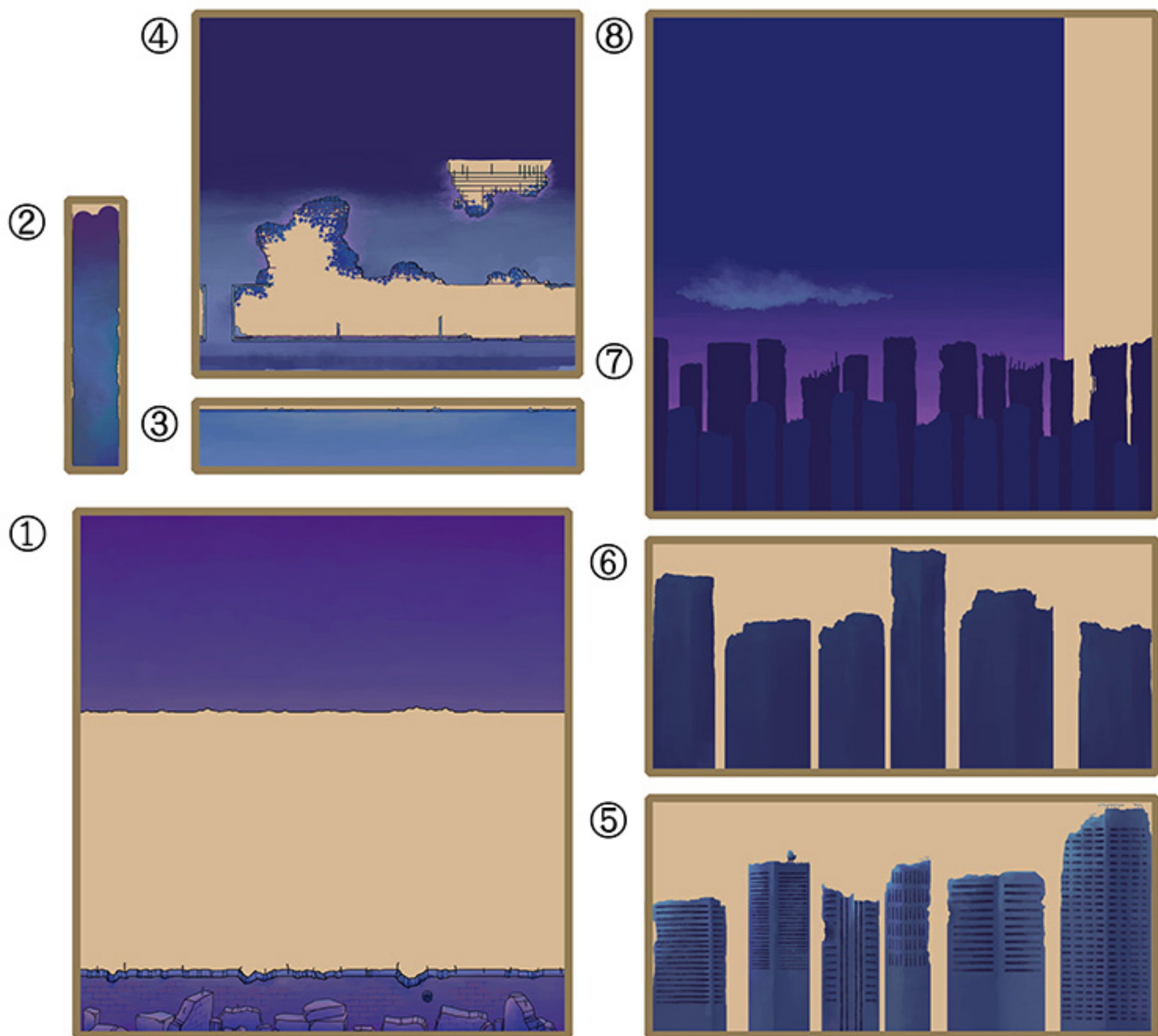
# 受賞作品

使用ソフト:Photoshop

## ゲーム制作 「SHADOW ROAD」

### 「崩壊した街」

背景をレイヤー分けしたものです。



「不吉な森」と同様にUnity上で置いていく、多重スクロールになっています。Unity上では3D空間を利用しているのでプログラマーと⑤の背景は少し手前に置いてほしいなどと相談しながら制作していきます。

