

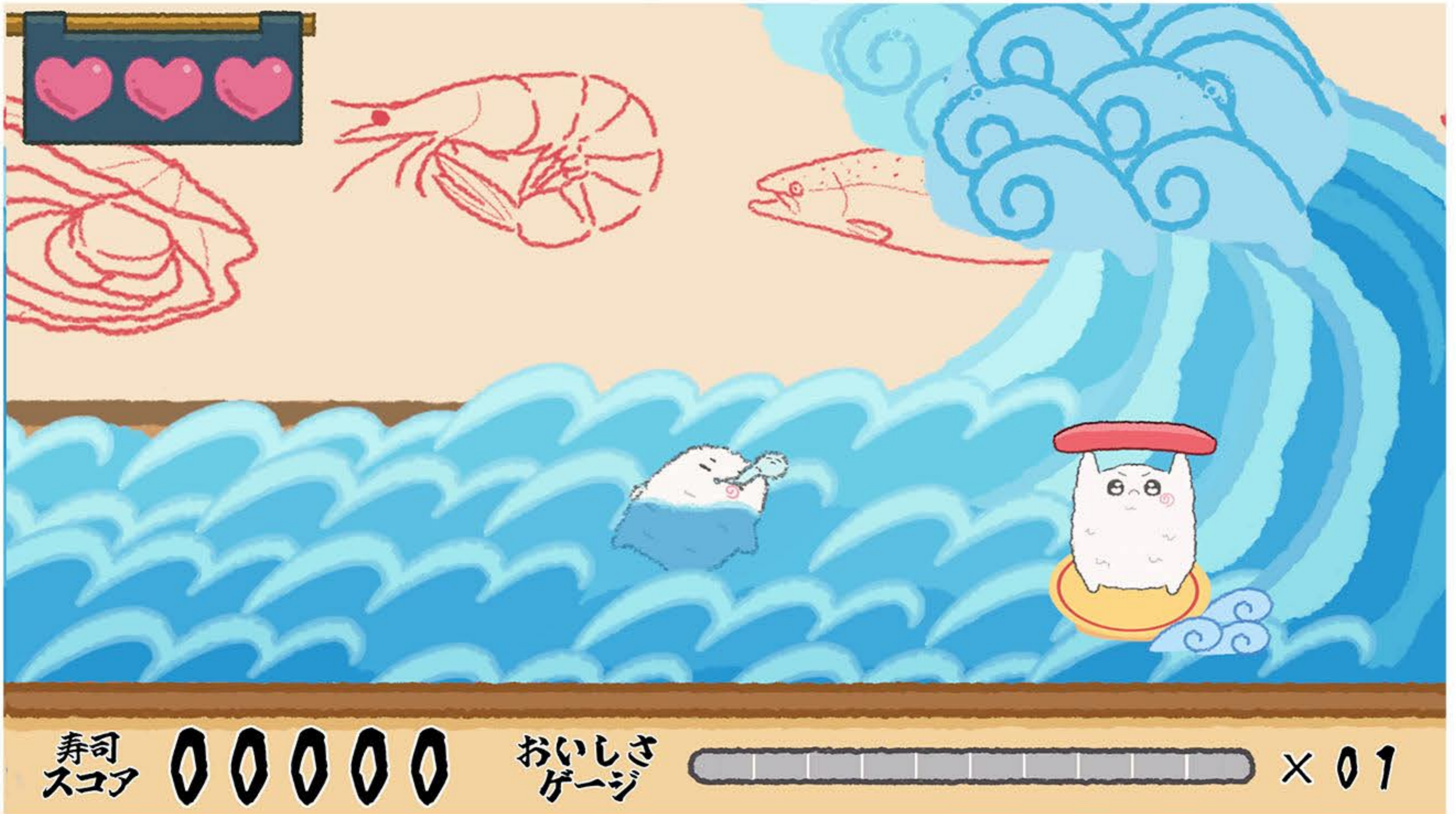
Portfolio

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

中塚 紅利亜

ゲーム制作

プレイ画面



タイトル画面



チャプター選択画面



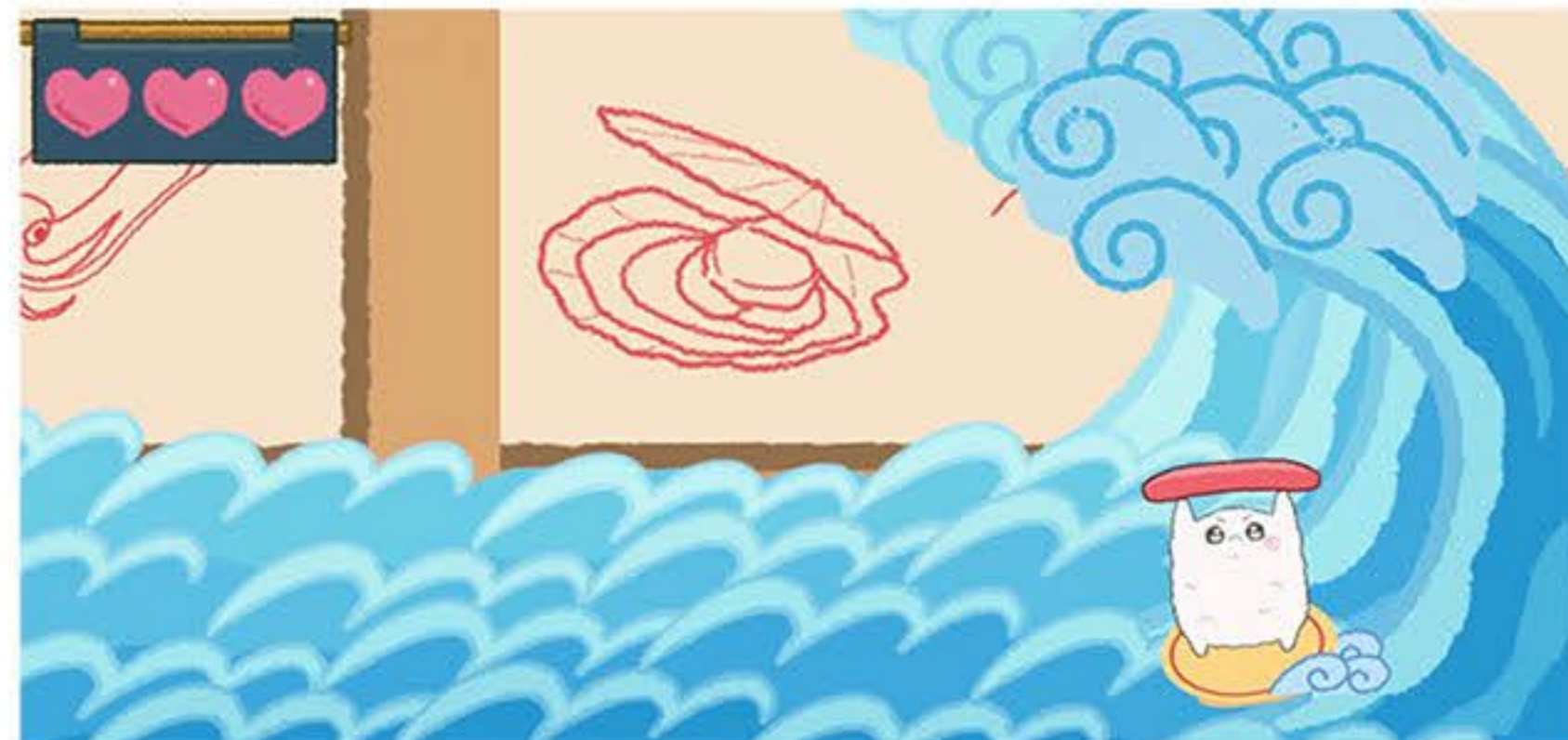
「寿司サーファーズ」

レーンが壊れてしまったお寿司屋さんで、波に乗ってお客さんのもとへ障害物をよけながら進むアクションゲームです。
波とUIデザインとオブジェクト周りを担当しました。

ゲーム制作

