

# 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 『スペース・ムービング』

## タイトル画面



## プレイ画面



## プレイ画面2



スペース・ムービングは、宇宙に「引っ越し」をするため家にクレーンで家具を投げ入れる引っ越しアクションゲームです。私はこのゲーム制作で、メインのクレーンと、ステージ上で表示するいくつかの家具と、UIやポスター制作などを担当しました。

# ゲーム制作

3D作品

総ポリゴン数:17538

使用ツール:



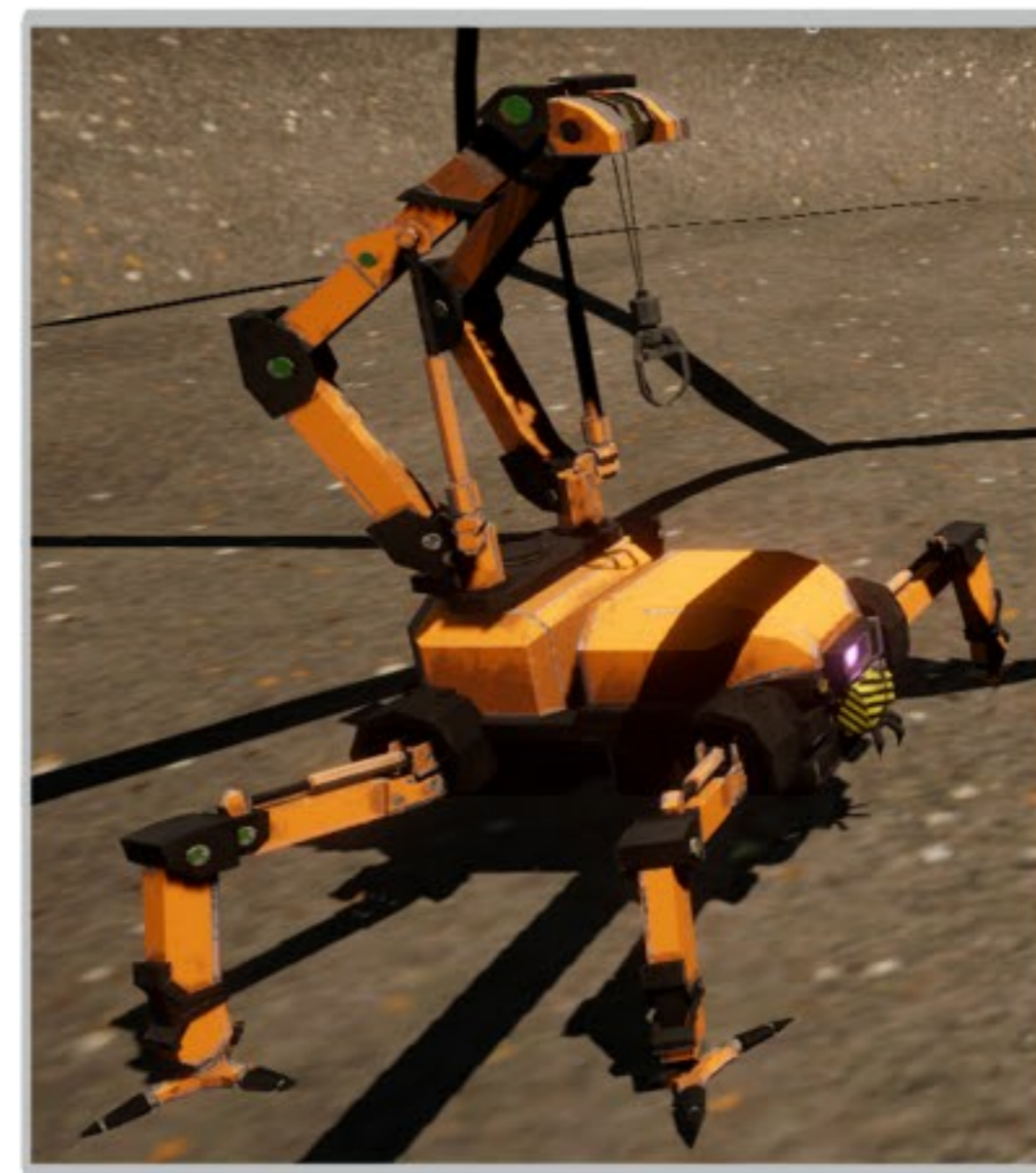
クレーン

制作時間:70時間

ゲームの中にメインで使われるクレーンです。ゲームの世界観がリアルなので、テクスチャもSubstance Painterで作っています。デザインからモデリングまで自分で行っており、特にデザインに凝りました。