# 受賞作品

使用ソフト:Photoshop、SpriteStudio  
制作時間:約3時間

## ゲーム制作 「SHADOW ROAD」

### 「不気味な工場」 煙アニメーション



動画 (QRコード、URL)



<https://youtu.be/aQbLjtuSGkw>

不気味で毒のあるような煙をイメージして制作致しました。  
繰り返し再生しても違和感のないようなアニメーションになっています。



# 2D背景

ゲーム制作 「びよんど」

プレイ画面



タイトル画面



ステージ選択画面



地面や壁などをトランポリンのように柔らかくして跳ねながら、ゴールを目指す縦スクロールアクションゲームです。

# 2D背景

「日本ゲーム大賞2022」

アマチュア部門 一次審査通過



プロのゲームクリエイターが作品を審査!



**アマチュア部門**  
今年の募集テーマは

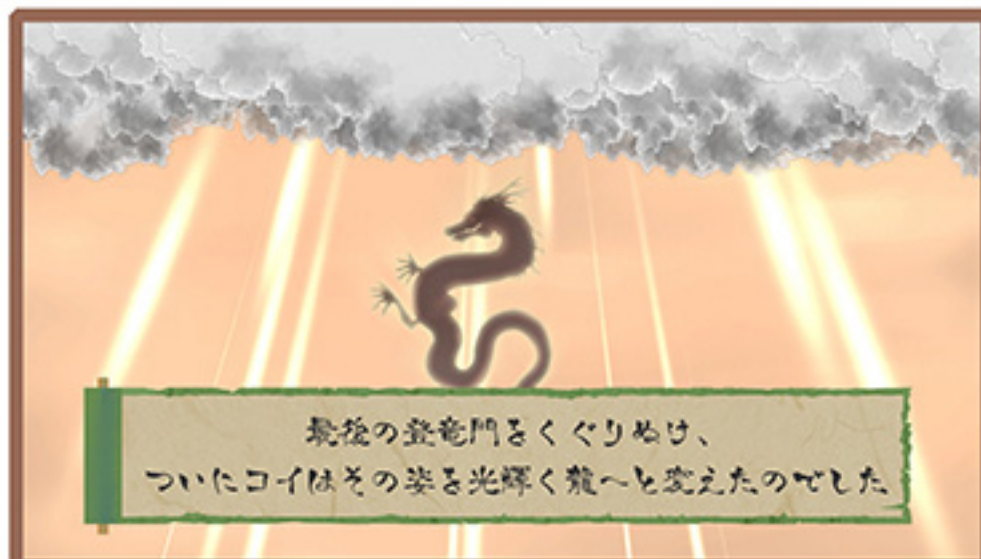
# 感触

ゲームにとって触り心地はとても大切な要素です。今回はその「感触」自体をテーマとします。