波のアニメーション

使用ツール... Ps S

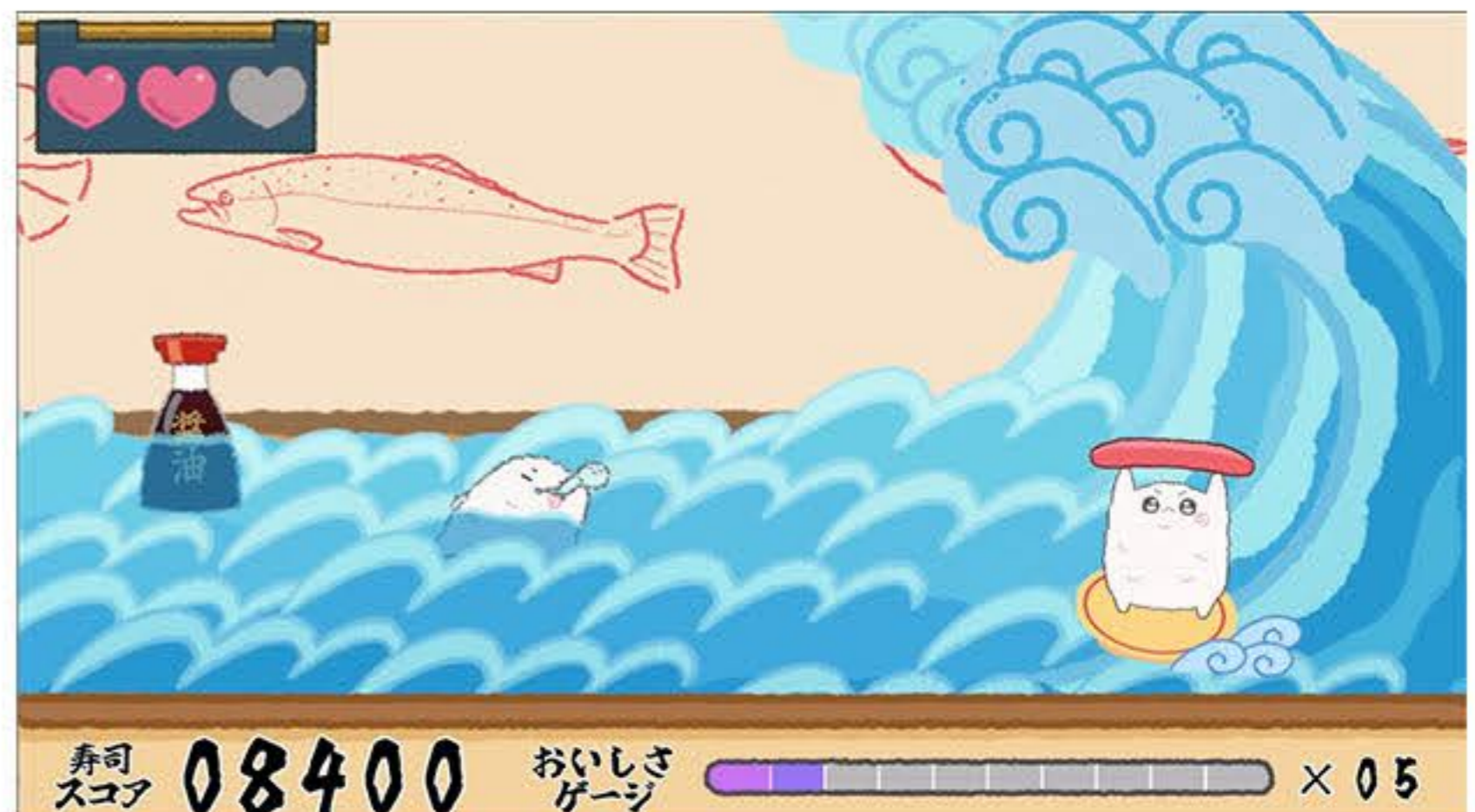
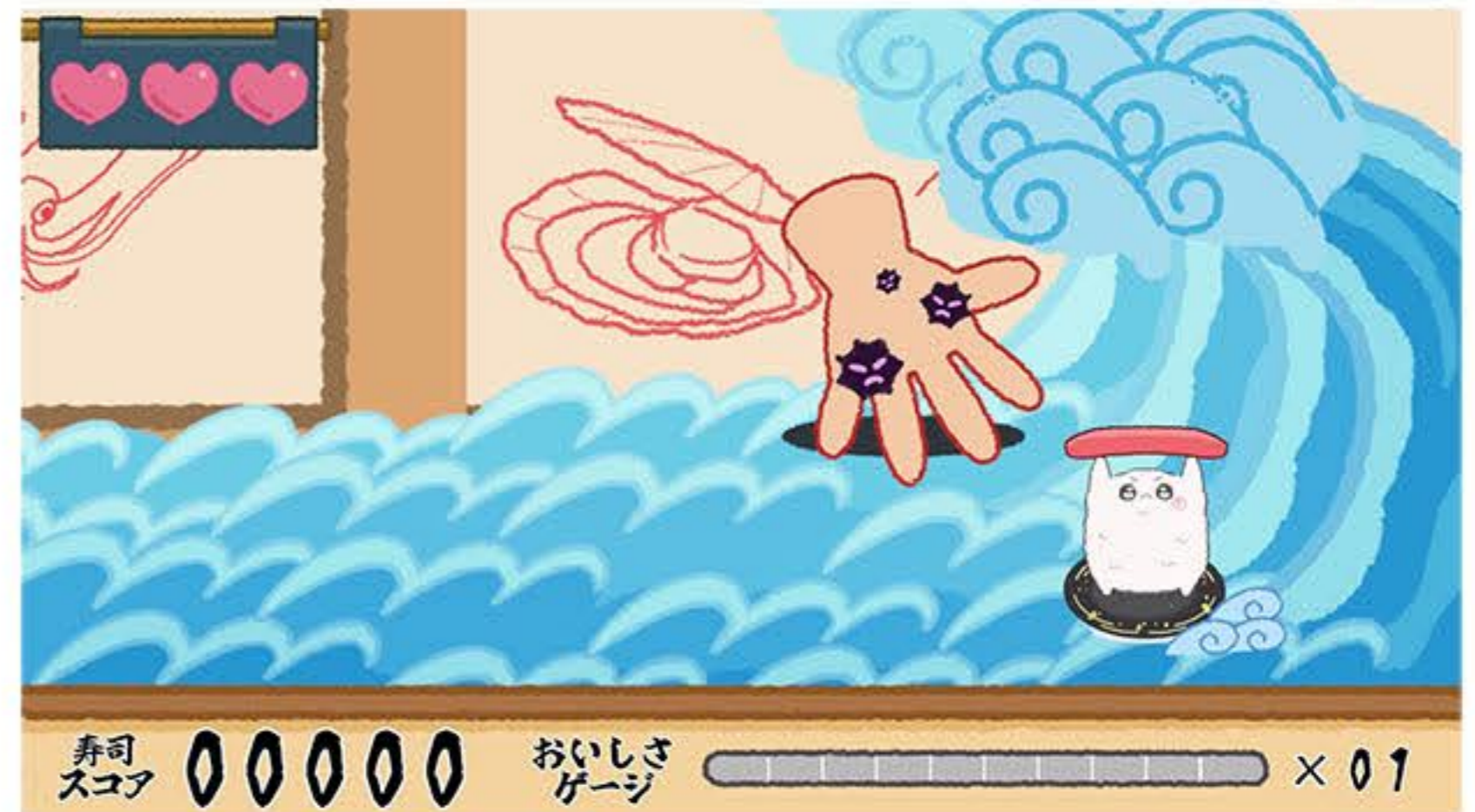


背景の波のアニメーションを作成しました。絵は変形をしないで色を変えたり、アニメーションで奥に行くにつれてずらしたりと工夫して、波を表現しました。

ゲーム制作

オブジェクト

使用ツール... Ps Ai

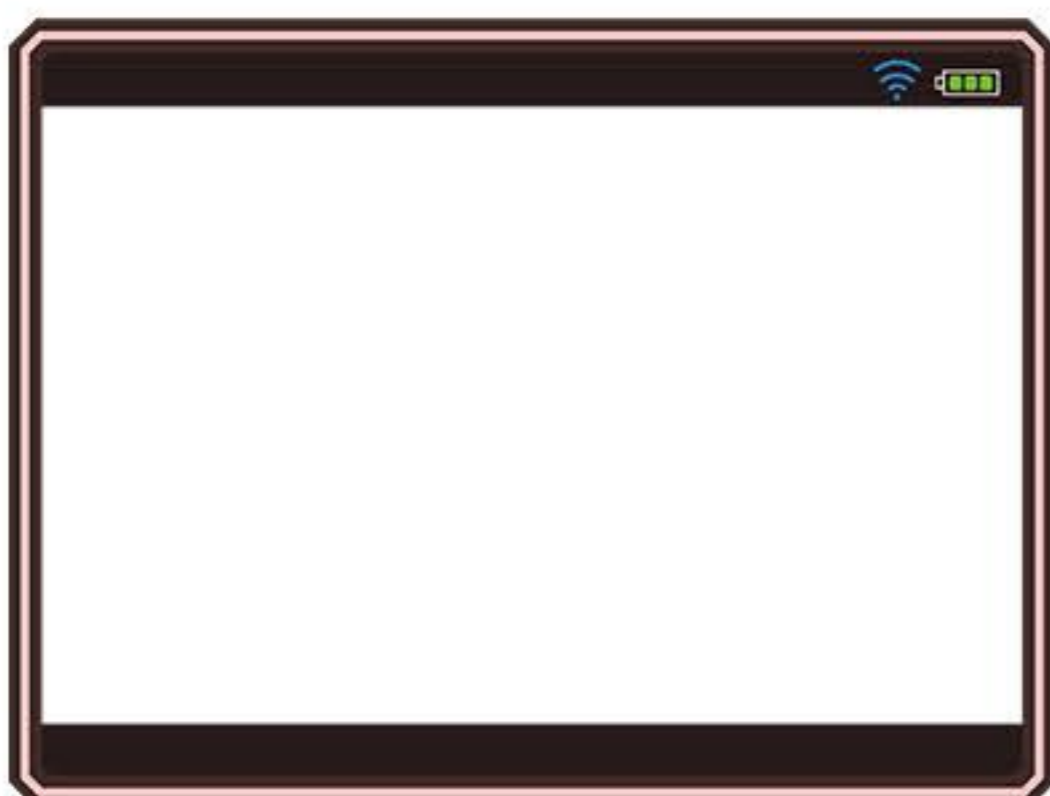
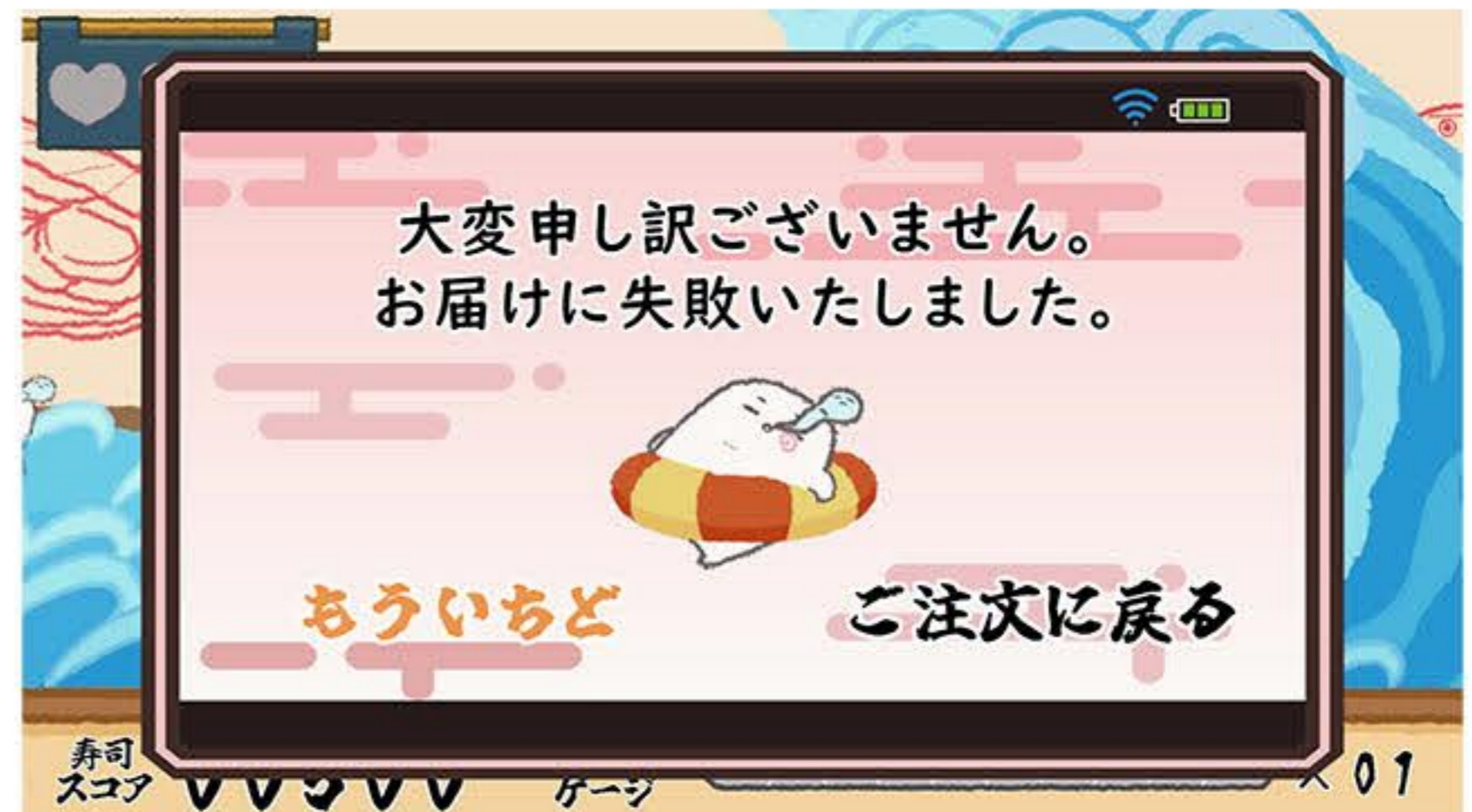