# ゲーム制作

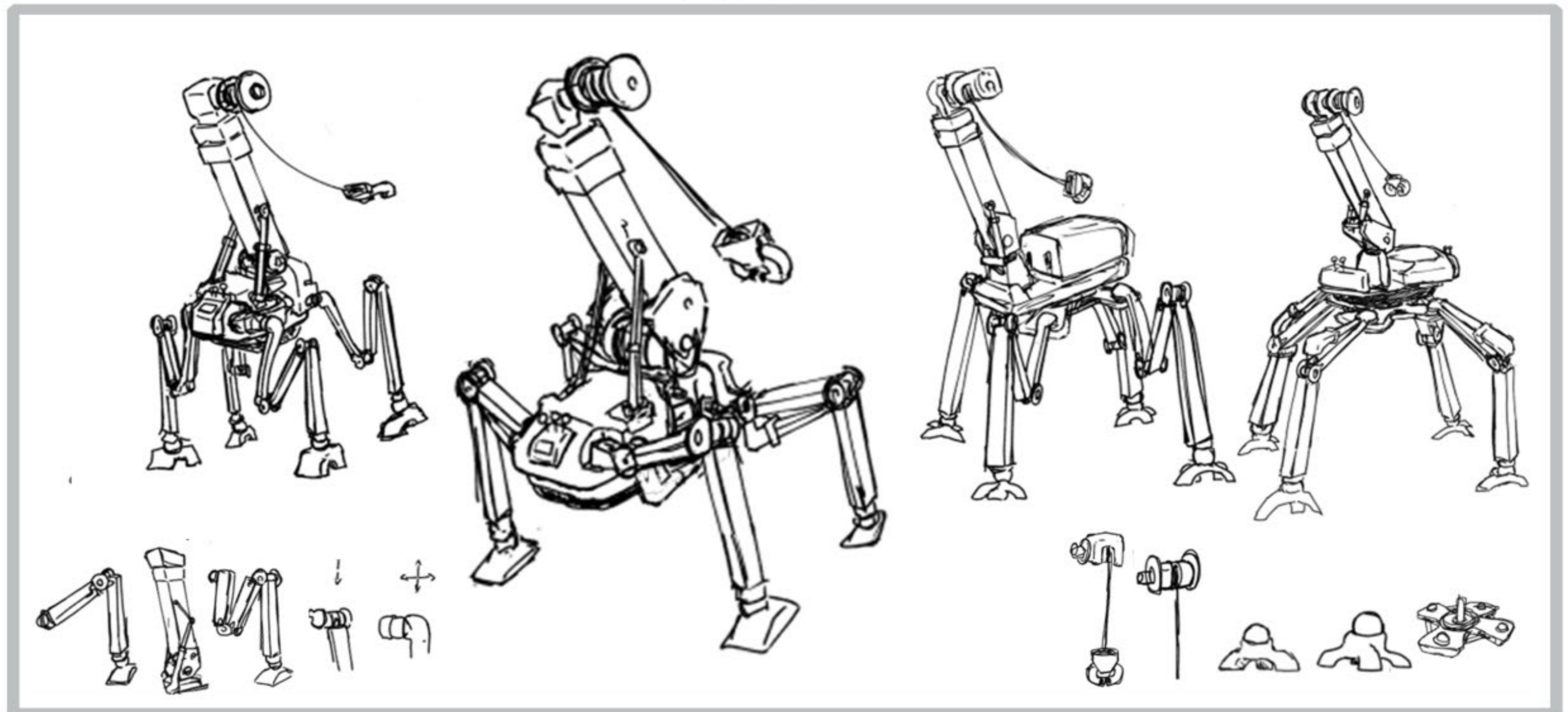
## ゲーム上での見え方



# ゲーム制作

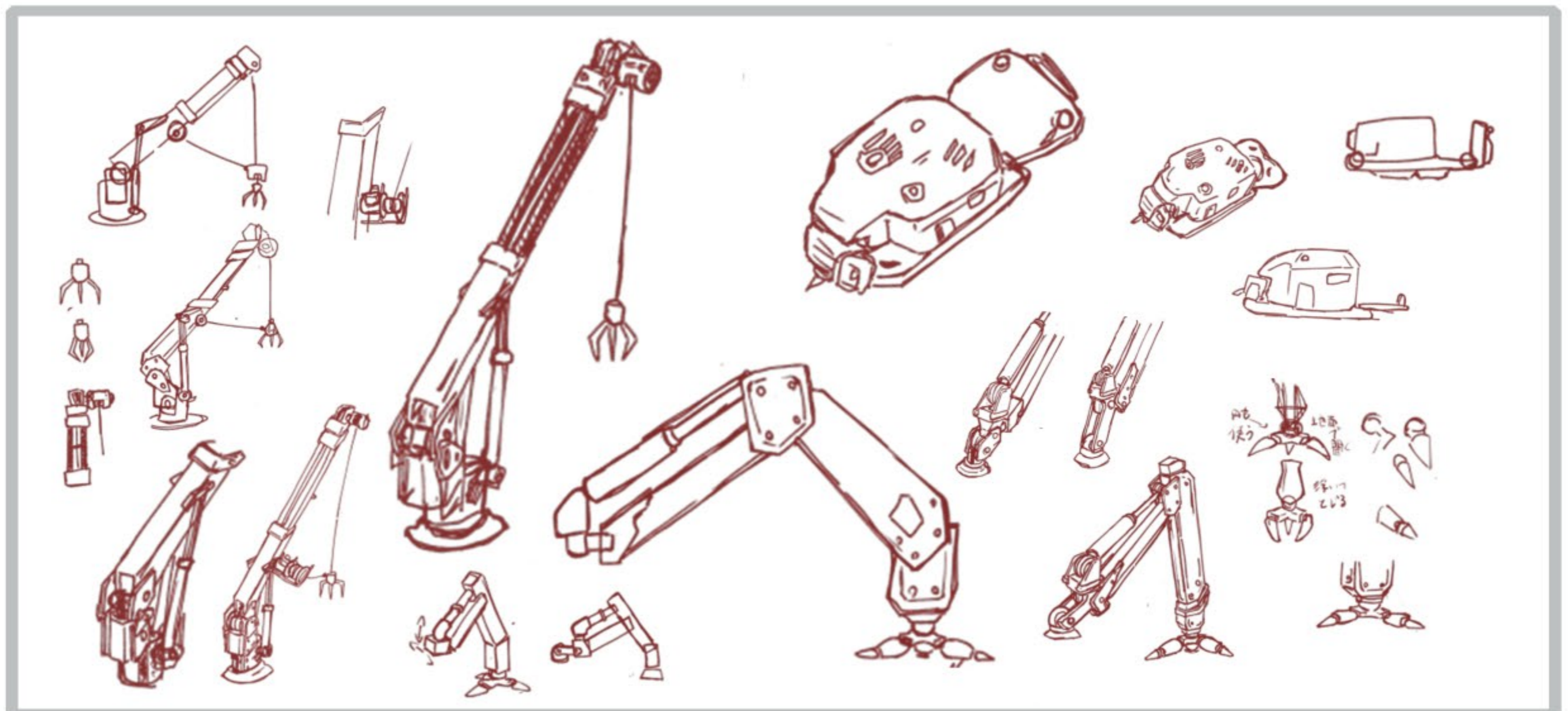
## デザインラフ

### 初期案



↑クレーンの初期案です。大まかな構造を決めました。

### クレーンデザイン1

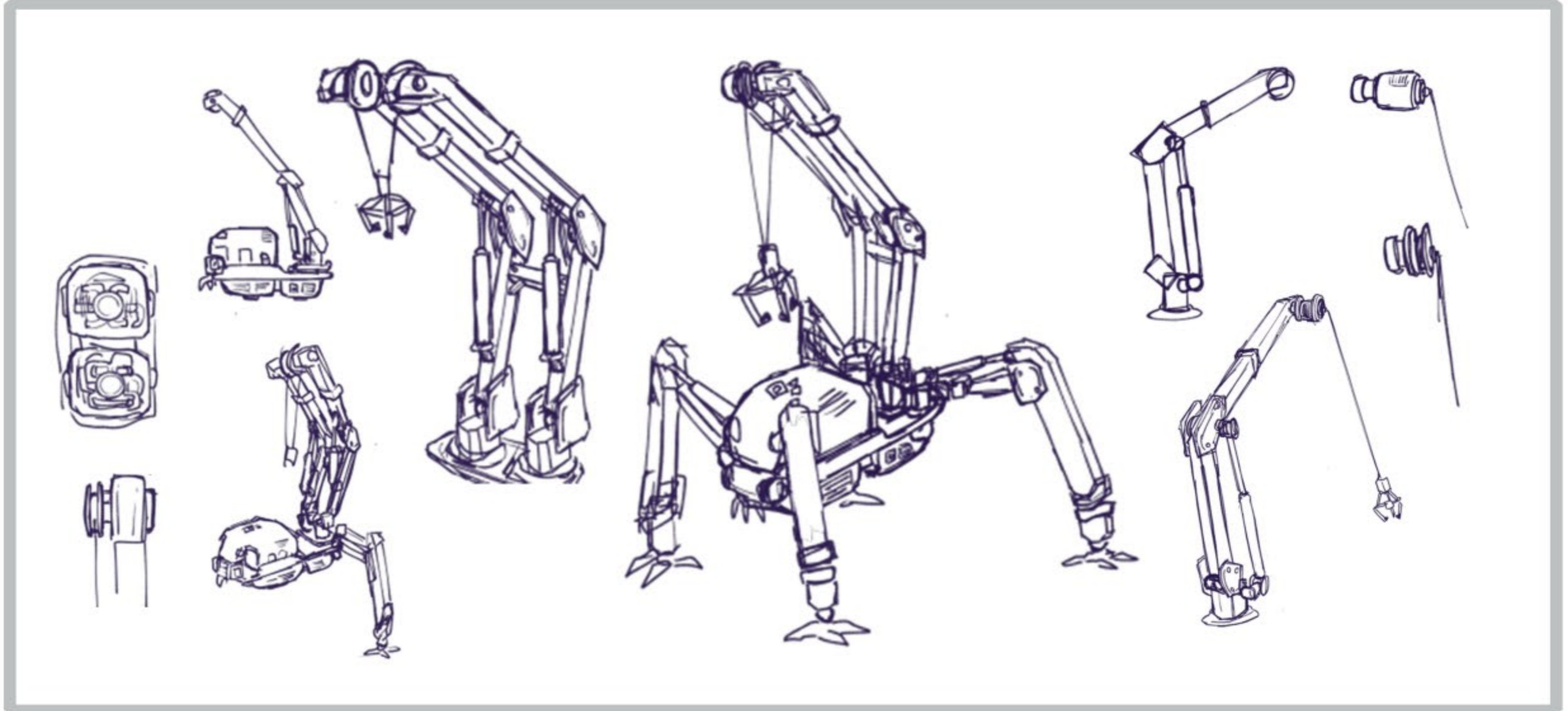


↑パーツごとに分けて構造やデザインを考えました。