ステージクリア画面



ゲームクリア画面



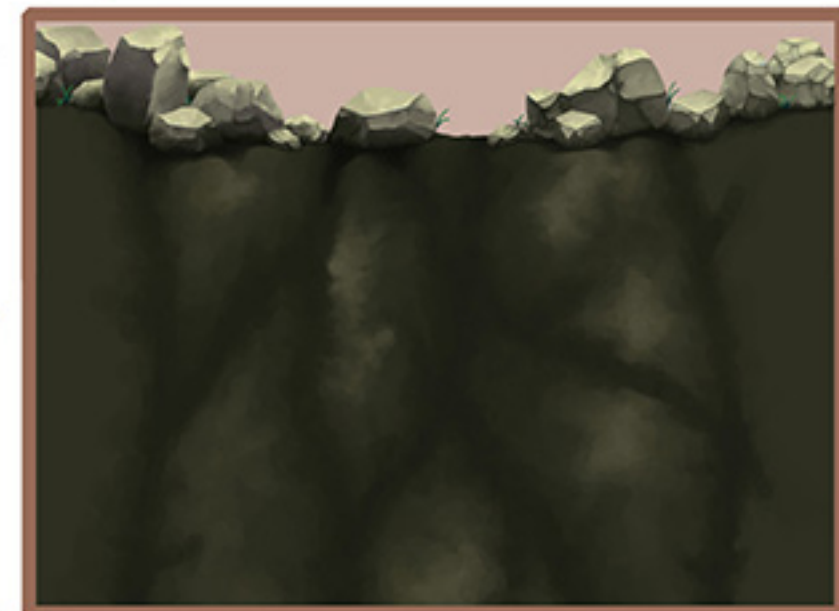
「日本ゲーム大賞2022」アマチュア部門にて455作品の中から99作品が一次審査で選出され、「びよんど」が通過いたしました。

# 2D背景

使用ソフト:Photoshop  
制作時間:約40時間

## ゲーム制作 「びよんど」

### 滝(上の背景)



背景をUnity上で多重スクロールで置いています。  
手前は細かく、空気遠近を意識して制作しました。

# 2D背景

使用ソフト:Photoshop

## ゲーム制作 「びよんど」

### 滝 (中間の背景)



### 全体図



①



③



②

上の背景、下の背景と繋がるように制作し、Unity上で多重スクロールで置いています。

# 2D背景

使用ソフト:Photoshop

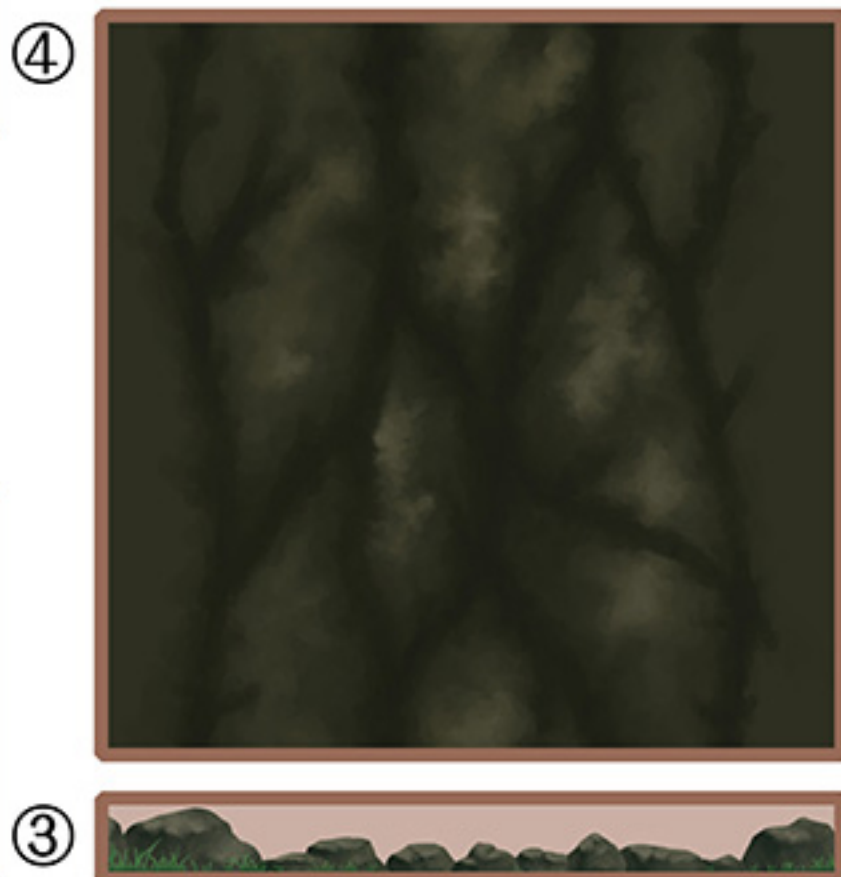
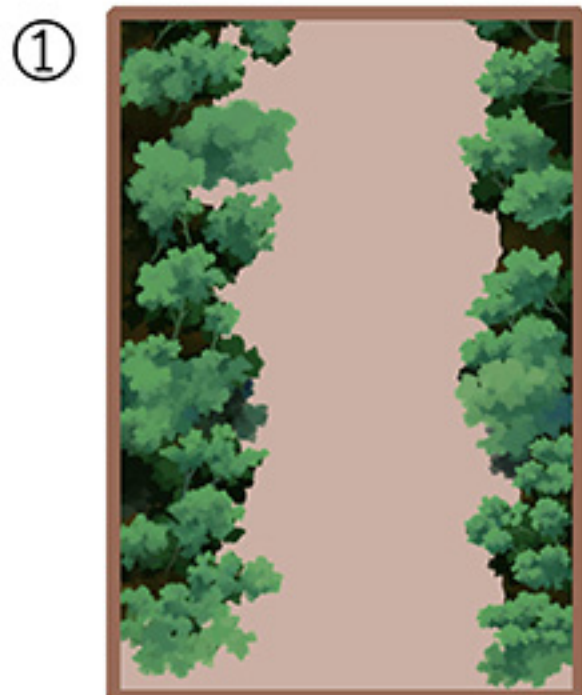
## ゲーム制作 「びよんど」