流れてくるオブジェクトと、取ろうとしてくる悪質な客の手と、ゴールの際に出てくるご注文してくれたお客様の手を描きました。世界観に合うように、デフォルメして描くよう意識しました。

ゲーム制作

UI

使用ツール... Ps Ai



ゲーム上で使用したUIです。イラストはかわいく、文字やお皿、タブレットの模様などは寿司屋によせました。

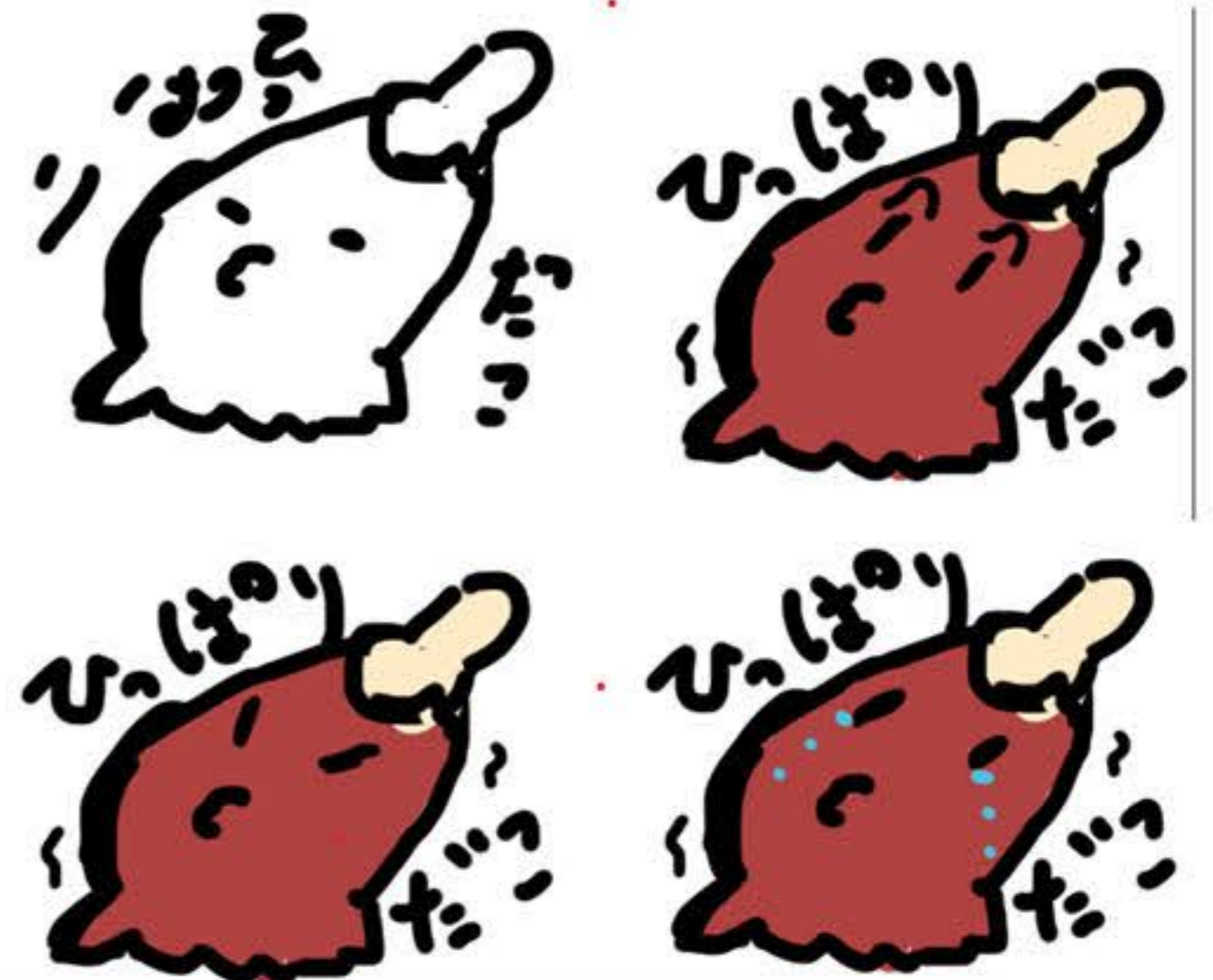
ゲーム制作

タイトルロゴ

使用ツール... Ps Ai



チームロゴ



タイトルロゴでは、マグロのサーフボードと月のように配置した寿司屋さんのお皿を置いて、寿司とサーフィンどちらも思い浮かぶように制作しました。チームロゴでは、引っ張られてる感を出すために、顔のパーツの位置にこだわりました。