# ゲーム制作

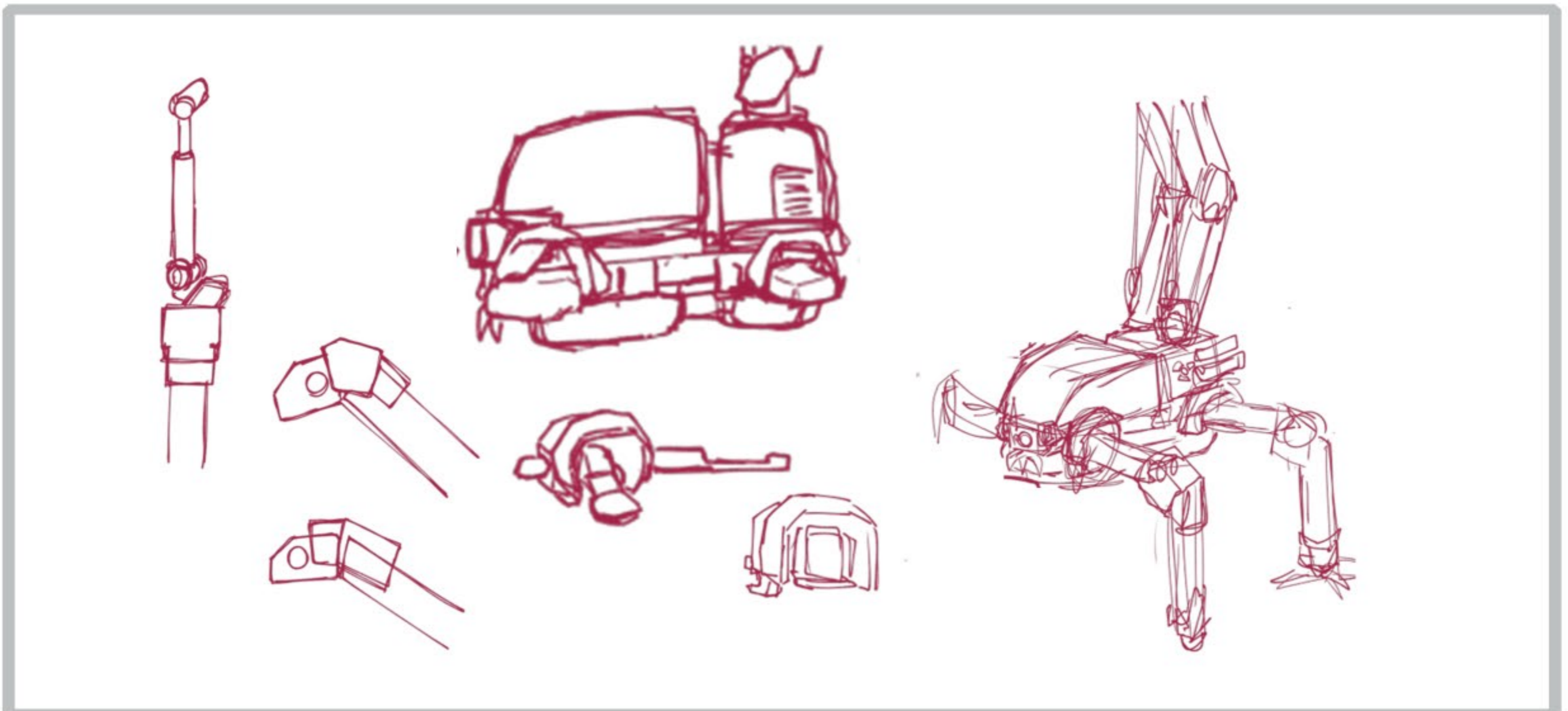
## デザインラフ

### クレーンデザイン2



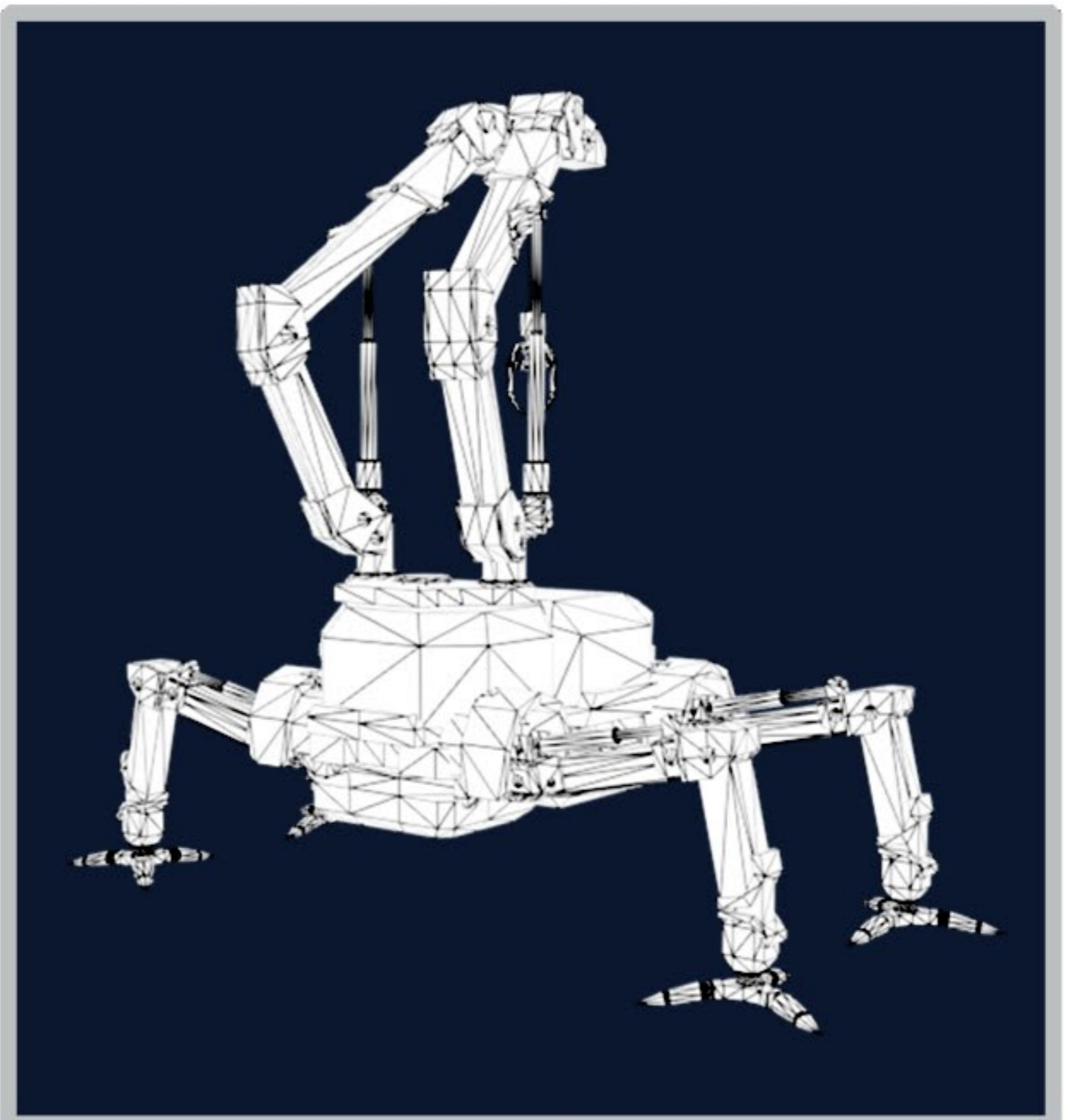
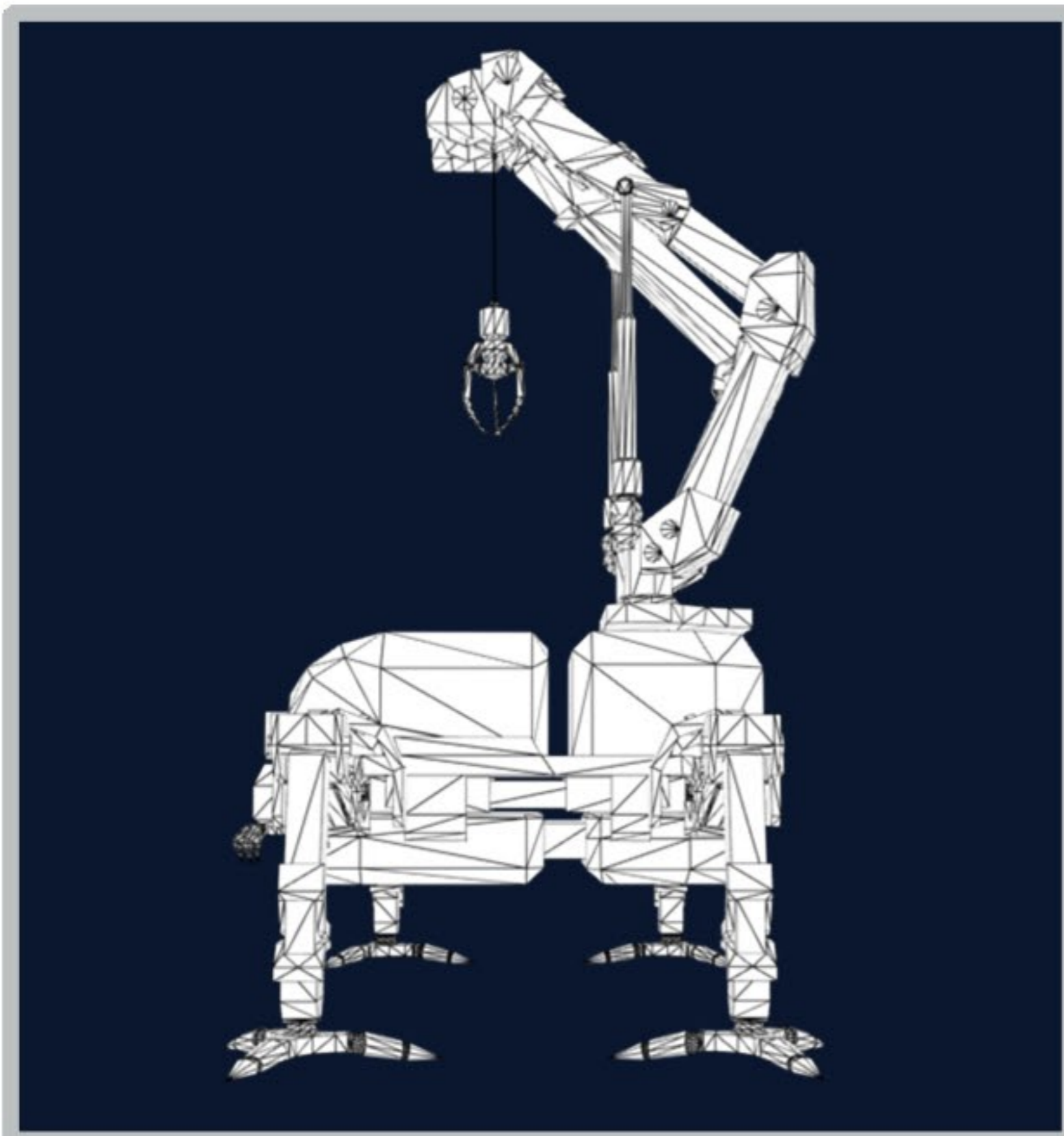
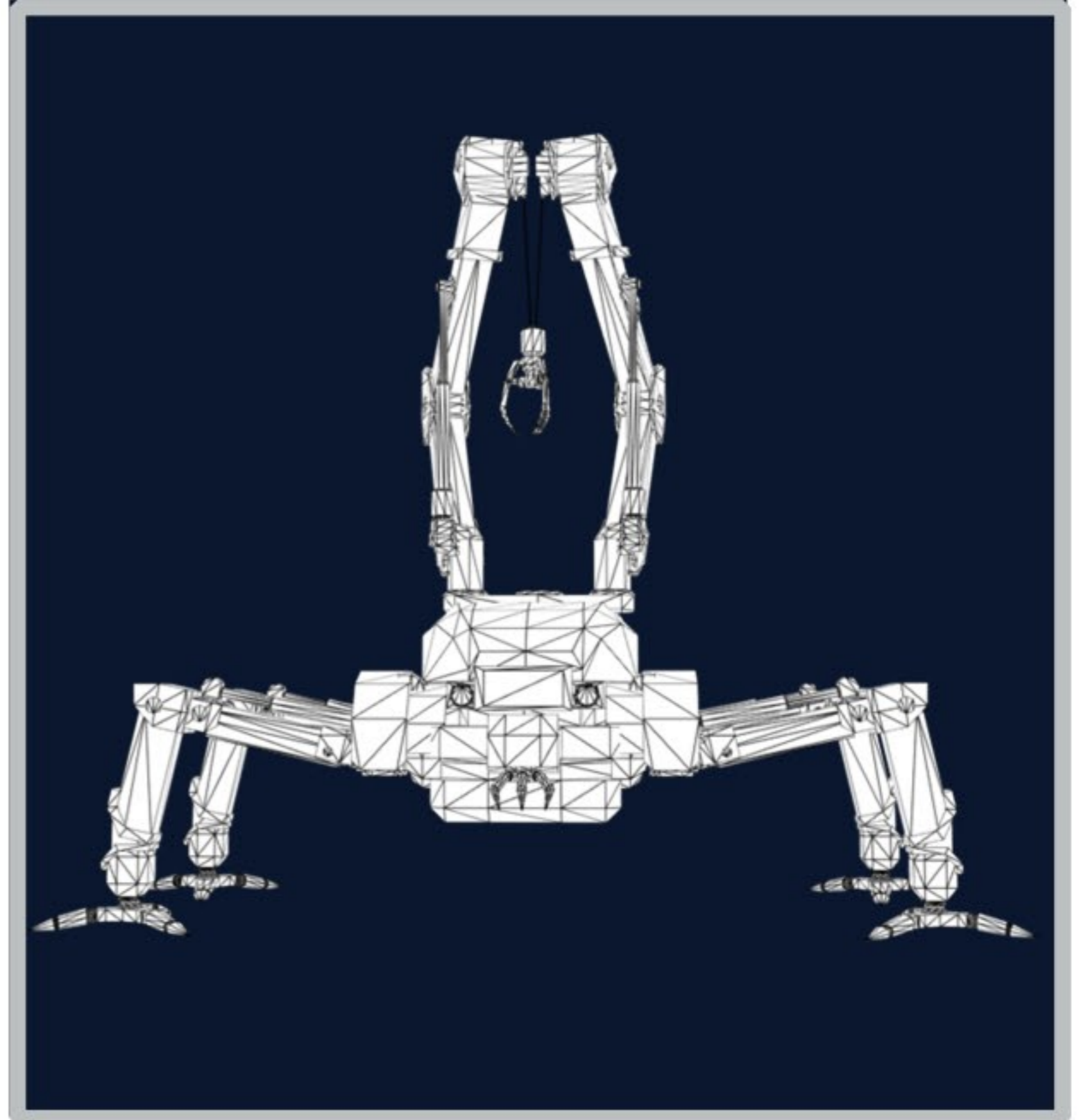
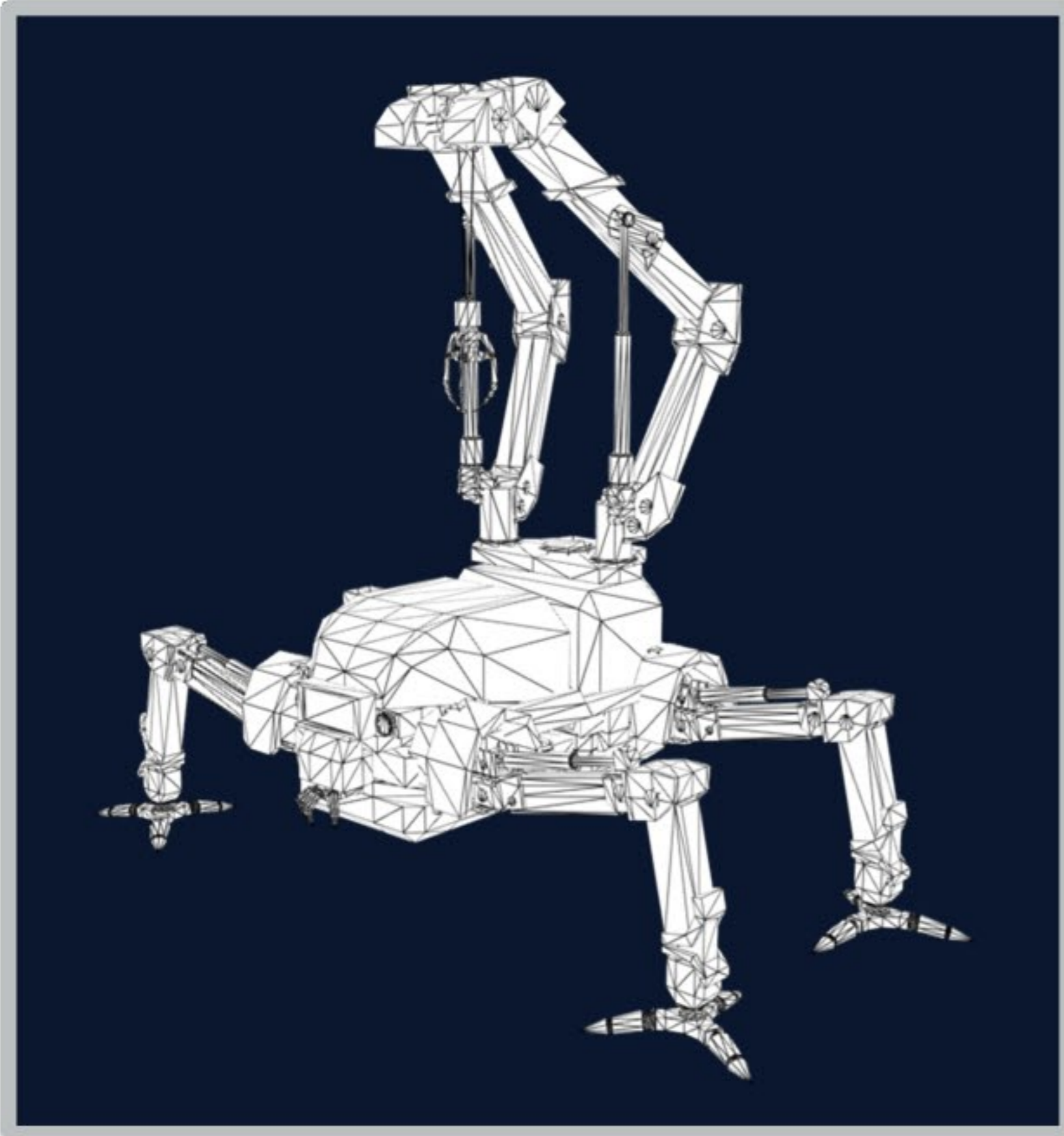
↑途中でアーム部分を二つにすることになり、デザインを変更しました。