滝(下の背景)

パーティクル素材(しずく)



滝のアニメーションは、Unity上で行っています。パーティクル素材はプログラマーと相談してサイズを108×108にしています。



中間の背景と繋がるように制作し、Unity上で多重スクロールで置いています。

# 2D背景

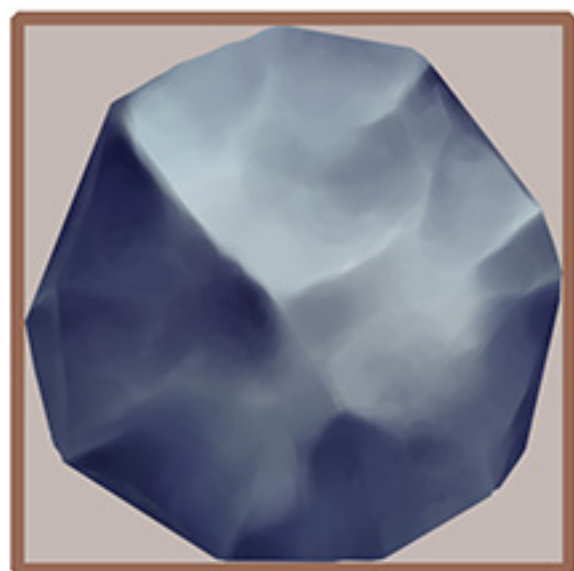
使用ソフト:Photoshop  
制作時間:約3時間

## ゲーム制作 「びよんど」

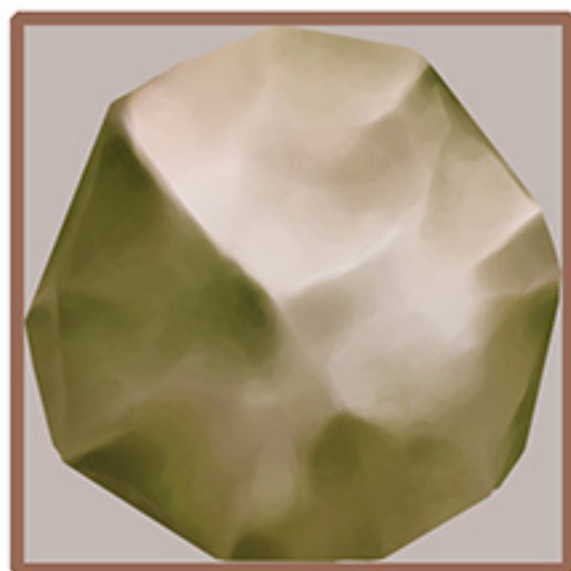
### プレイ画面



岩地面チップ(硬い)