ゲーム制作

プレイ画面



タイトル画面



チャプター選択画面



「減算勇者」

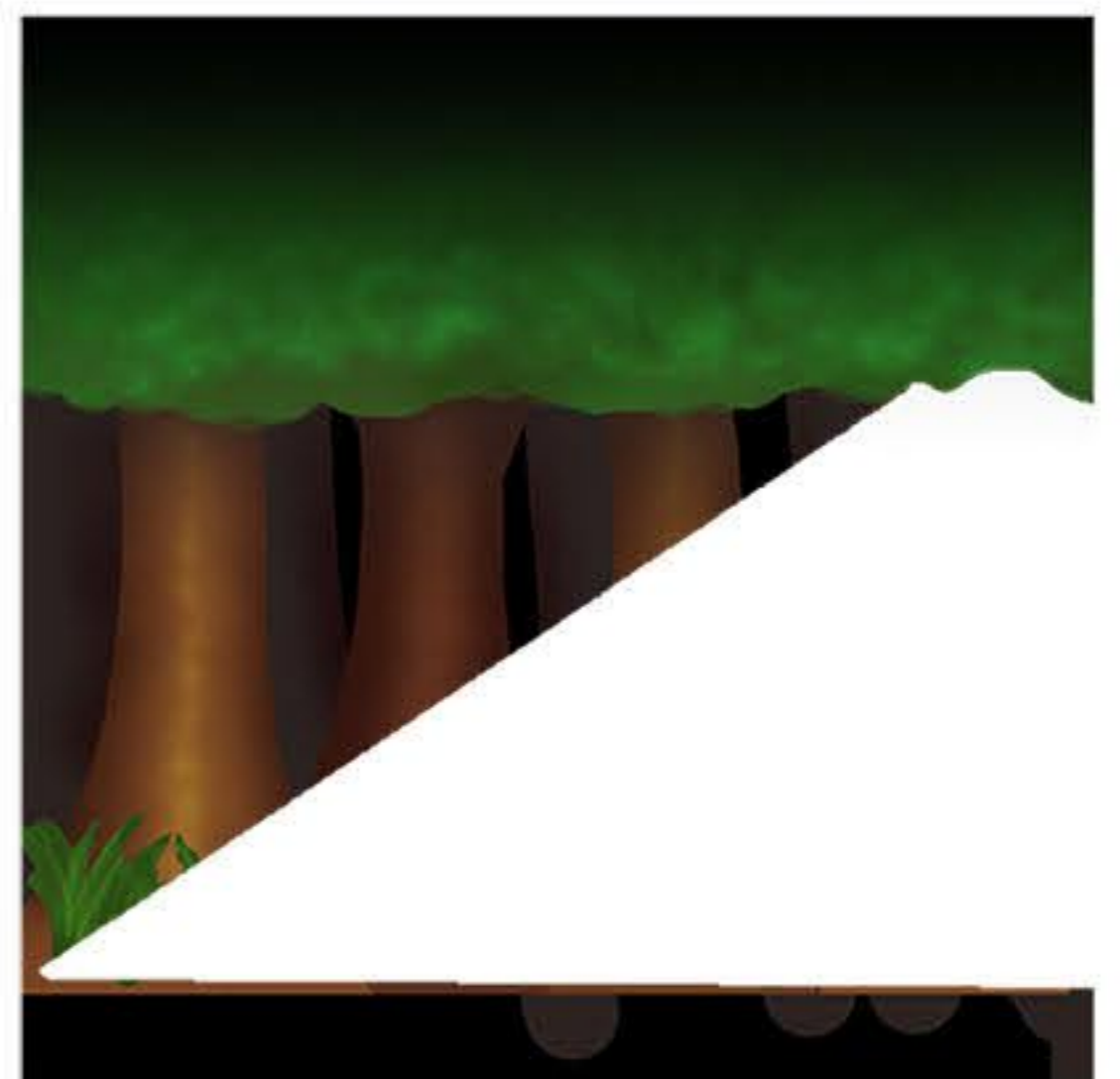
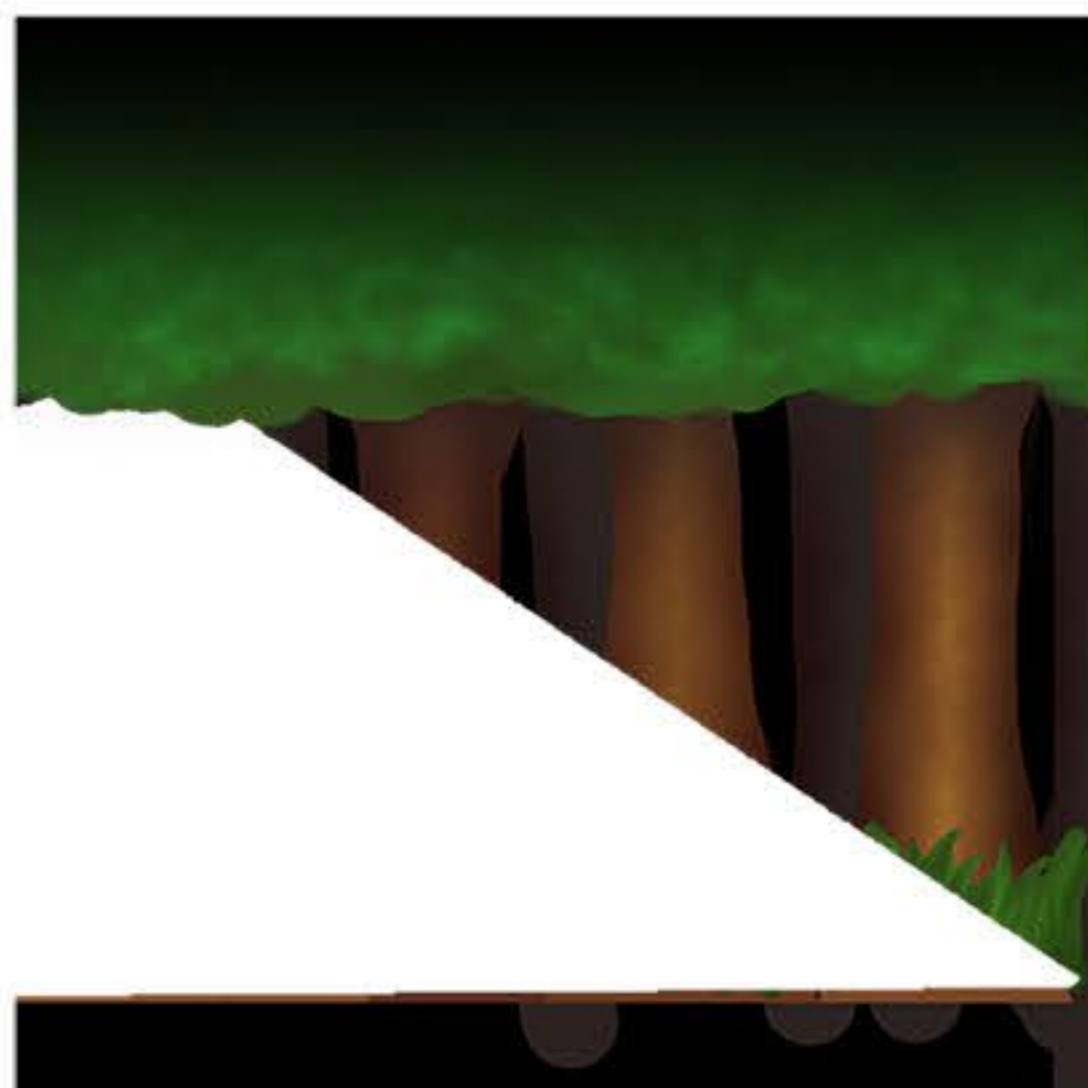
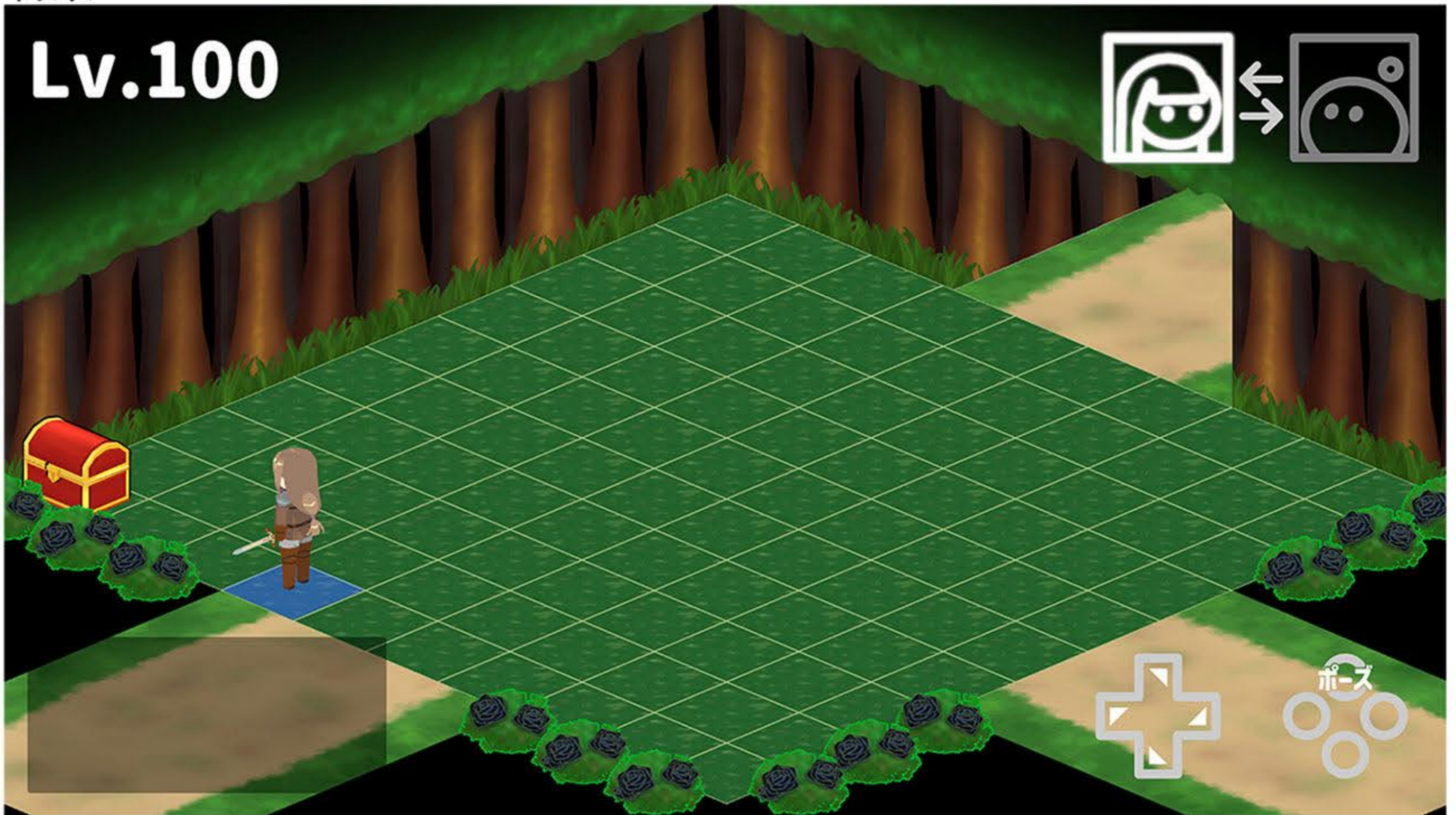
敵と戦うとレベルがどんどん下がっていく、ターン制RPGゲームです。
背景デザイン・UI・タイトル画面を担当しました。