### 最終デザイン



↑クレーンの足と胴体にさらにデザインの修正が入ったものです。

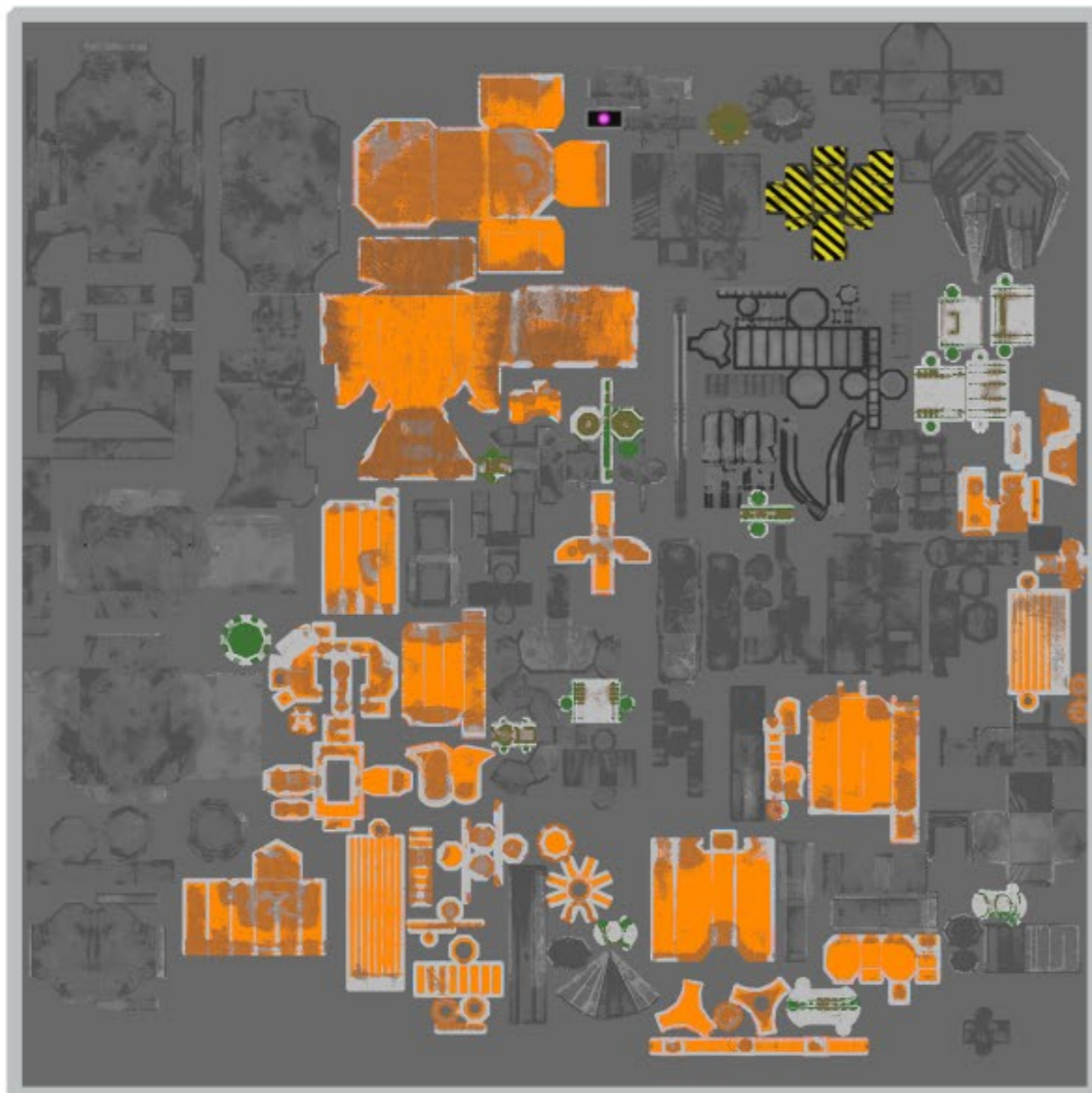
## ワイヤーフレーム



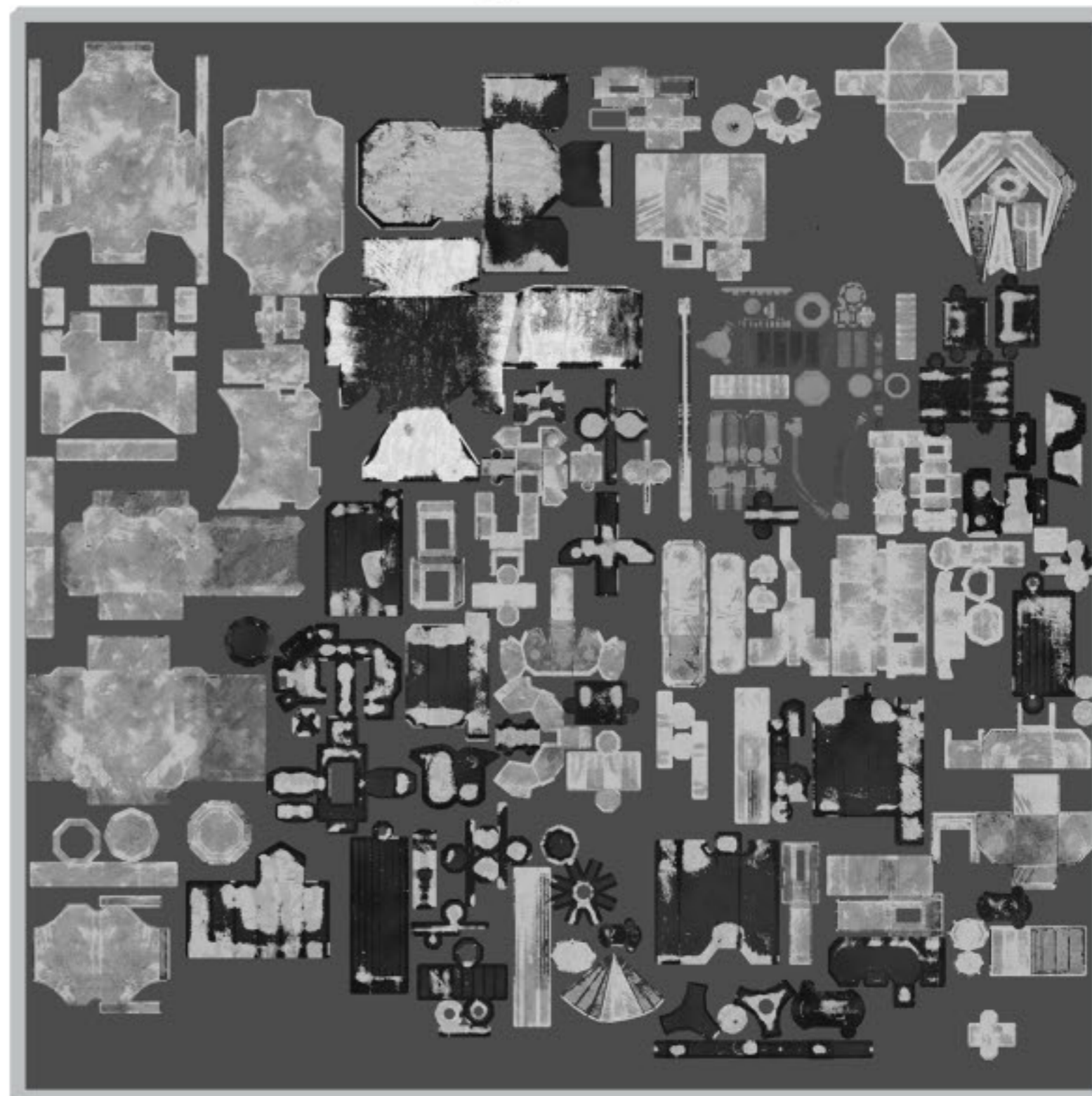
# ゲーム制作

# 3D作品

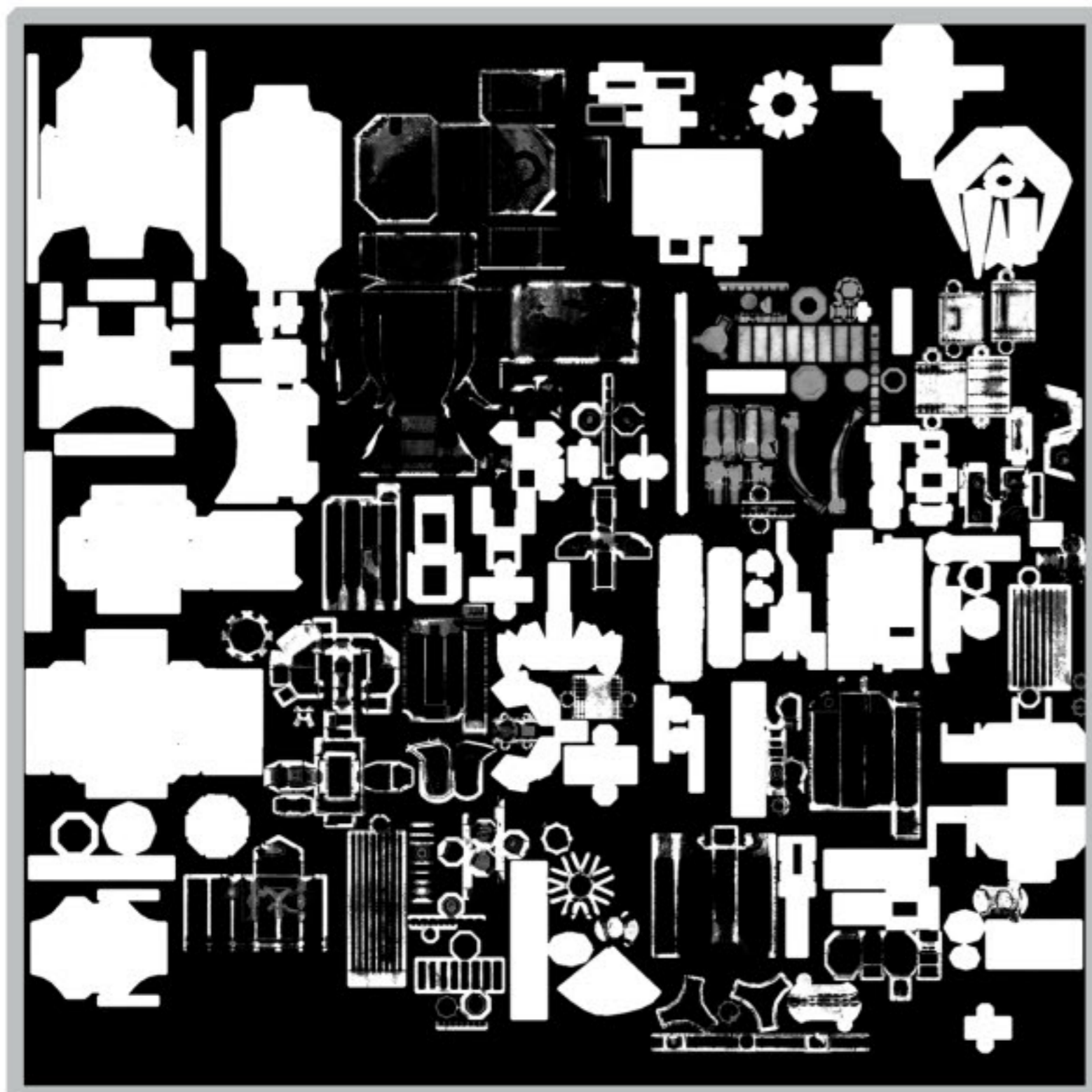
## Color



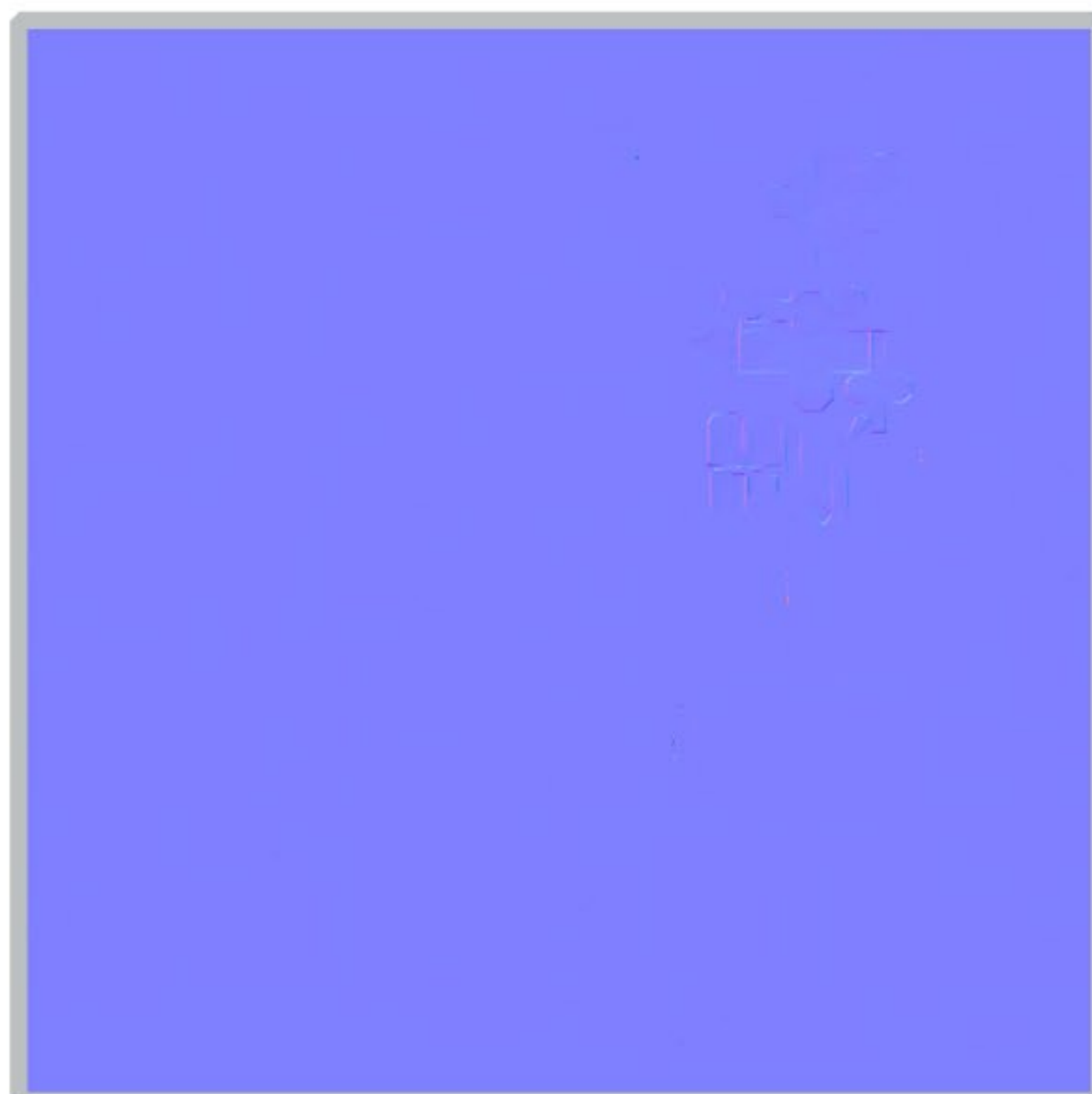
## Roughness



## Metalness



## Normal





# ゲーム制作

## 3D作品

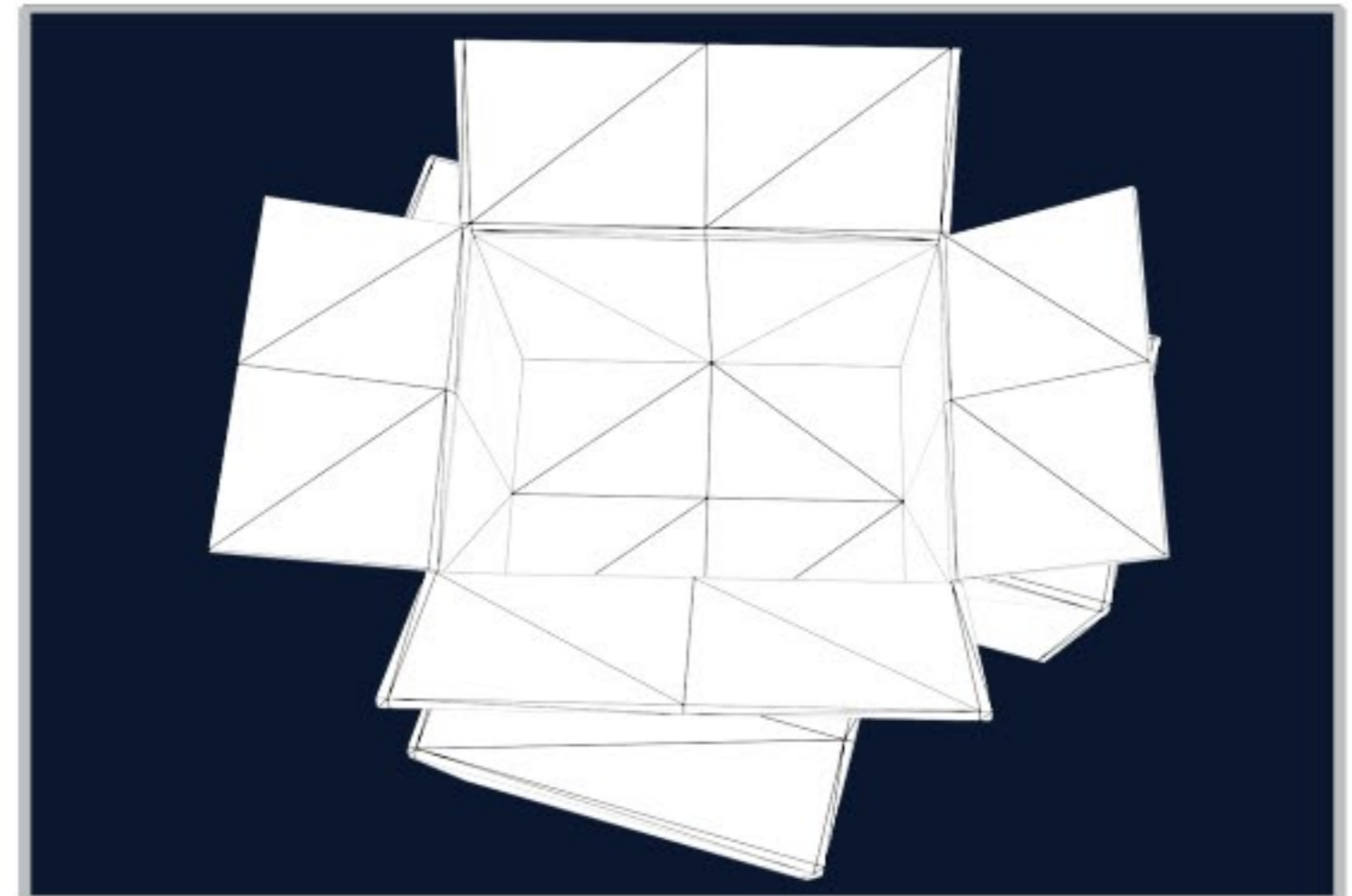
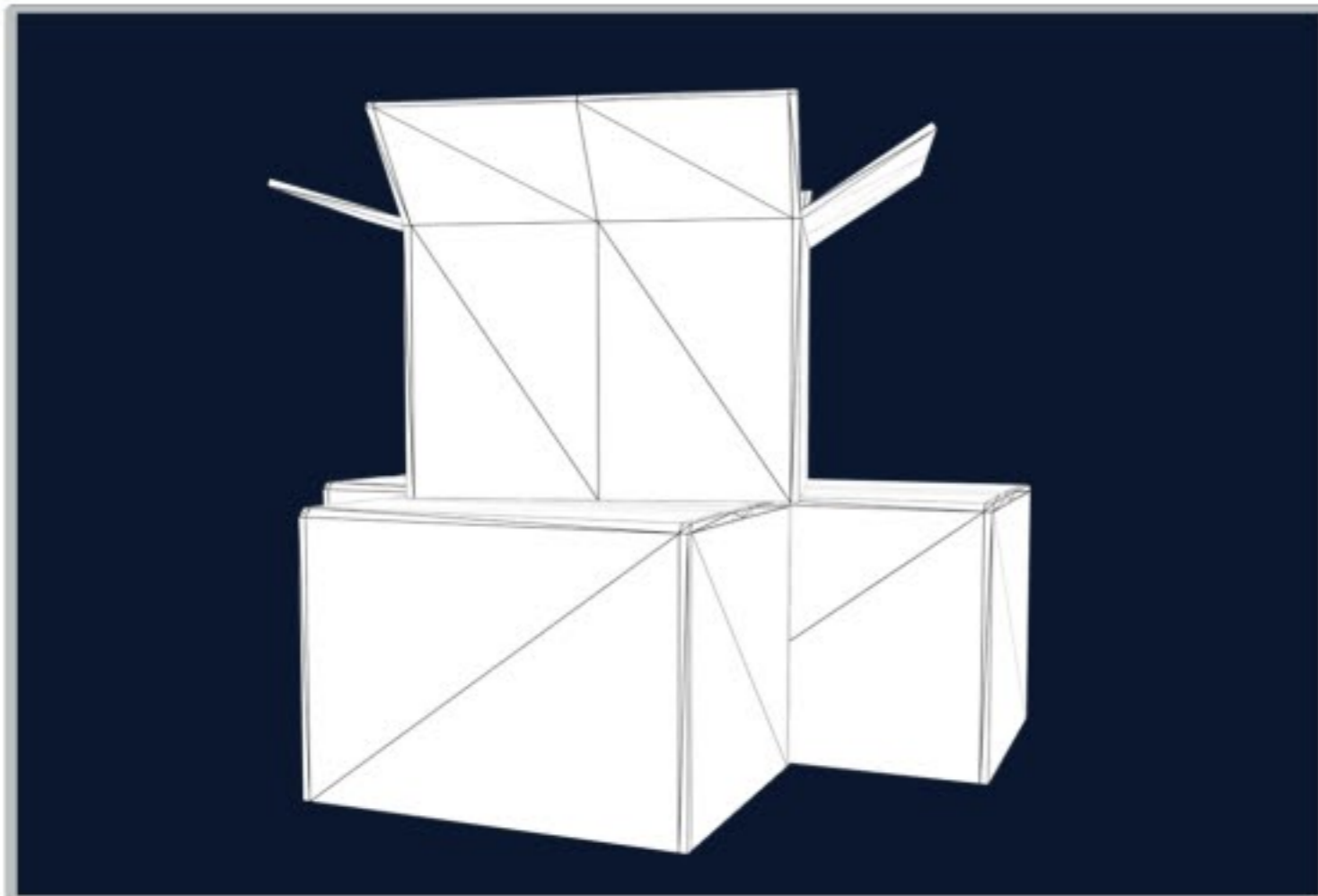
総ポリゴン数:544

制作時間:2時間

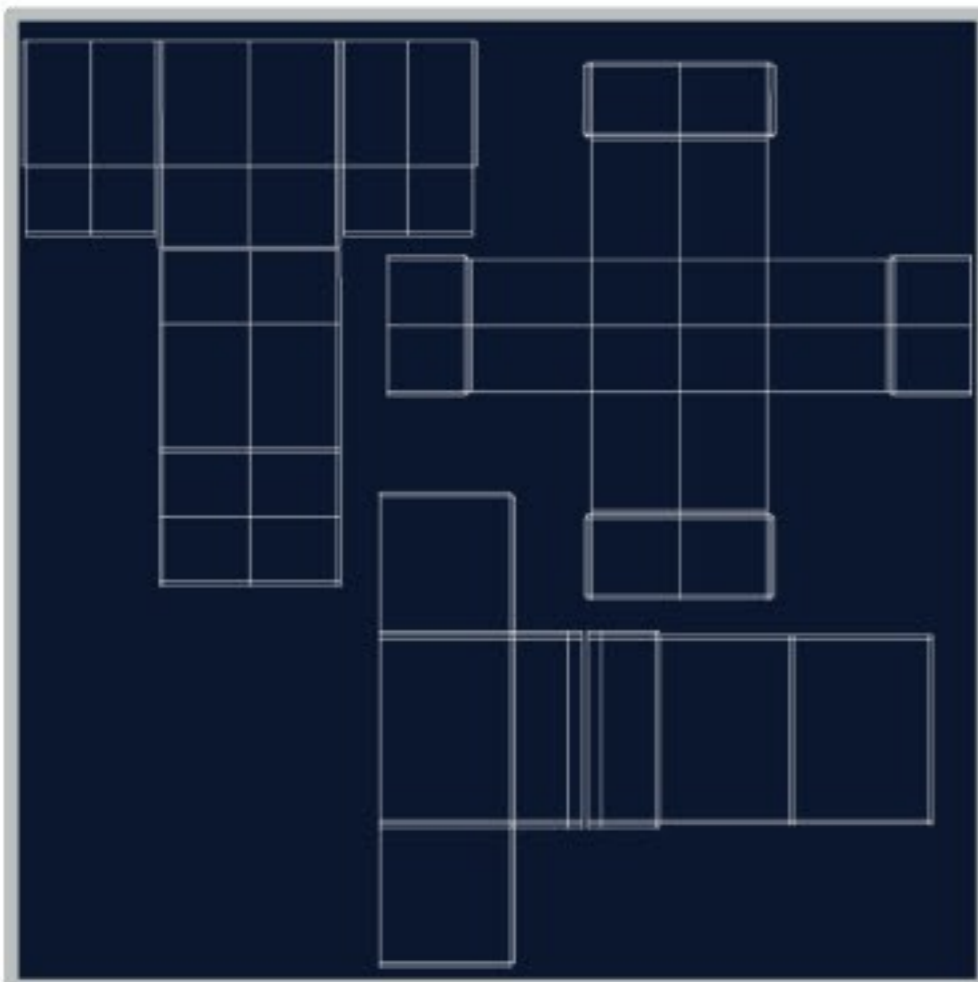
使用ツール:   