岩地面チップ(やわらかい)



普通の地面チップの他に岩の地面チップを制作しました。  
「硬い」と「やわらかい」を色で表現しました。

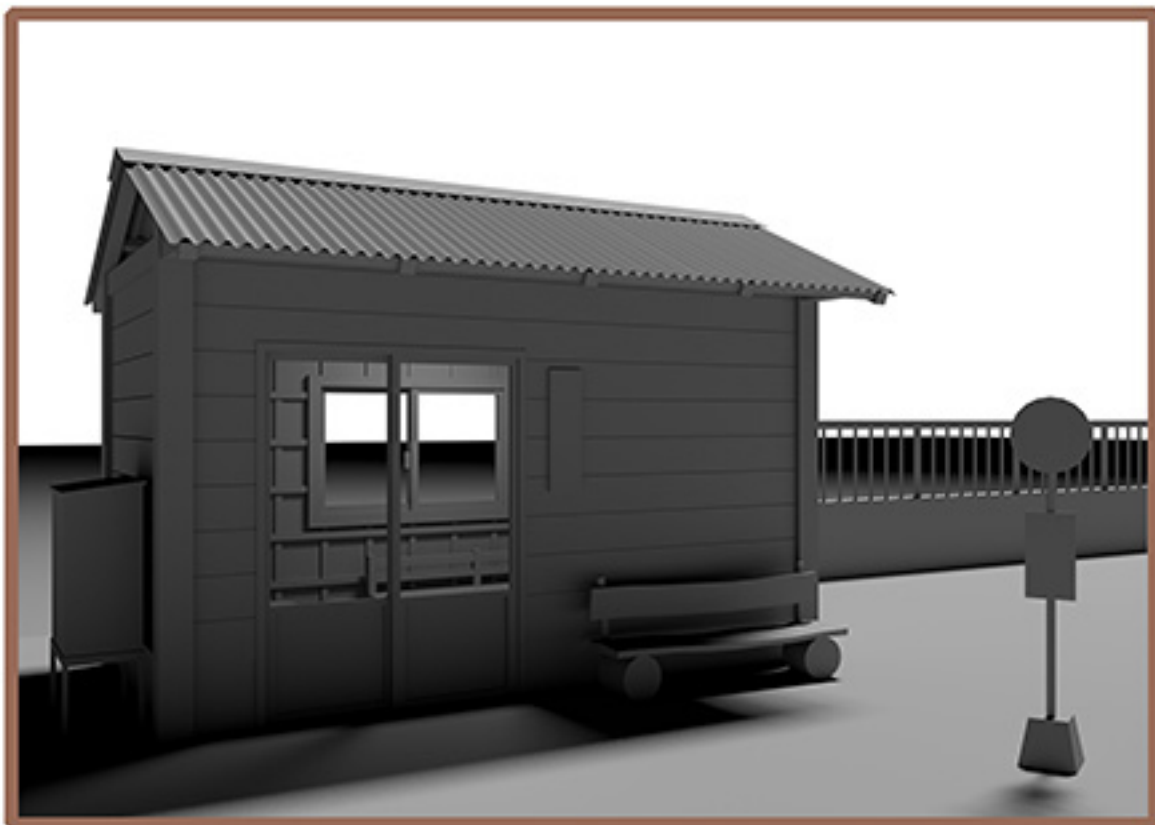
# 2D背景

使用ソフト:Photoshop、Maya  
制作時間:約55時間

## 「海辺のバス停」



### 3DCGソフトを使用した2点透視図法背景



Mayaで配置、カメラを決め、夏の日差しを想定して制作しているので強い光と影や質感など細かな所をPhotoshopで描いていきます。  
実際にバス停を見たり、調べるなどして制作していきます。