ゲーム制作

スライムの森

背景

使用ツール... Ps ? M

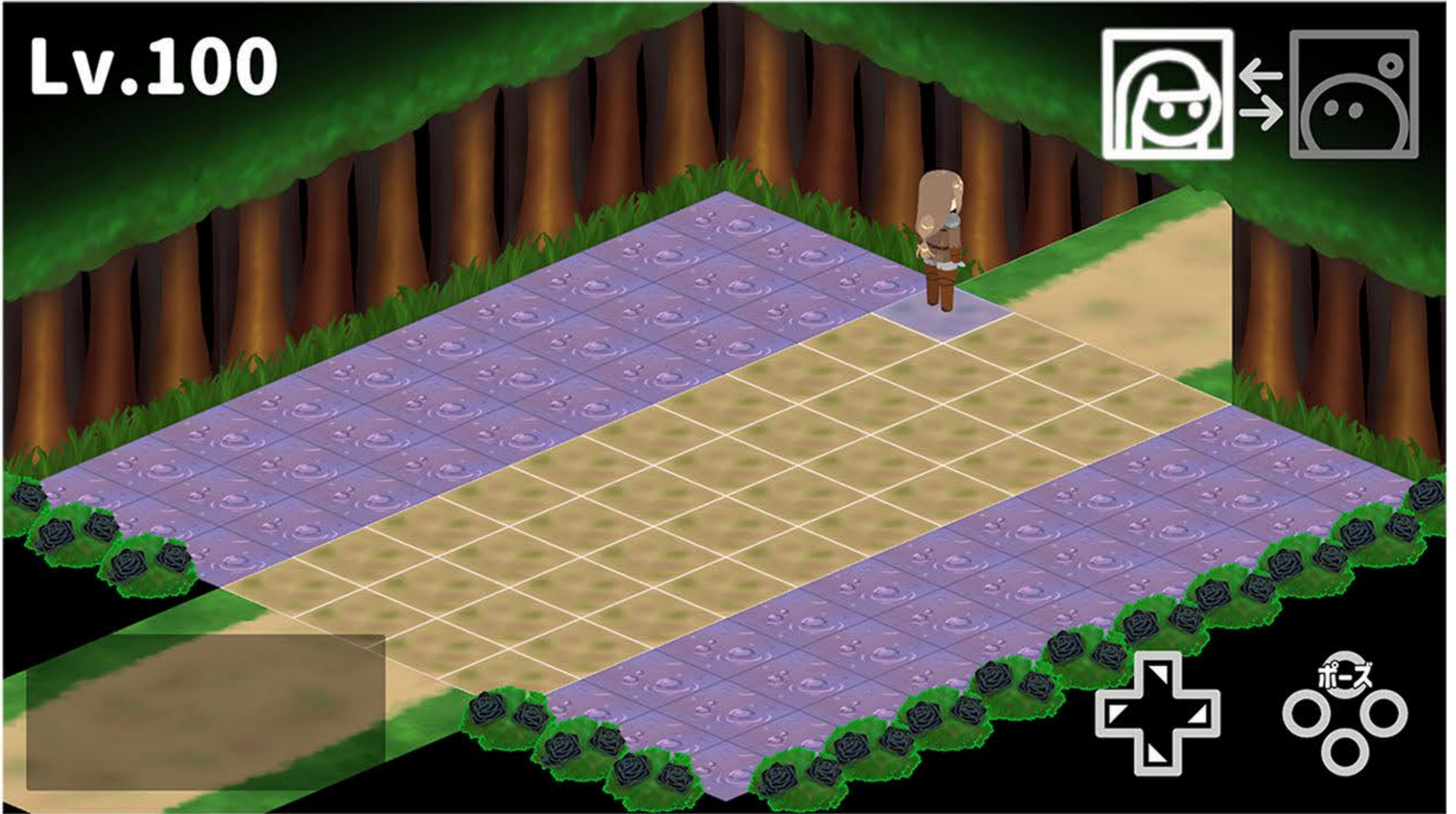


背景のテクスチャを担当しました。
一つ一つの木の描きこみを変えて、
立体感を意識しながら描きました。

ゲーム制作

スライムの森

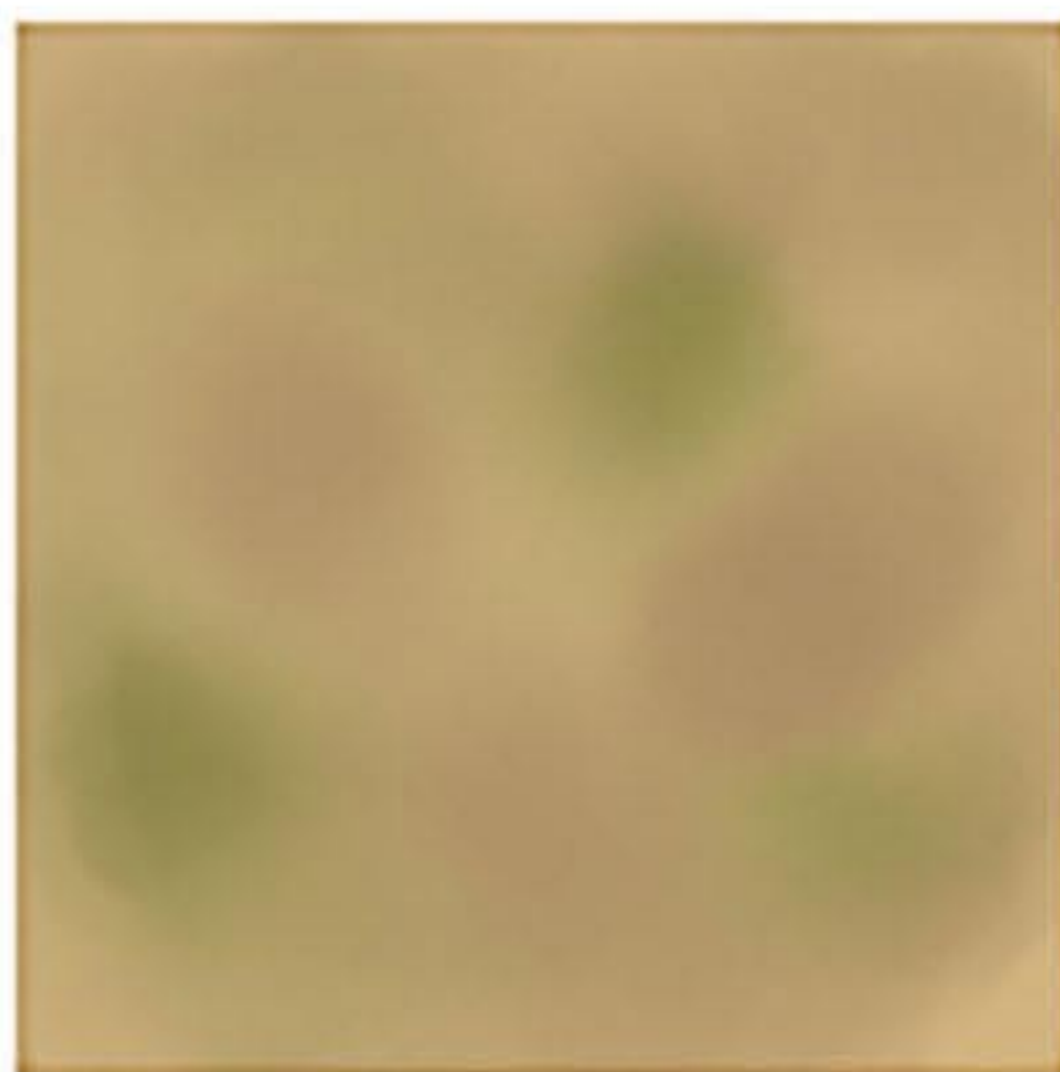
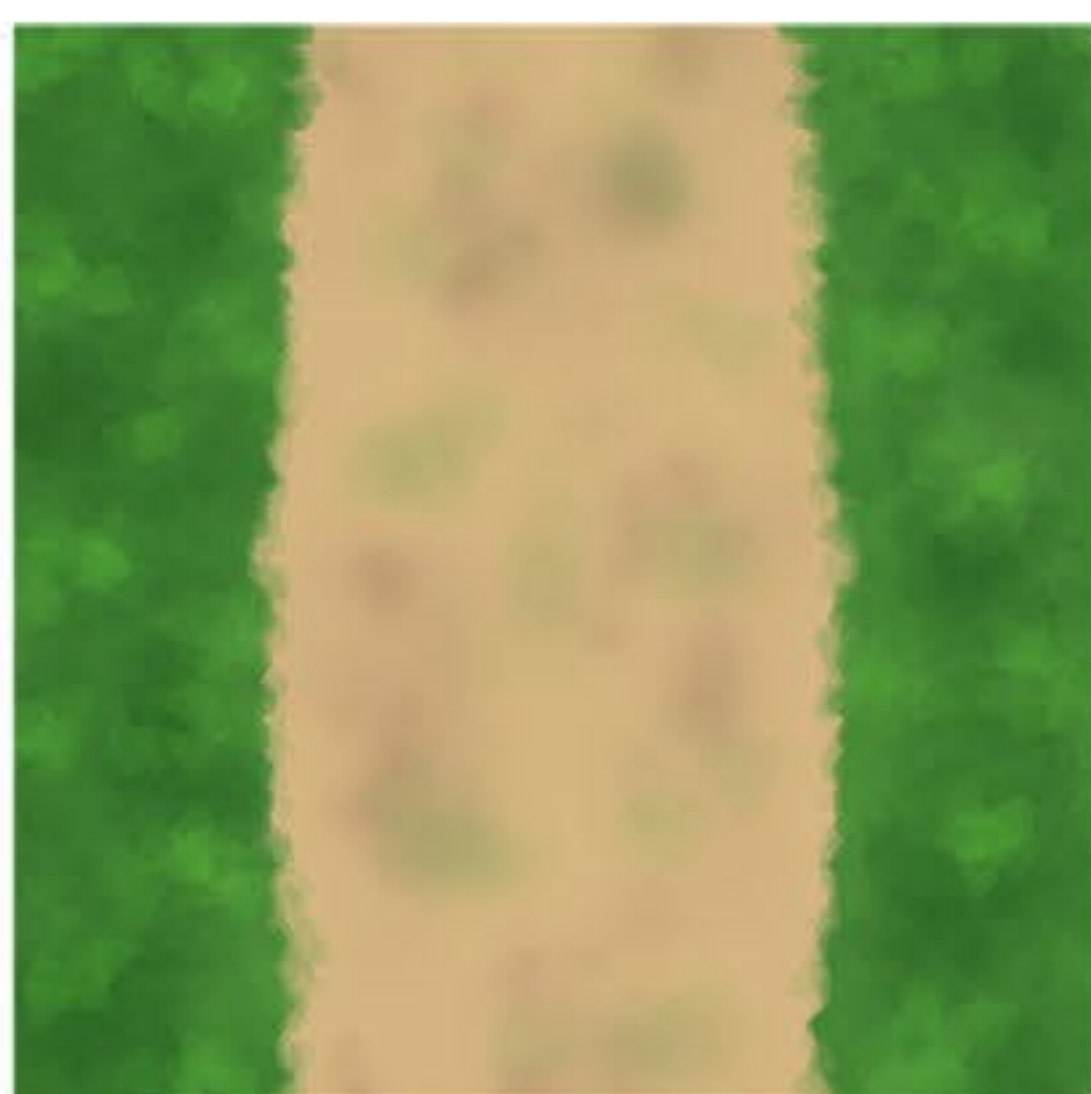
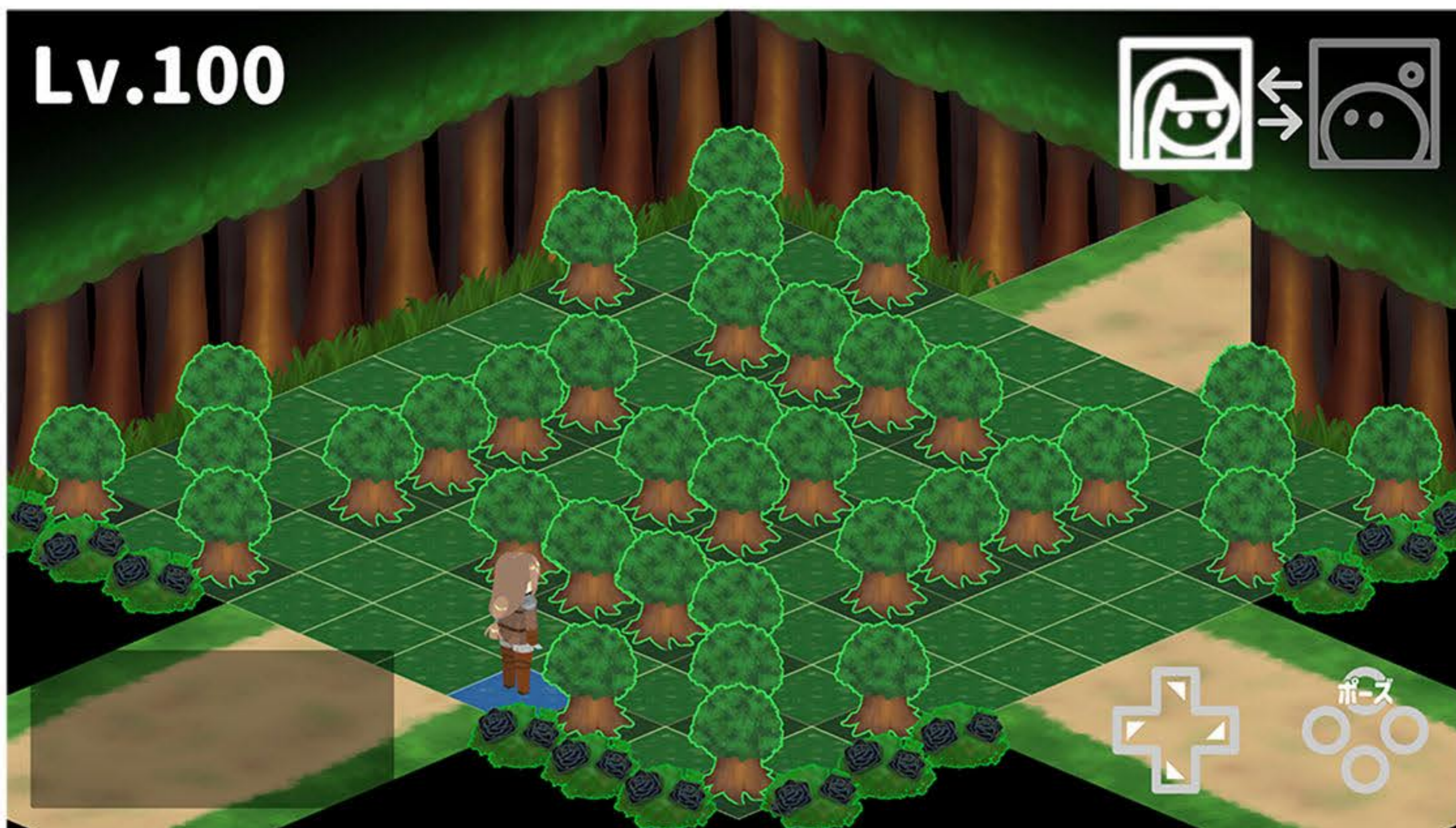
背景