## ワイヤーフレーム



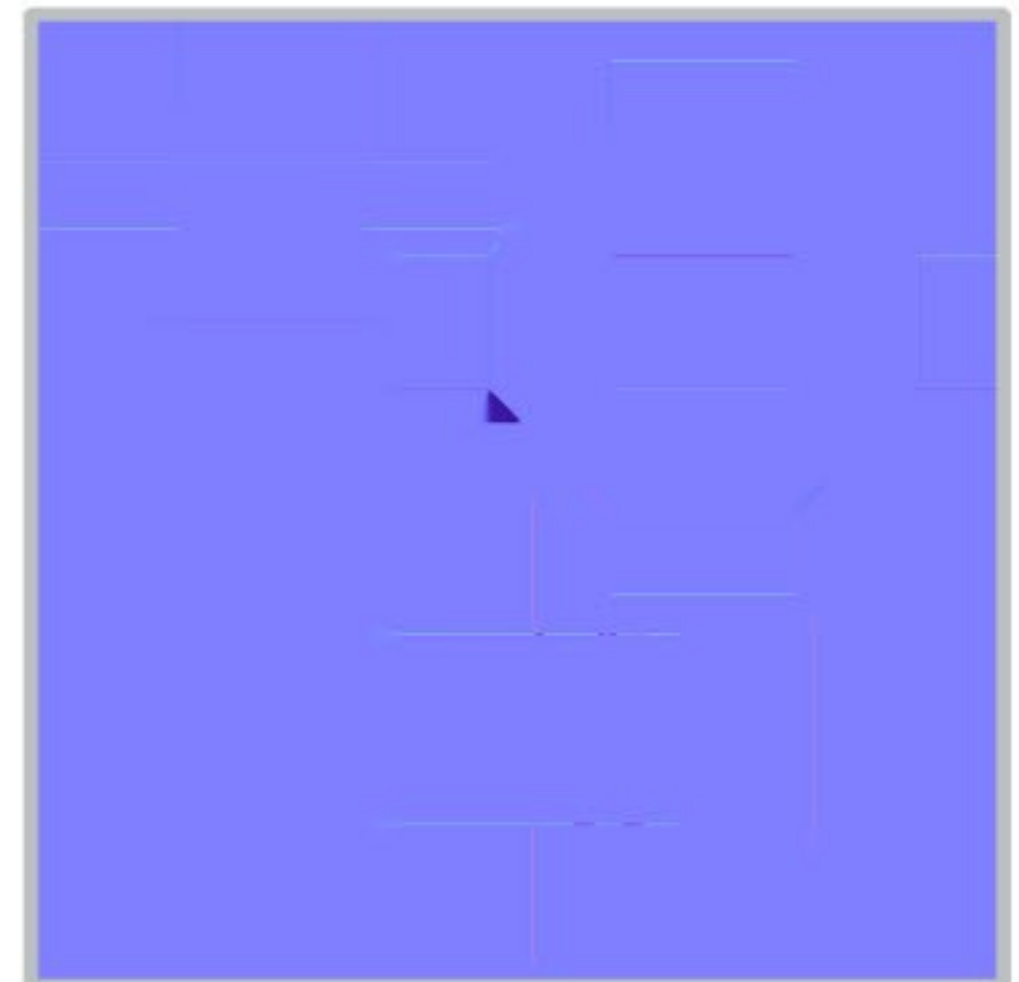
## UV



## Color



## Normal




# ゲーム制作

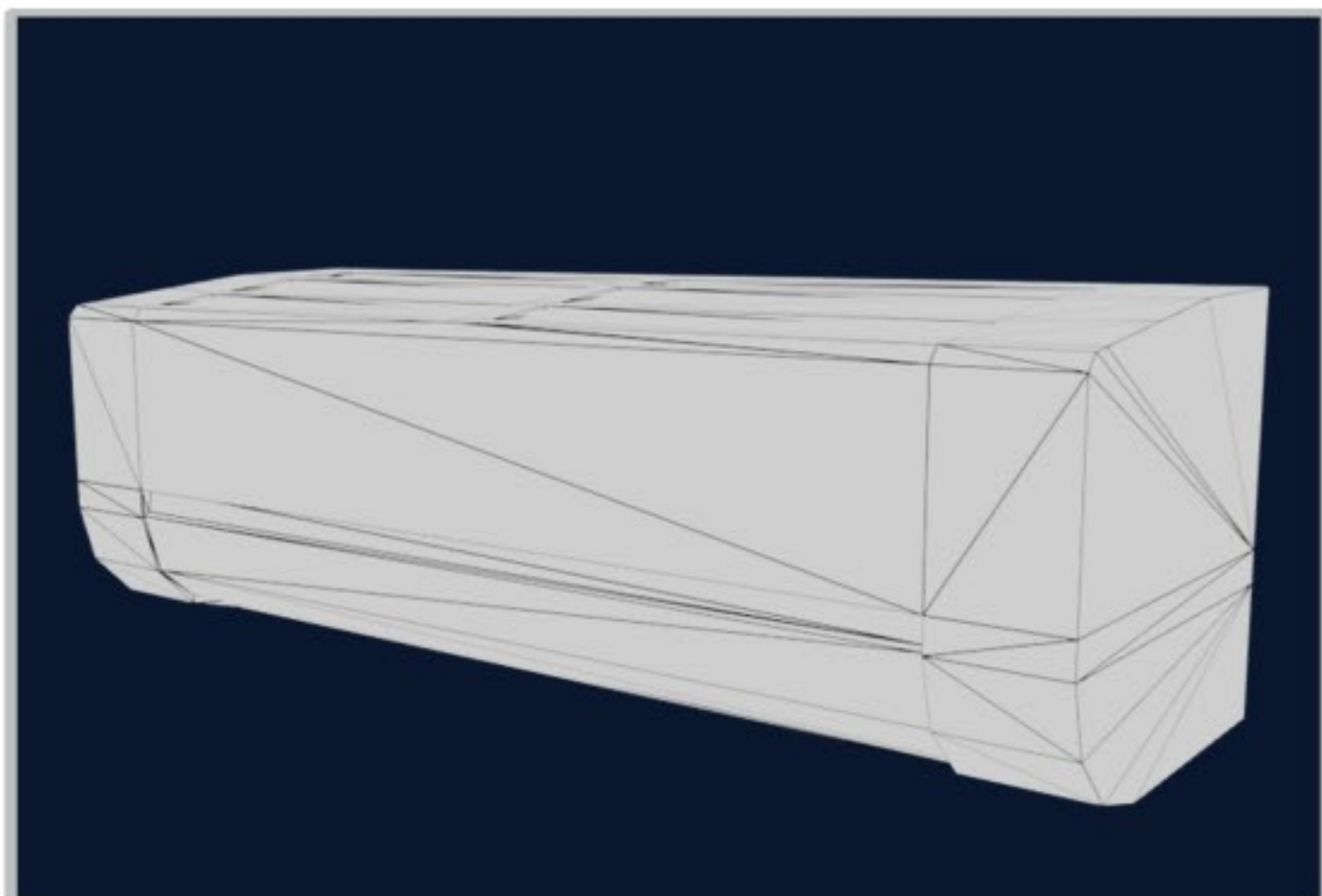
## 3D作品

総ポリゴン数:212

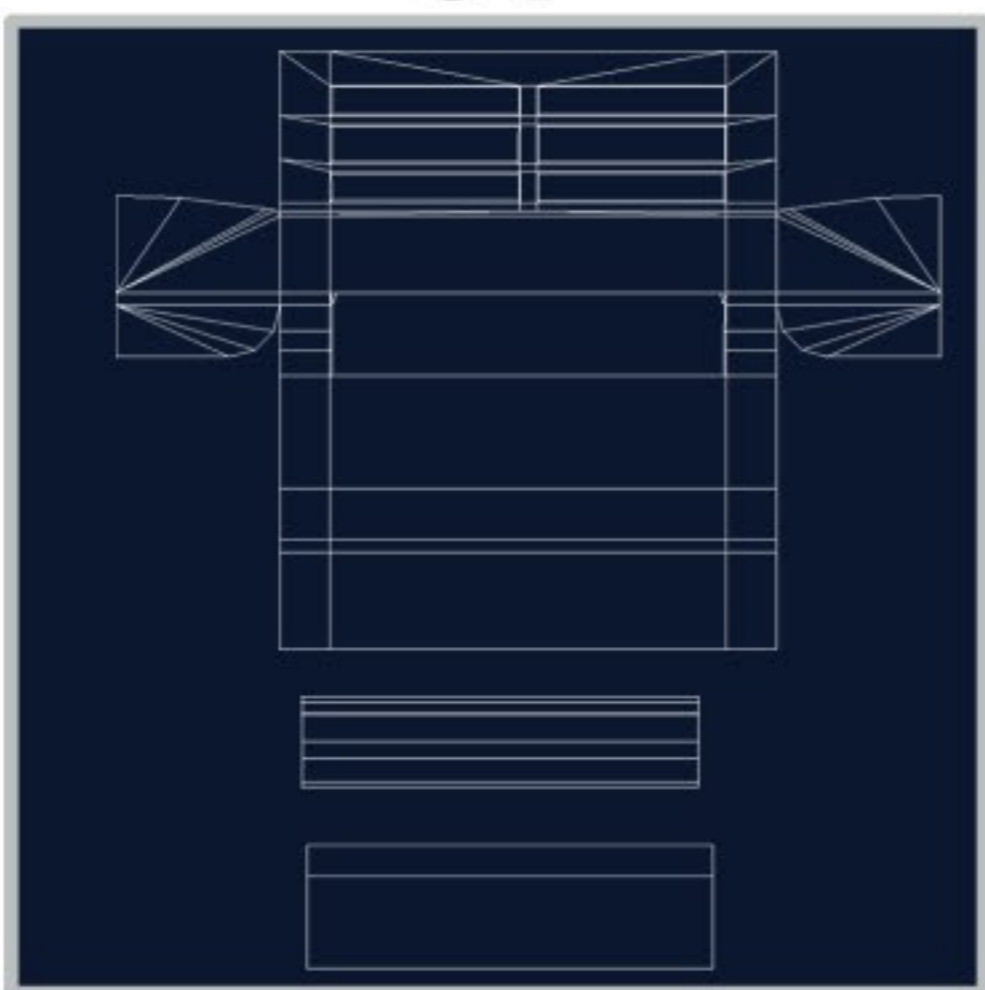
制作時間:2時間

使用ツール:  