# 2D背景

使用ソフト:Photoshop  
制作時間:約1週間

## 「雪景色」



雪景色をイメージして制作しました。木は雪の付き方に気を付け、遠方の木や山には空気遠近感をだして制作しております。



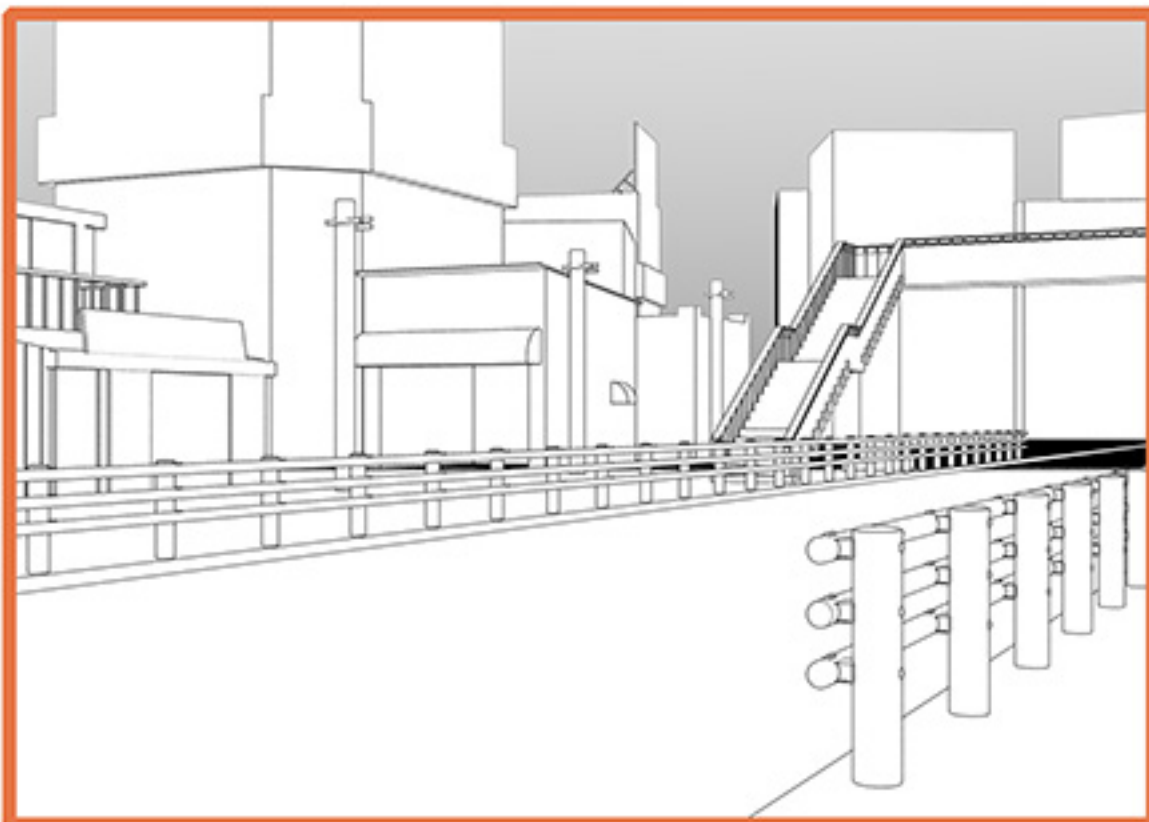
# 2D背景

使用ソフト:Photoshop、Modo  
制作時間:約2週間

## 「夕焼けの街並み」



### 3DCGソフトを使用した2点透視図法背景



Modoでカメラやオブジェクトの形、配置を決め、Modoの機能のCel Edges Materialを使用してエッジのみの状態でレンダリングしていきます。

Modoで形を制作したものをPhotoshopで色、質感を加えていきます。

# 2D背景

使用ソフト:Photoshop  
制作時間:約2日