ゲーム制作

スライムの森

使用ツール... Ps Maya



2Dオブジェクト



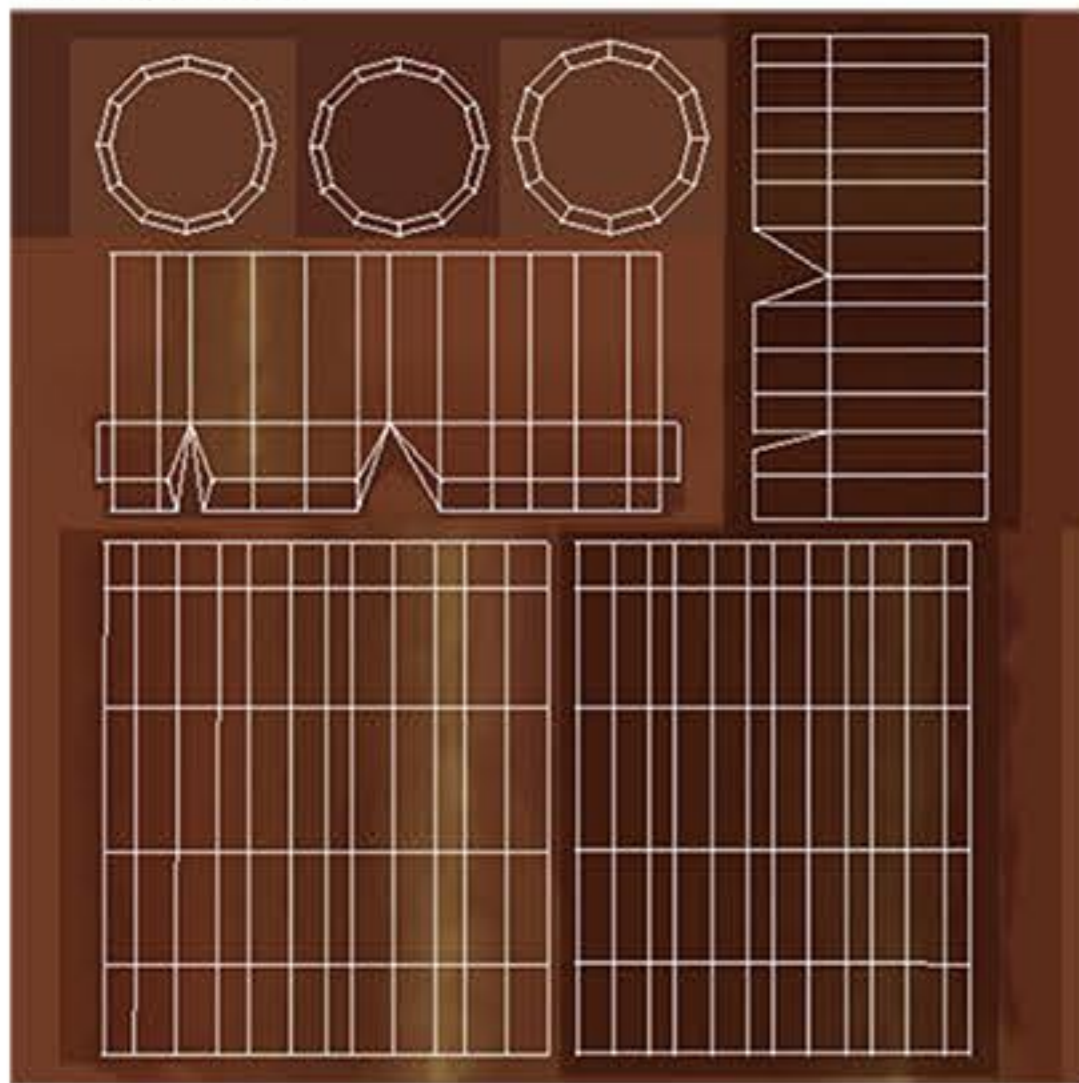
ゲーム制作

3Dオブジェクト 倒木

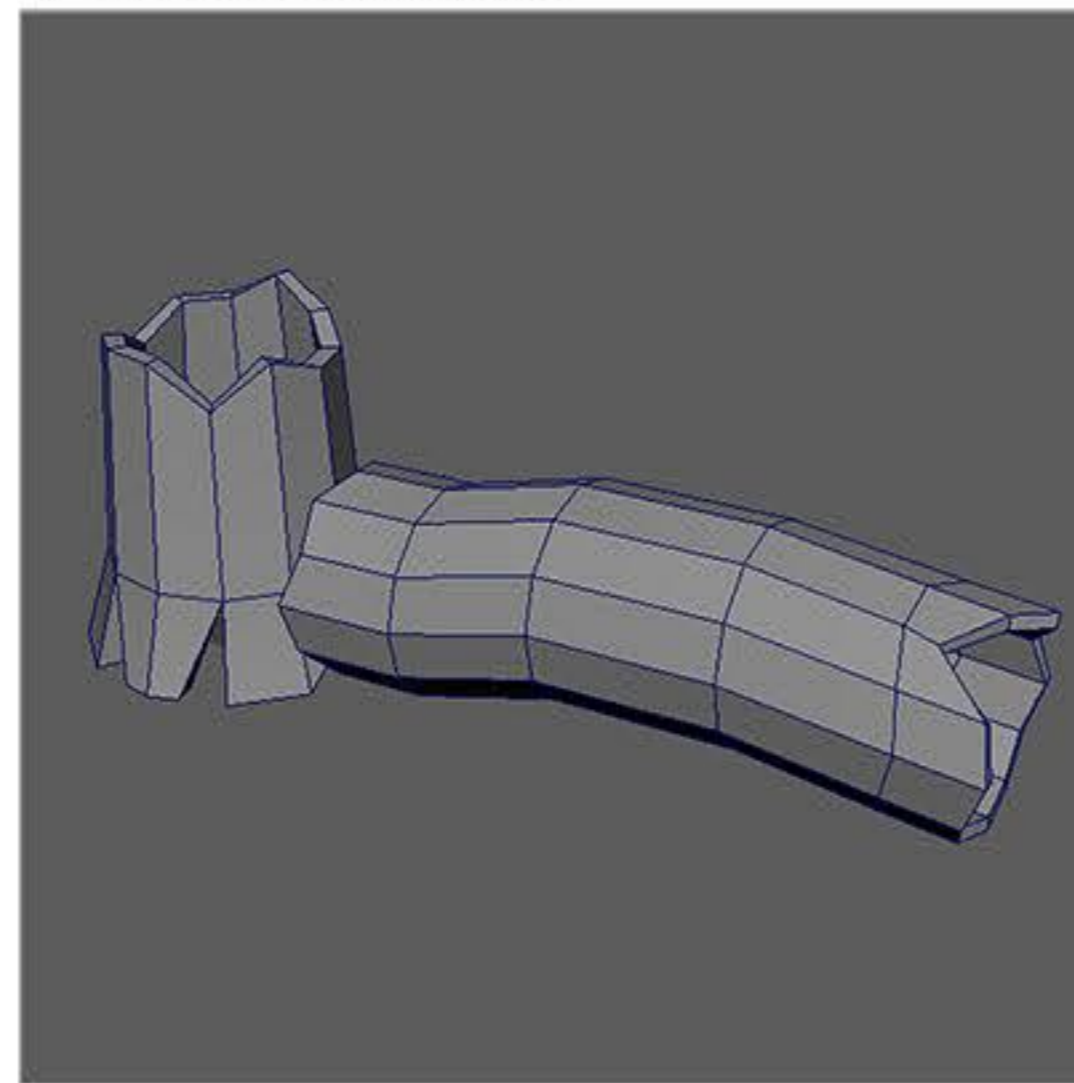
使用ツール…   



Color



Wireframe



ポリゴン数…436 頂点数…216

スライムの森で使用した倒木です。