### ワイヤーフレーム



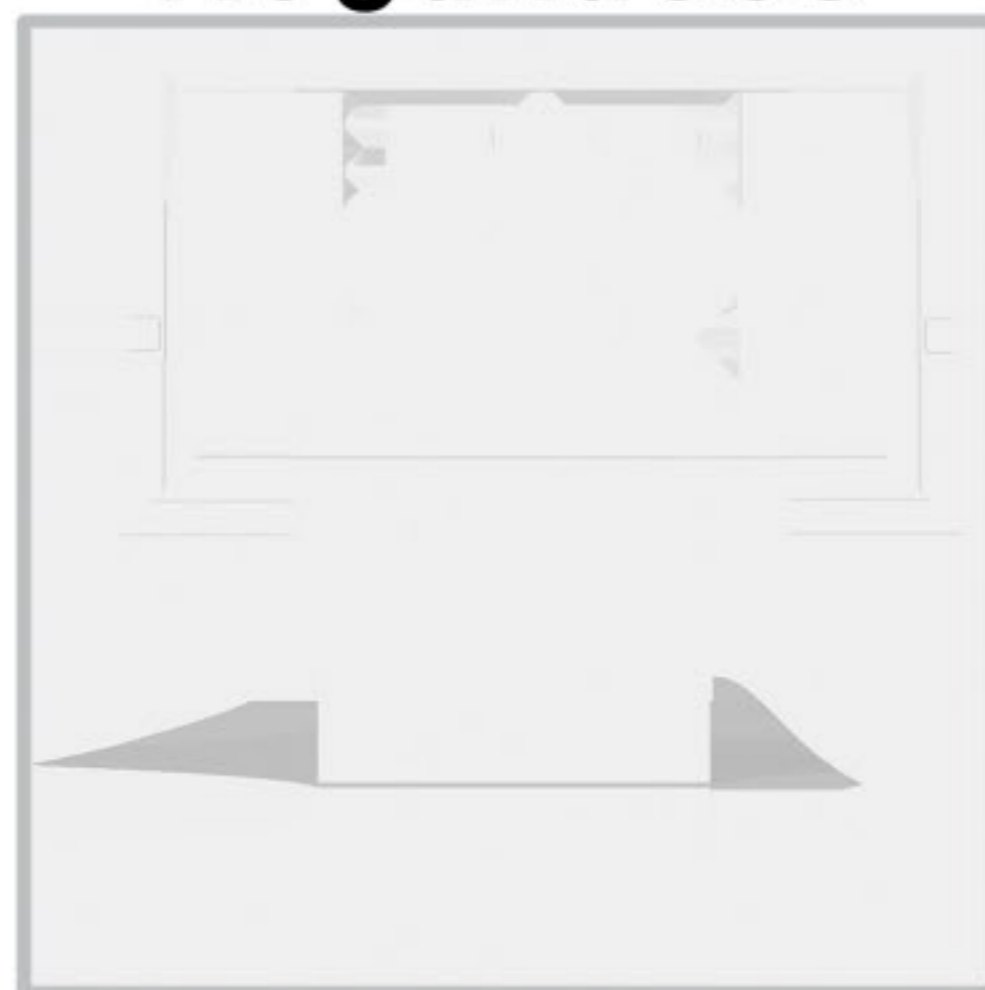
### UV



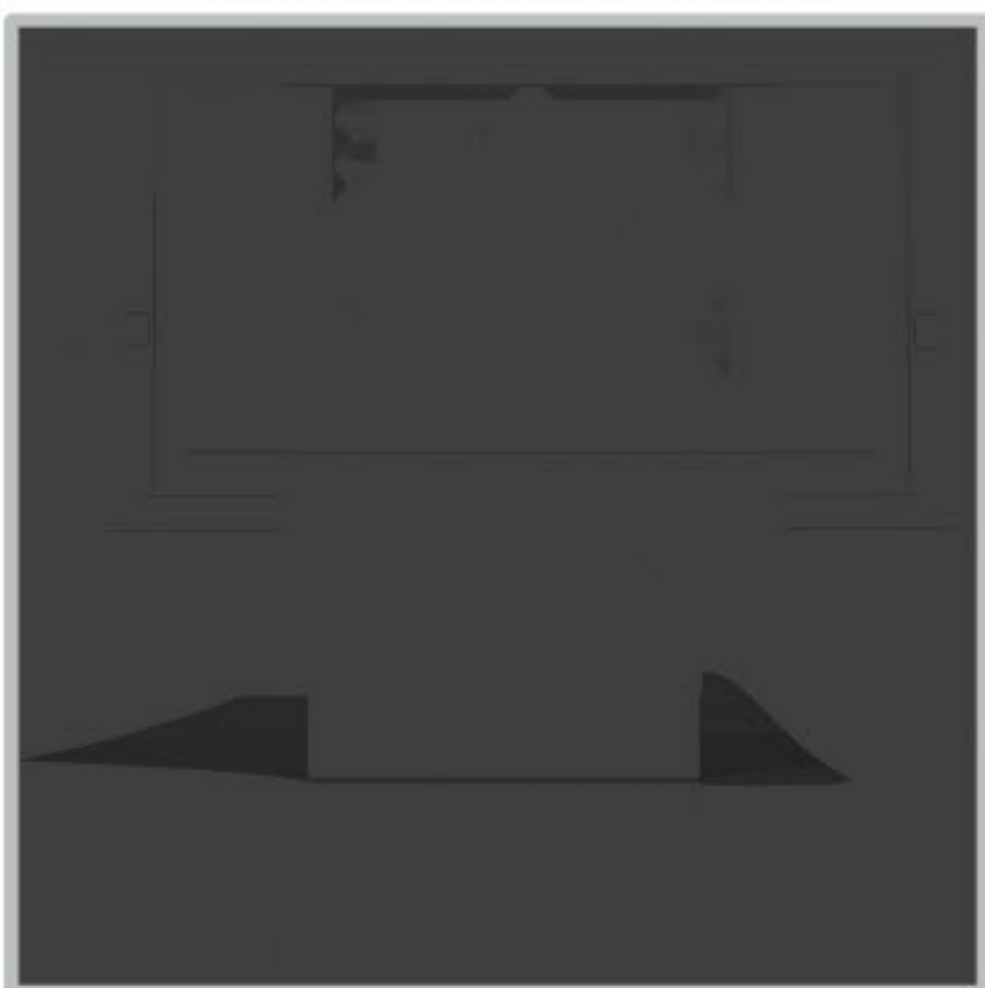
### Color



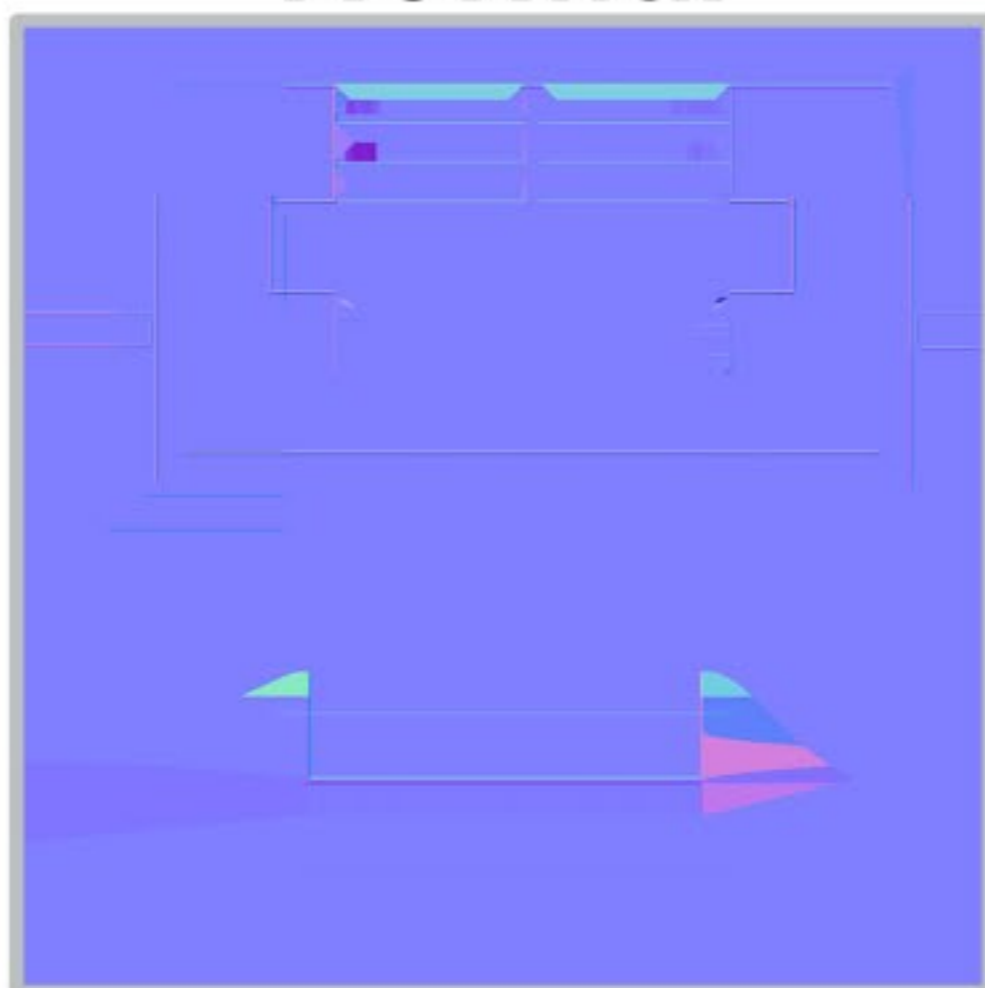
### Roughness



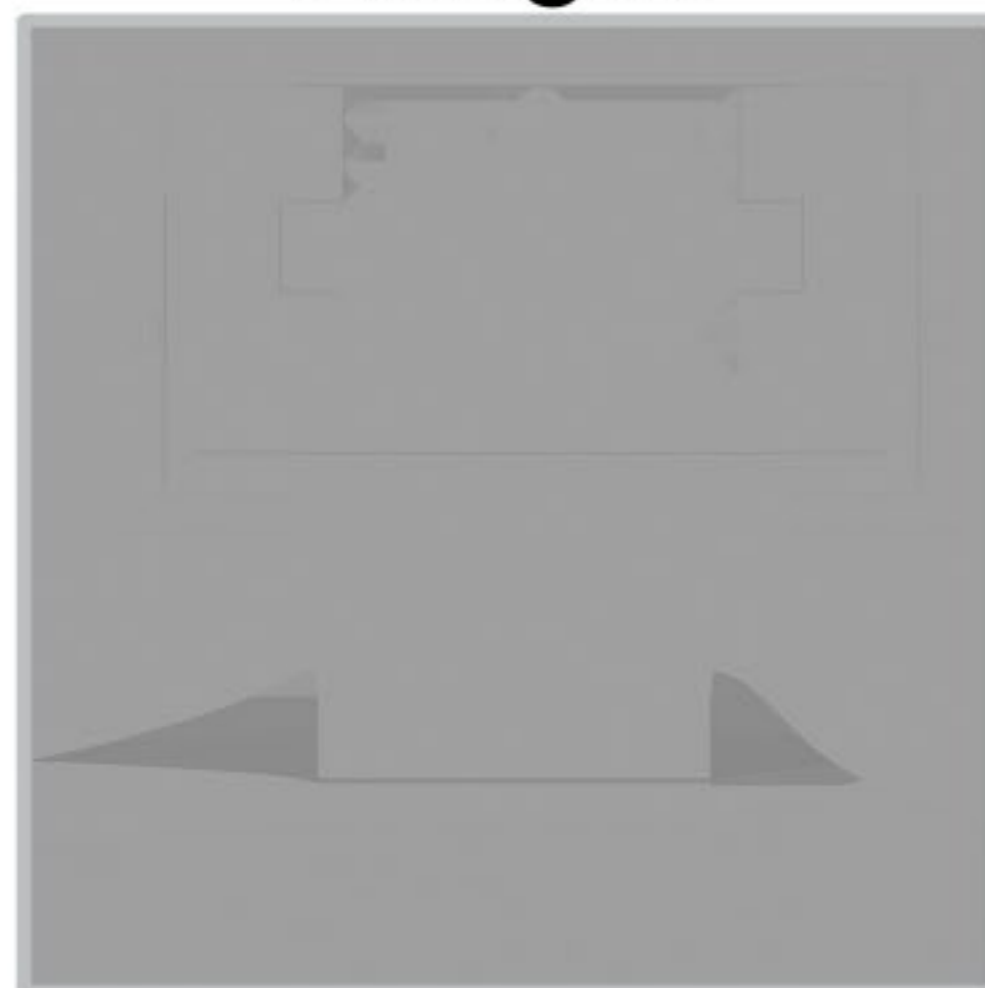
### Metalness



### Normal



### Height



# ゲーム制作

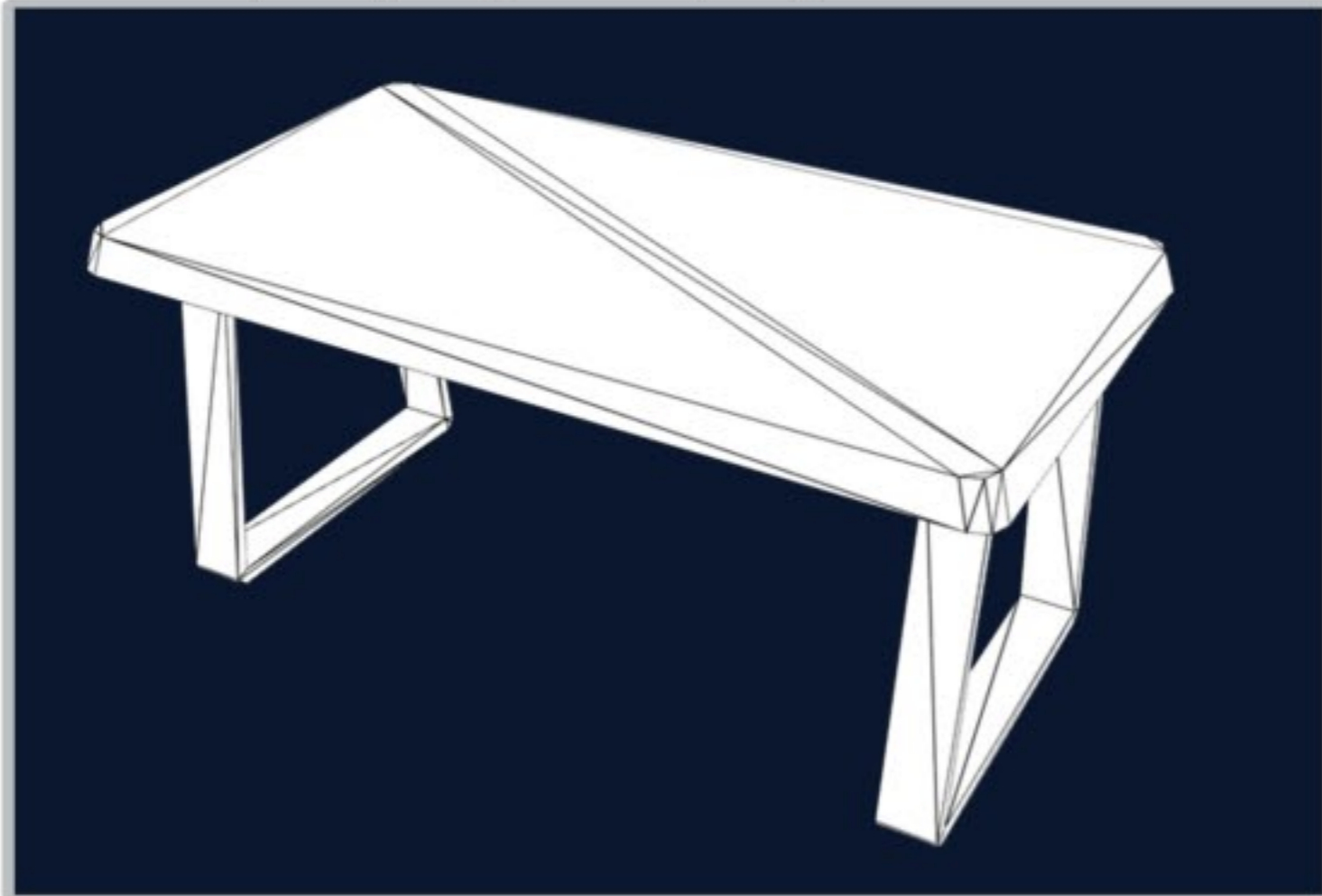
## 3D作品

総ポリゴン数: 184

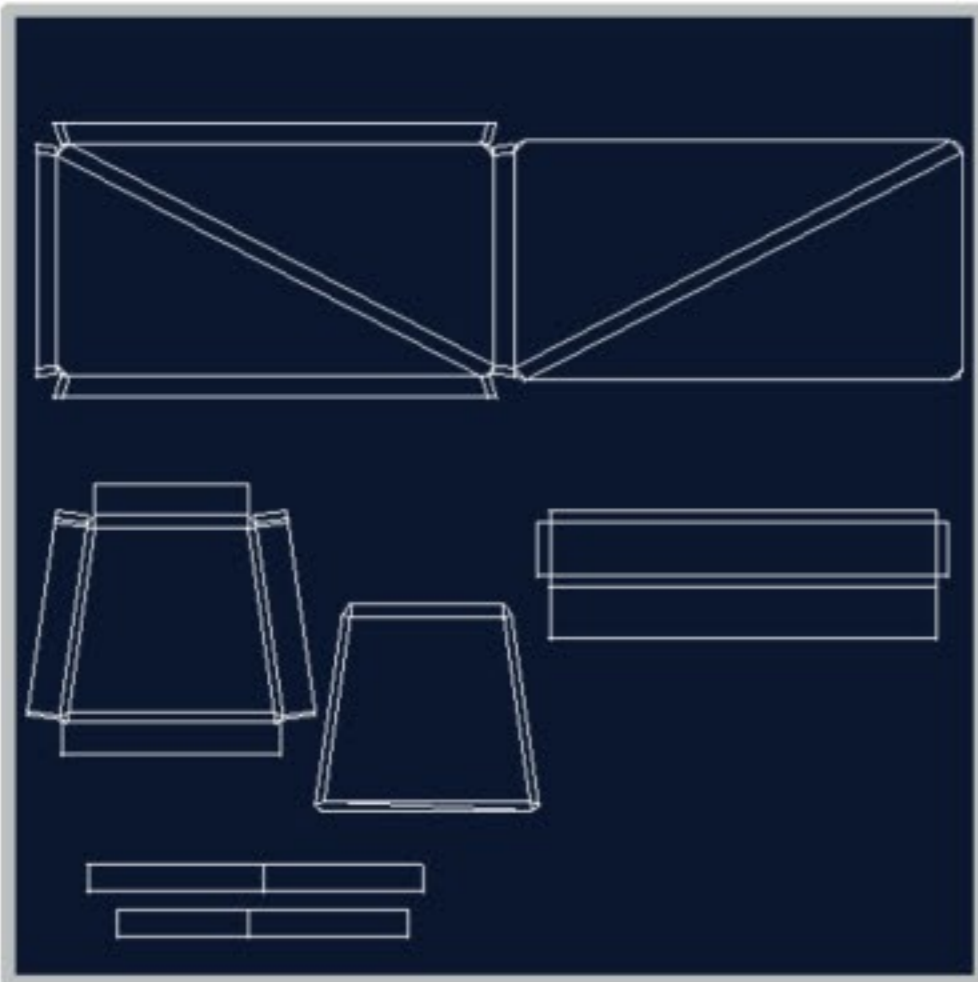
制作時間: 1時間

使用ツール:  

### ワイヤーフレーム



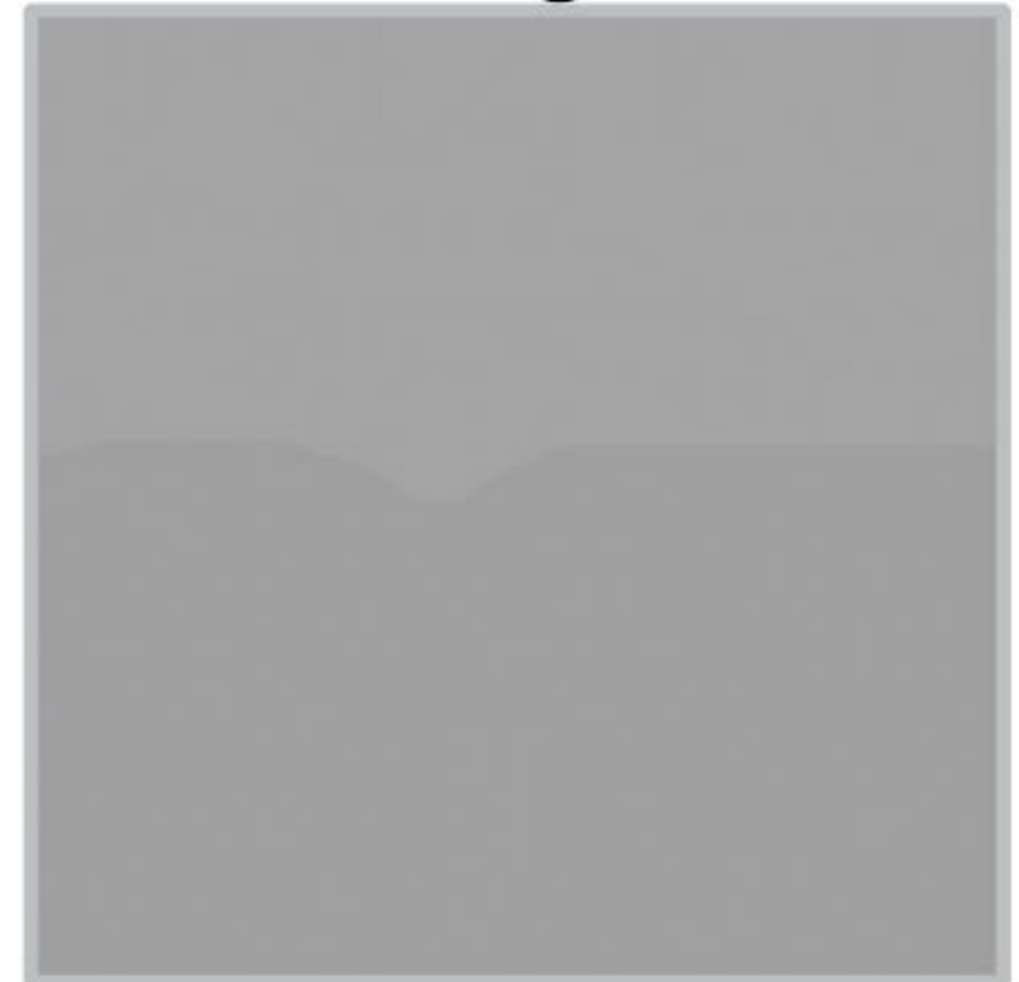
### UV



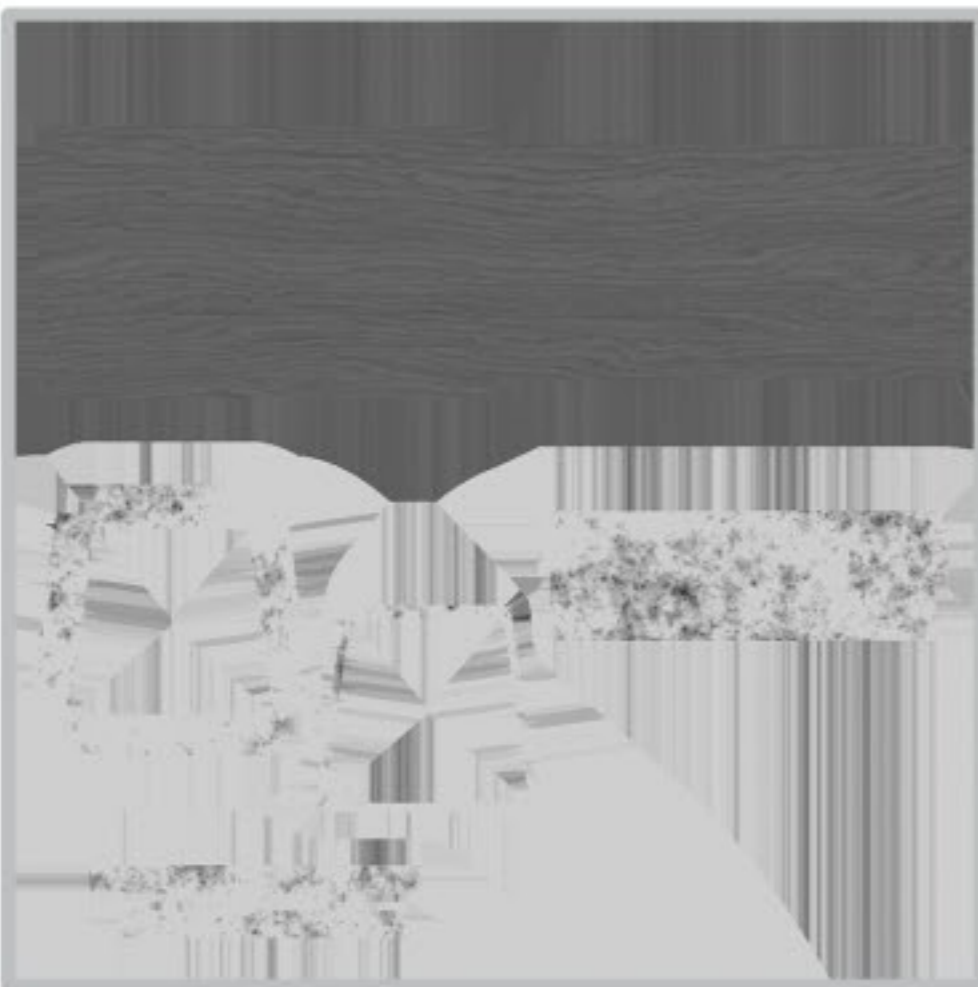
### Color



### Height



### Metalness



### Normal



# ゲーム制作

2D作品

使用ツール: Ps Ai

## ゲームタイトルUI



## チームロゴ



## ゲームポスター



## リザルトUI

作業報告	
家との距離	点
家具の位置	点
状態	点
総評	点
	印
やり直し	ステージセレクト

# ゲーム制作

## 3D作品

総ポリゴン数:320

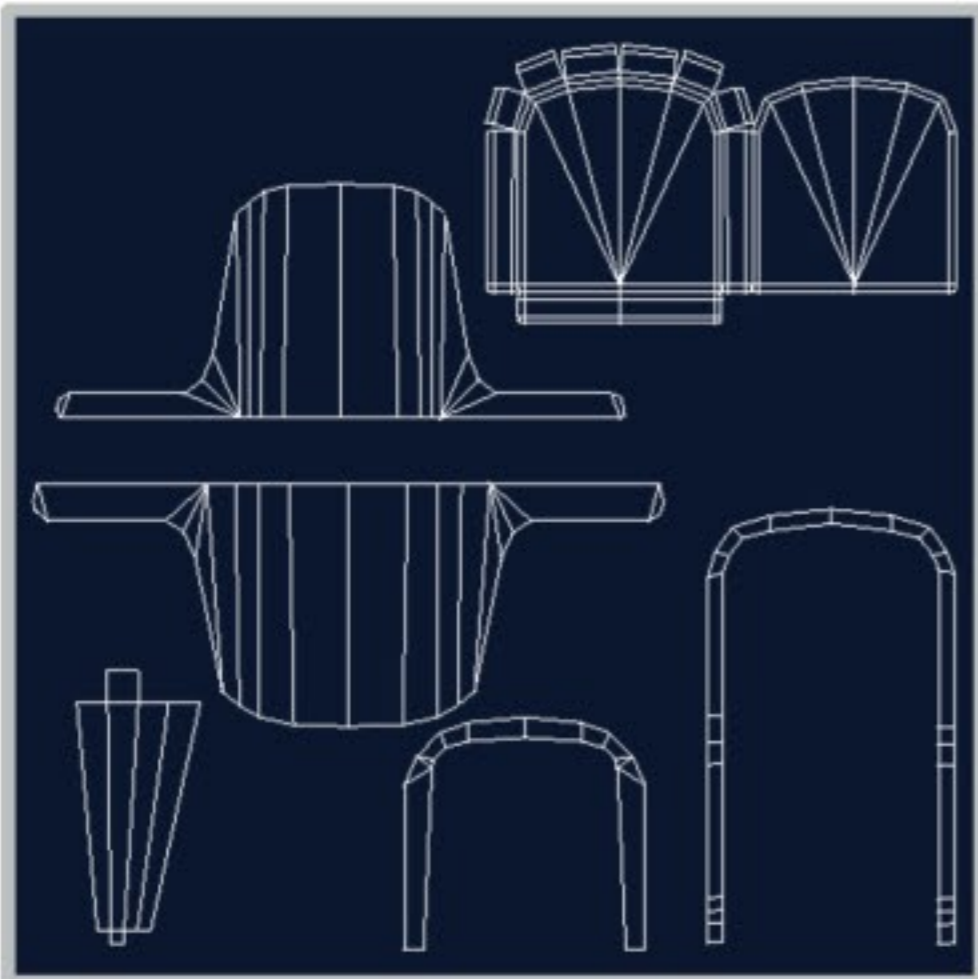
制作時間:2時間

使用ツール:  