## 「春の空」



春夏秋冬それぞれの季節を表現しました。  
春の雲は、綿のようなイメージで制作しました。

# 2D背景

使用ソフト:Photoshop  
制作時間:約3日

## 「夏の空」



夏の雲は、積乱雲のようなゴツゴツした形をイメージして制作しました。

# 2D背景

使用ソフト:Photoshop  
制作時間:約1日

## 「秋の空」



秋の雲は、サラサラしたようなイメージで制作しました。

# 2D背景

使用ソフト:Photoshop  
制作時間:約1日

## 「冬の空」

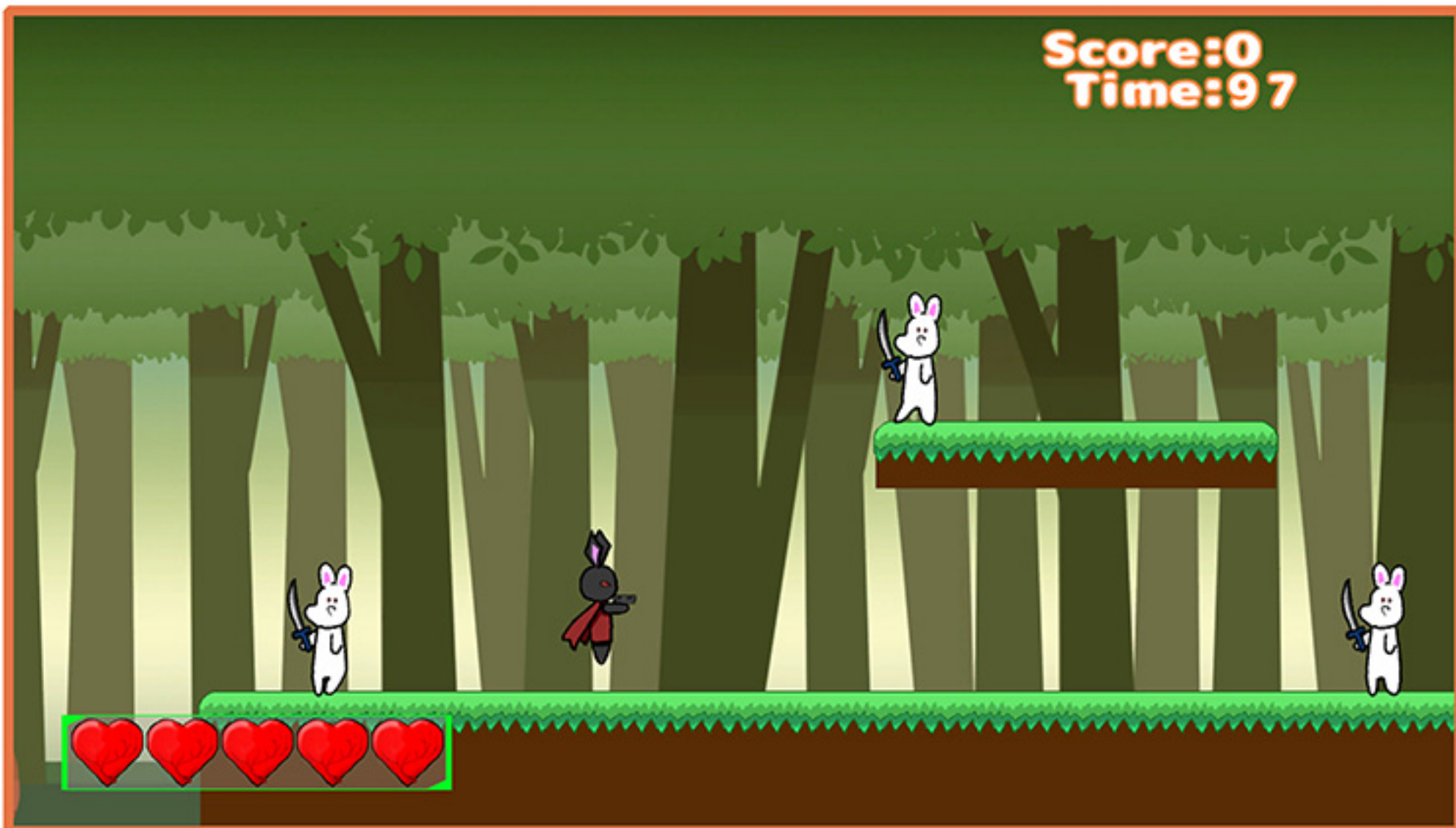


冬の雲は彩度を低めに、雲は積雲をイメージして制作しました。

# 2D背景

ゲーム制作 「Bunny Shooter」

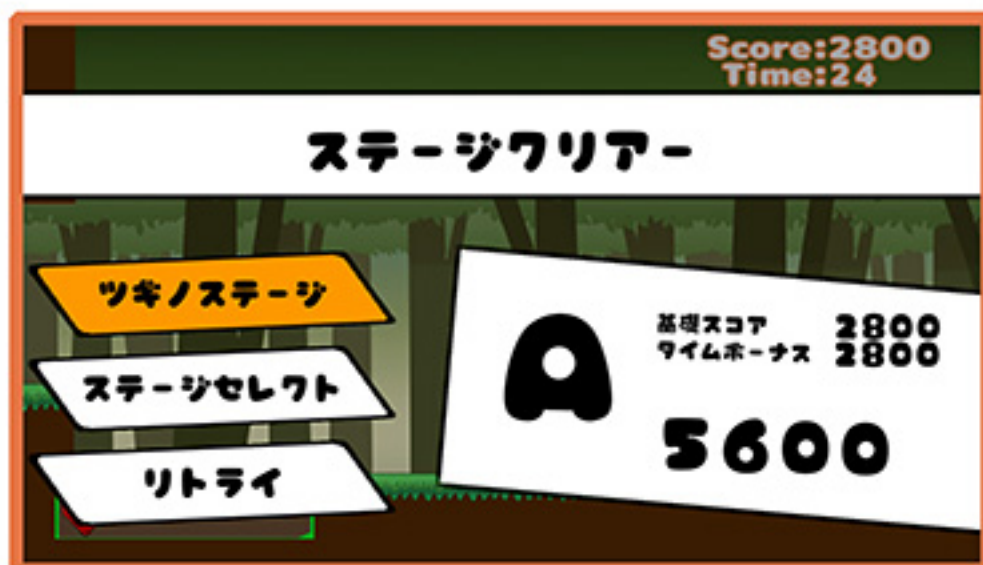
プレイ画面



タイトル画面



リザルト画面



ウサギをモチーフにした横スクロールアクションゲームです。  
主人公は弾を撃って敵を倒し、ゴールまで辿り着かなければなりません。  
ステージは3つあり、ステージ3に行くほど難易度が上がっていきます。

# 2D背景

使用ソフト:Photoshop、Illustrator  
制作時間:各約3時間

## ゲーム制作 「Bunny Shooter」

### ステージ1

シンプルなキャラクターなので背景はあまり描き込みすぎないように作成しています。  
横スクロールゲームなので上手くループ出来ているか確認しながら作成しました。



### ステージ2

ステージ1、ステージ2は、山などを別々に作成して貼り付けていきます。



### ステージ3

ステージ3は、ラクガキっぽくという指定があったのでIllustratorでクレヨンで描いてあるような線で作成しました。