2Dイラストに見えるように、質感を意識しながらテクスチャを描きました。



ゲーム制作

3Dオブジェクト 倒木

ゲーム画面



リファレンス



ゲーム制作

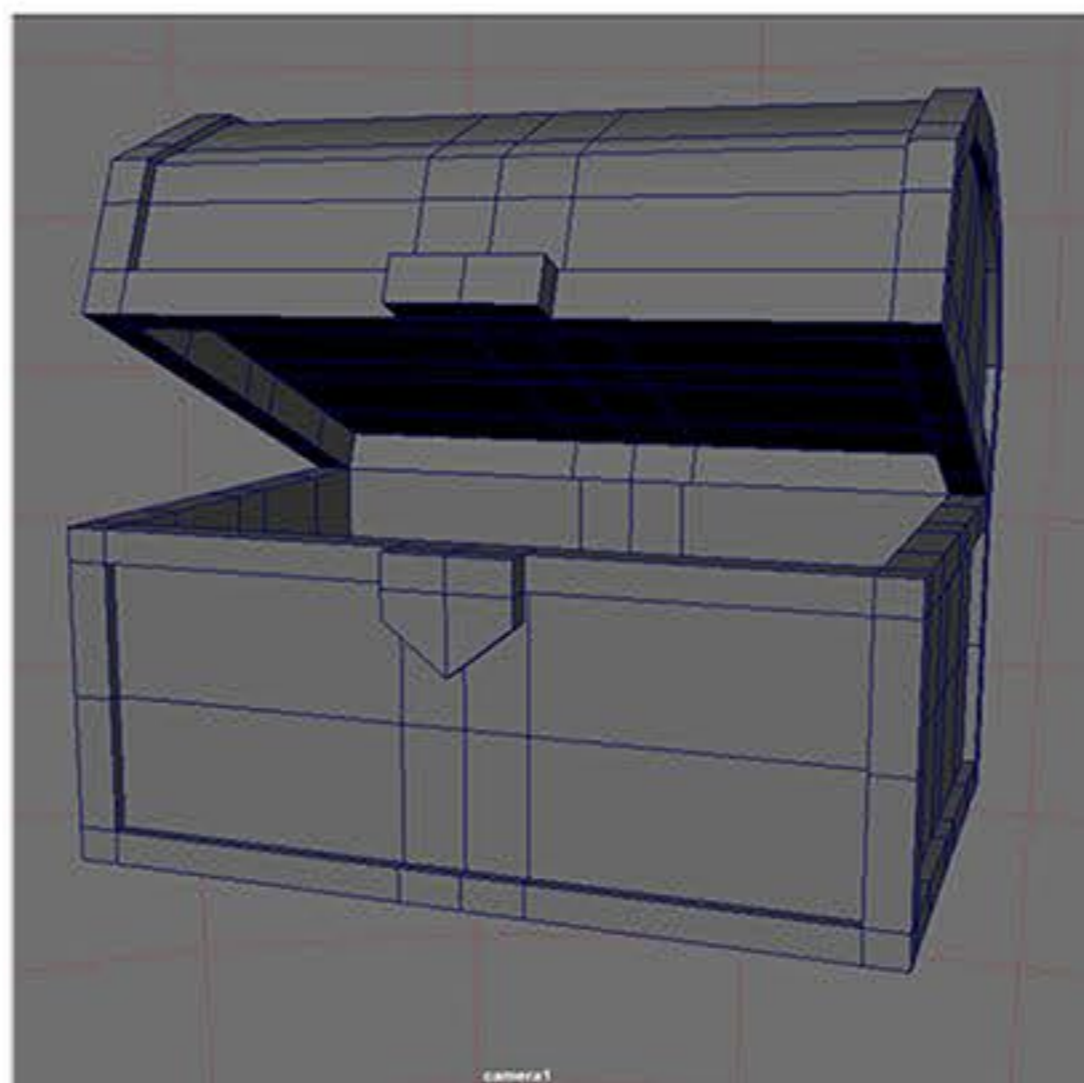
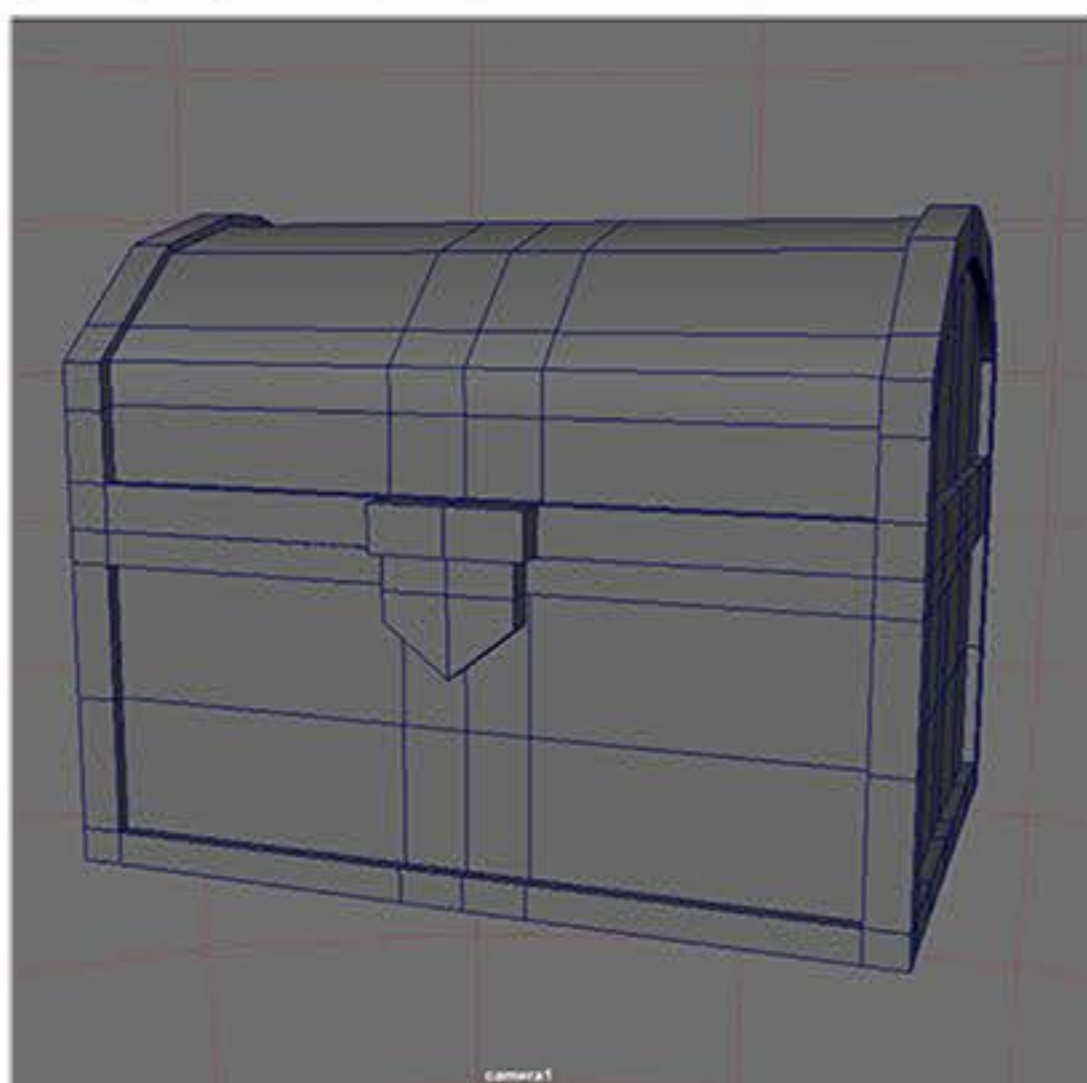
3Dオブジェクト 宝箱

制作時間...5時間

使用ツール...   