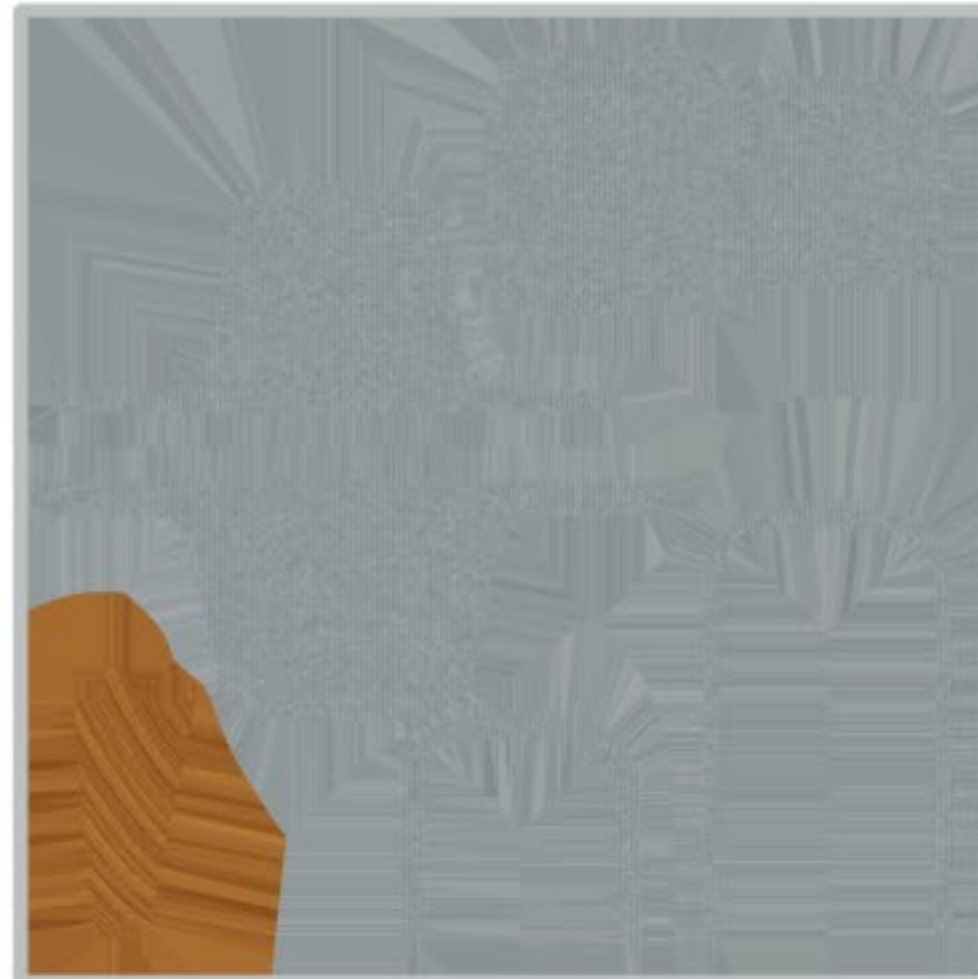
### ワイヤーフレーム



### UV



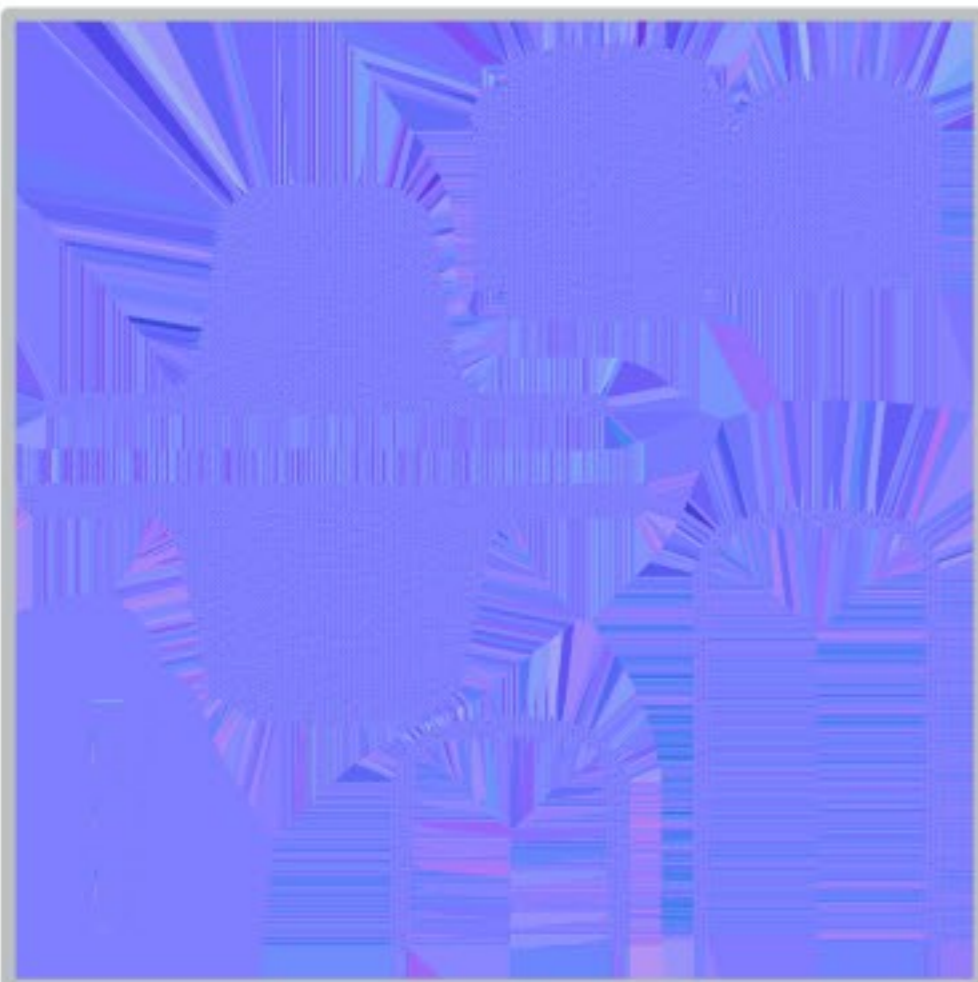
### Color



### Roughness



### Normal



### Height



# ゲーム制作

2D作品

使用ツール:   

## ゲームタイトルUI



## チームロゴ



## ゲームポスター




## リザルトUI

作業報告	
家との距離	点
家具の位置	点
状態	点
総評	点
	印
やり直し	ステージセレクト

# ゲーム制作

2D作品

使用ツール:  

## リザルト評価スタンプ



## スマホUI



## ステージ選択UI



## リザルト数字UI



# ゲーム制作 『サルは木から落ちぬ』

## タイトル画面



## プレイ画面



## プレイ画面2

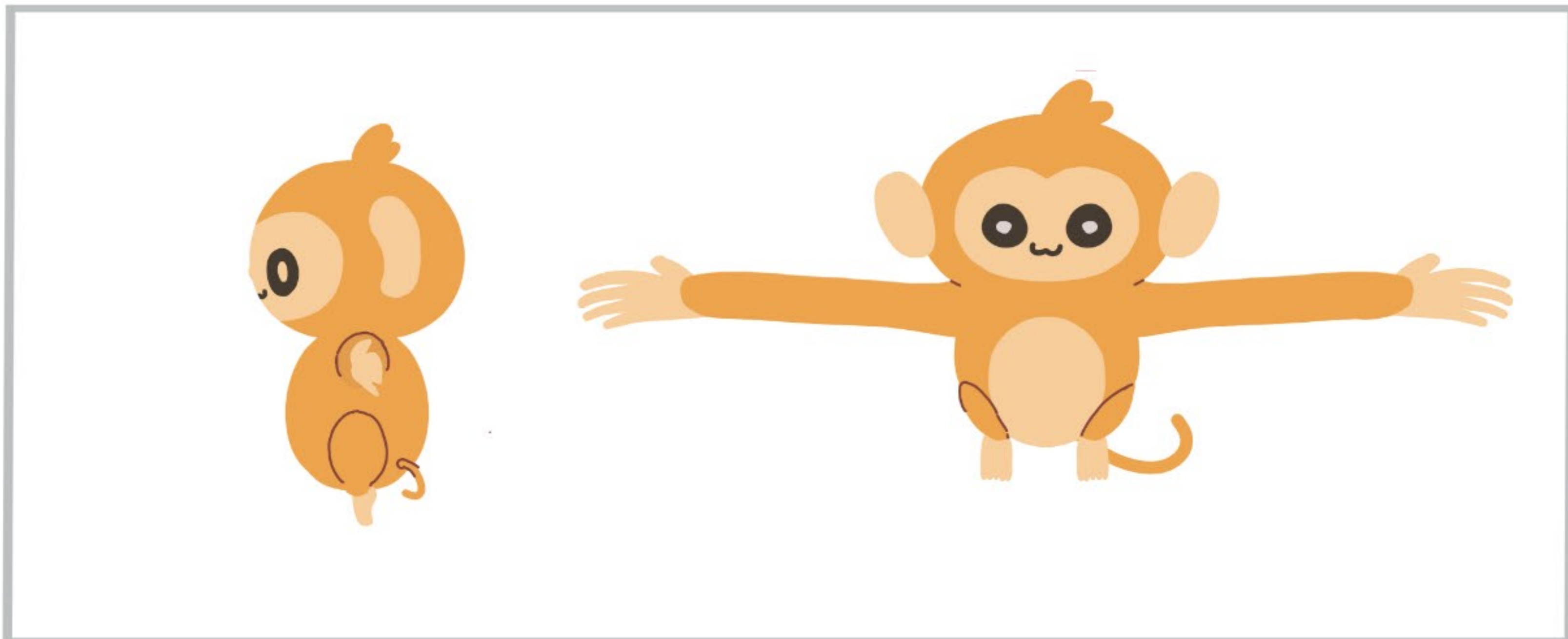


サルは木から落ちぬは、長く生えた木に興味を持ったサルが、振り子をしながら頂上を目指して登る木登りアクションゲームです。私はこのゲーム内では、サルが登る木と、背景の一部、UIの一部を担当しました。



# ゲーム制作

## キャラクターデザイン



主人公のサルのデザインです。可愛さを最大限に出すためできるだけパーツの無駄をなくし、線と丸でシルエットができるように意識してデザインしました。



実際にゲームに出ることはなかったキャラクターです。こちらもデザインの元となったペンギンとウグイスの特徴はわかるようにし、できるだけ無駄な凹凸がないようなデザインにしています。

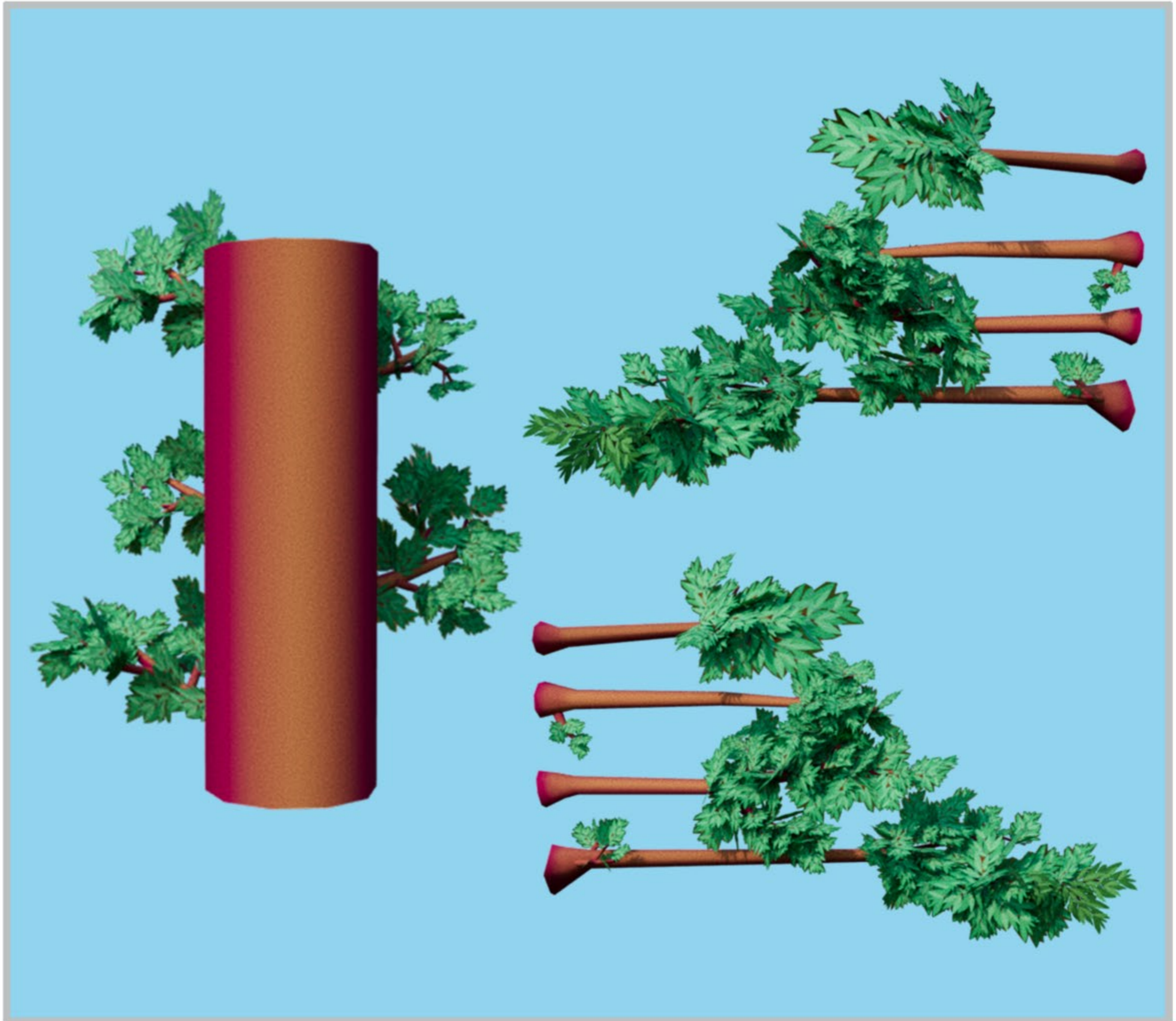
# ゲーム制作

## 3D作品

幹ポリゴン:10028  
葉ポリゴン:36

総ポリゴン数:31072

使用ツール:



## ステージの木 制作時間:5時間

ゲーム中で、サルが登る木です。幹と枝はある程度のパターンを作って、ゲームシーン上で木を組んでいます。デザインはポップな世界観に合うようにある程度デフォルメをしています。

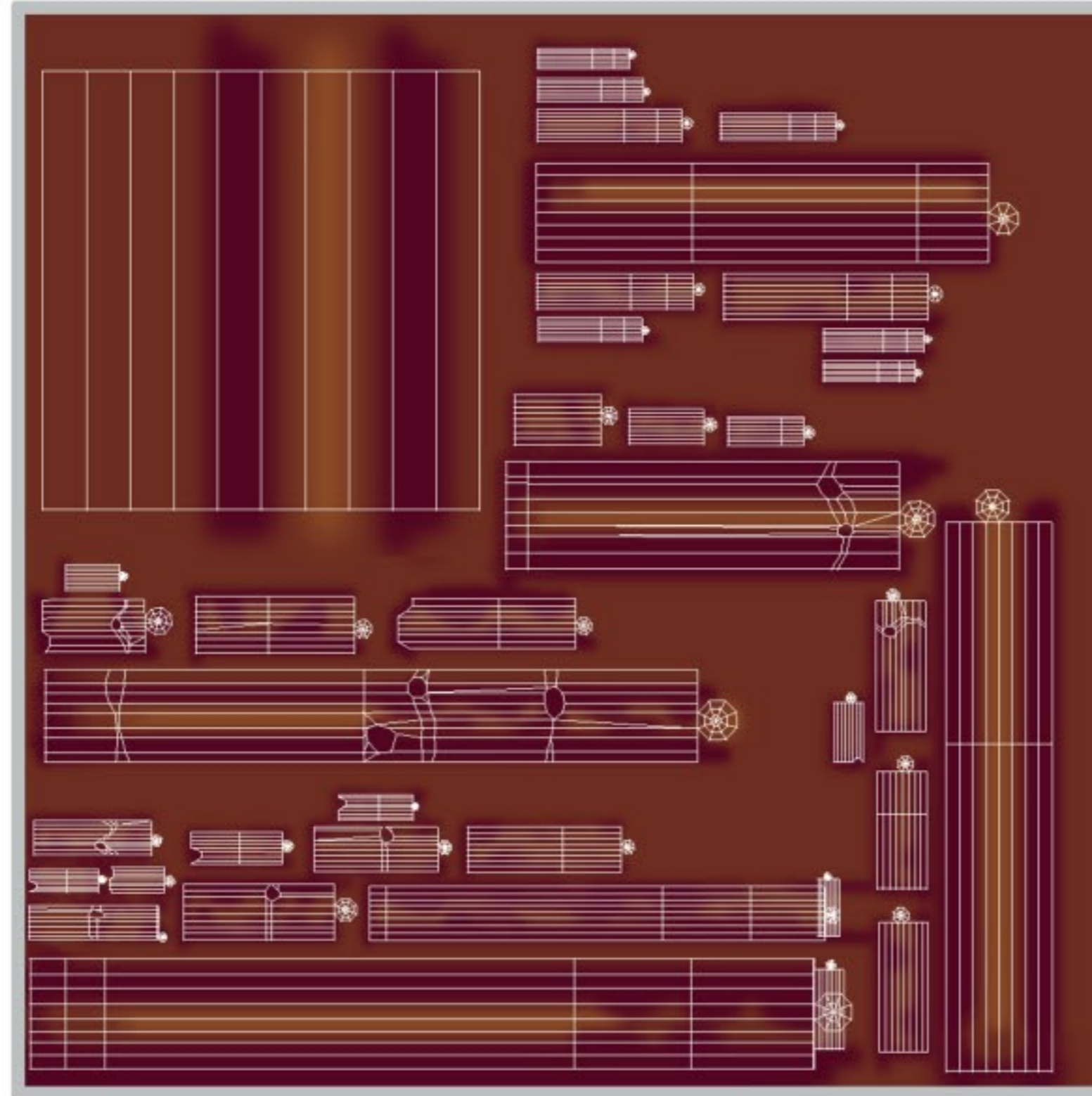
## ゲーム上での見え方



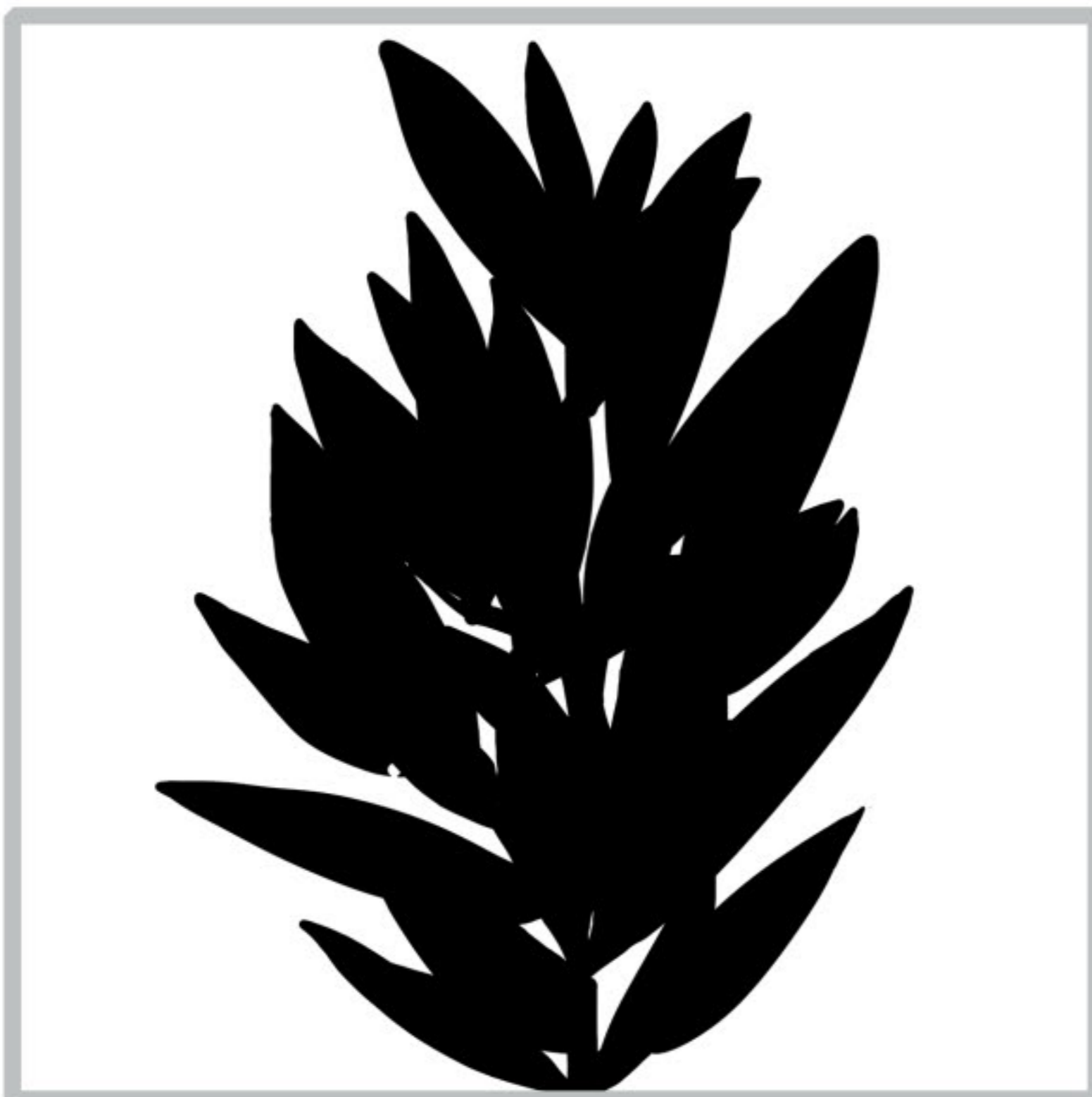
## ワイヤーフレーム



## Color\_tree



## Transmission





## Color\_reef

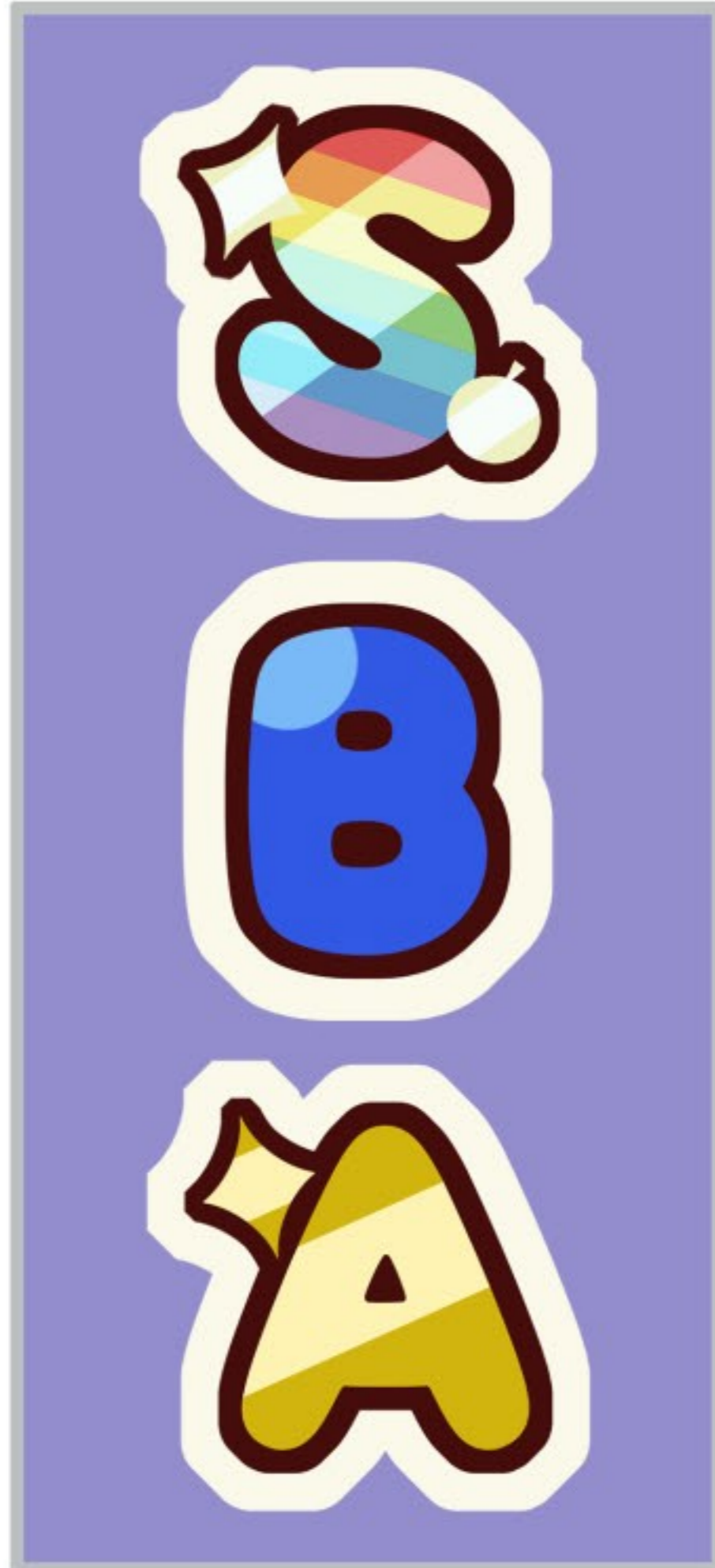


# ゲーム制作

2D作品

使用ツール:  

## クリアランクUI



## チームロゴUI



## 操作説明UI



# 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

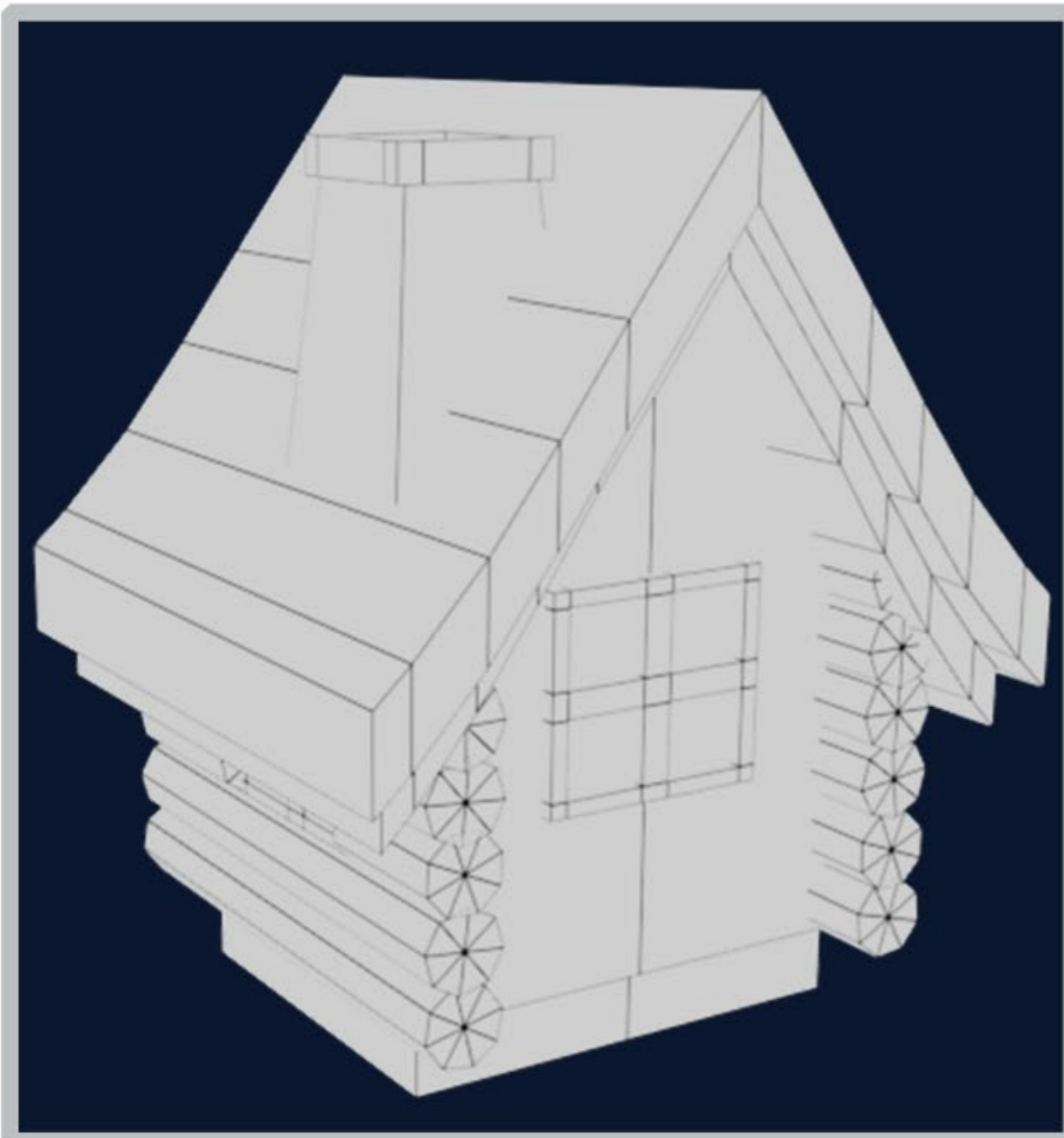
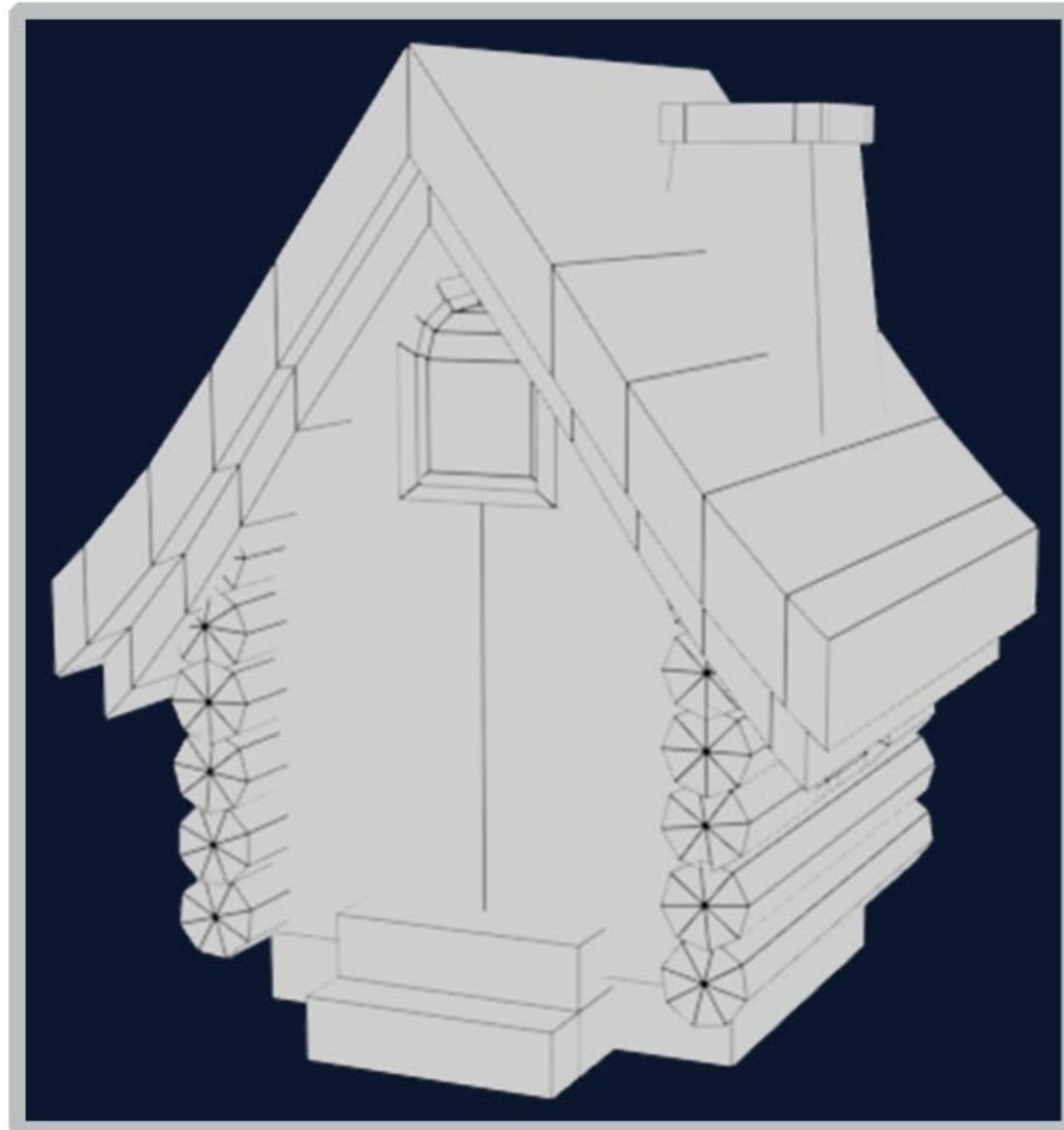
使用ツール:



## 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

使用ツール:   

## ステージセレクト



## ゲームオーバー



## ステージ選択看板



## 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**