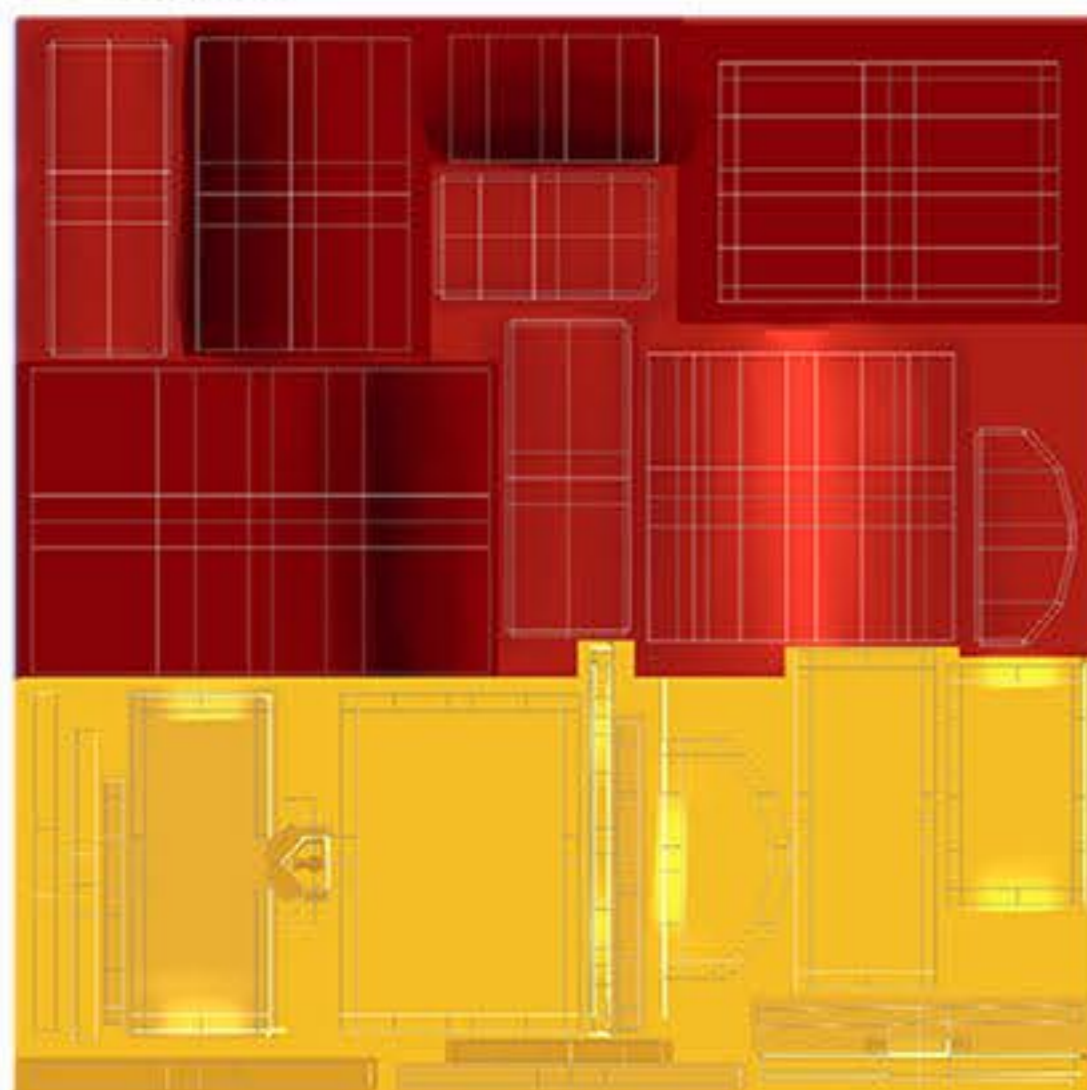
ワイヤーフレーム



ポリゴン数...1020

頂点数...514

Color



ゲーム画面



ゲーム制作

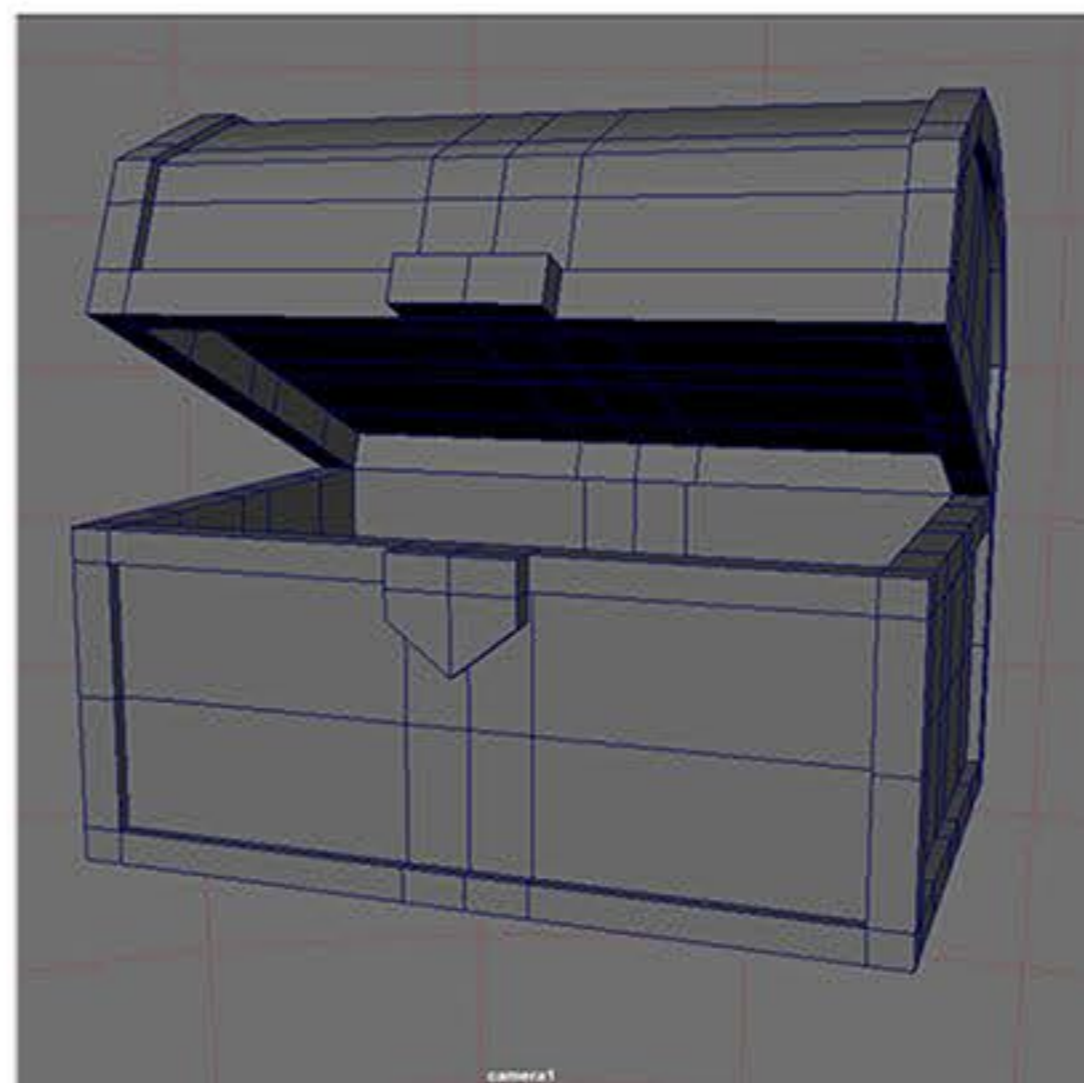
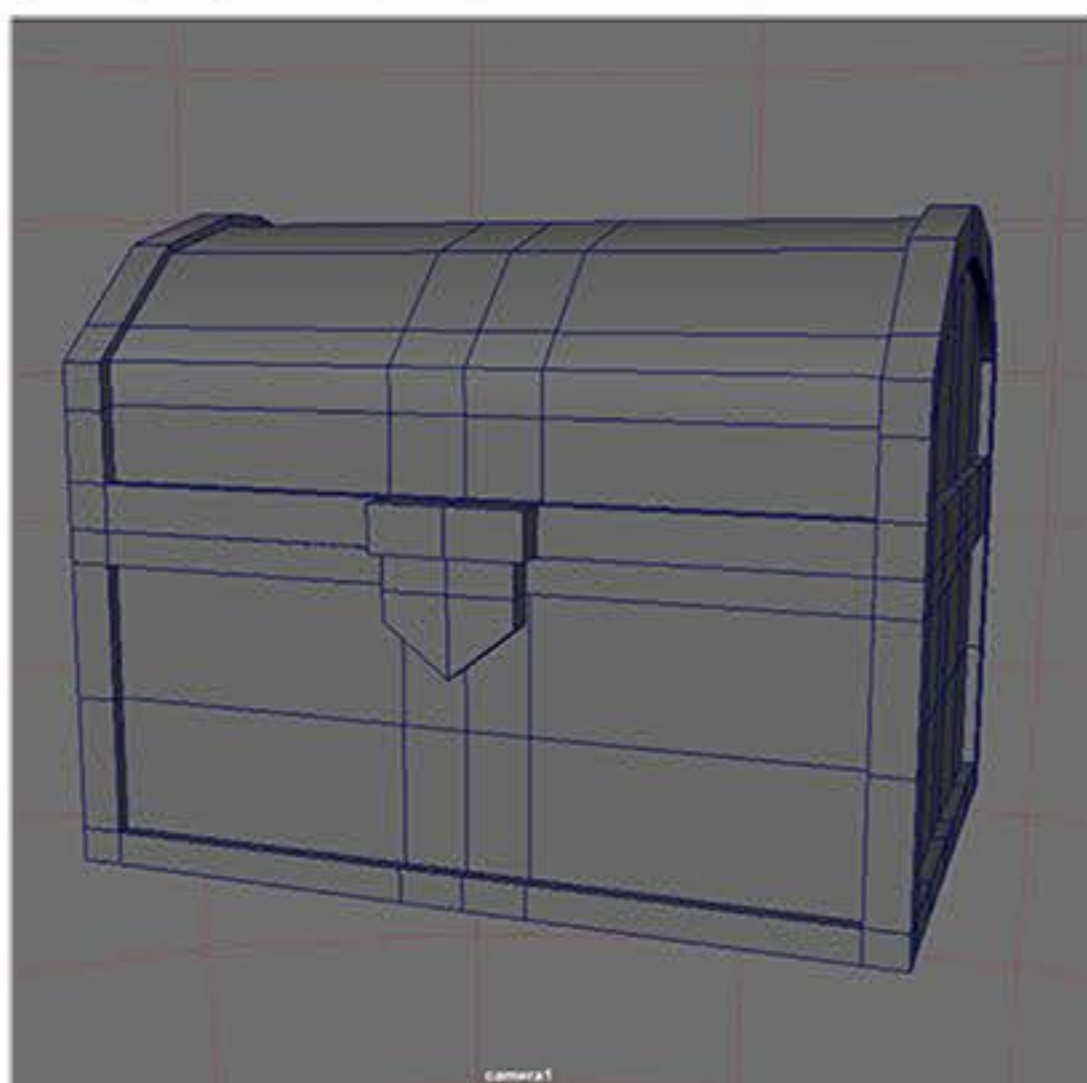
3Dオブジェクト 宝箱

制作時間...5時間

使用ツール...   



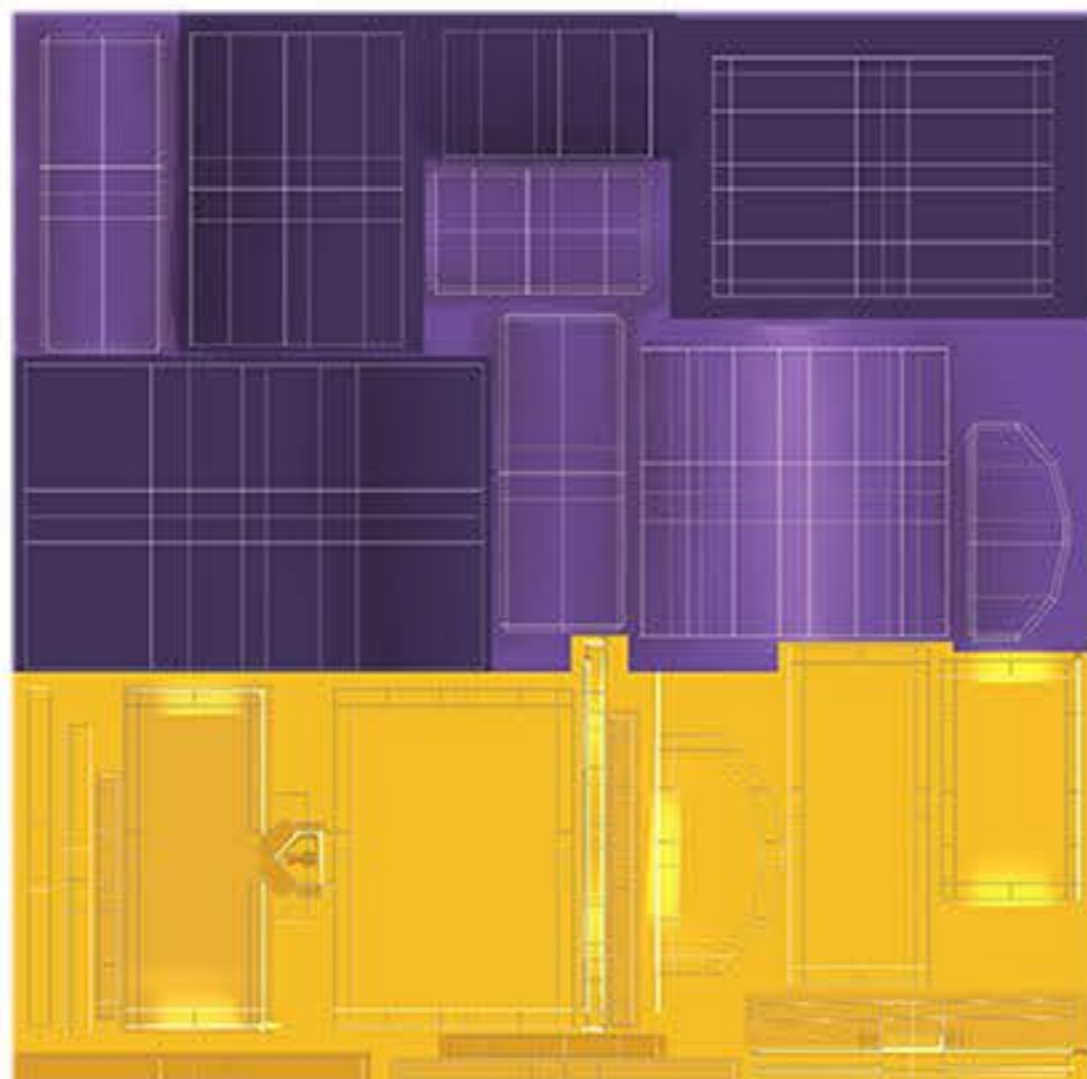
ワイヤーフレーム



ポリゴン数...1020

頂点数...514

Color



ゲーム画面

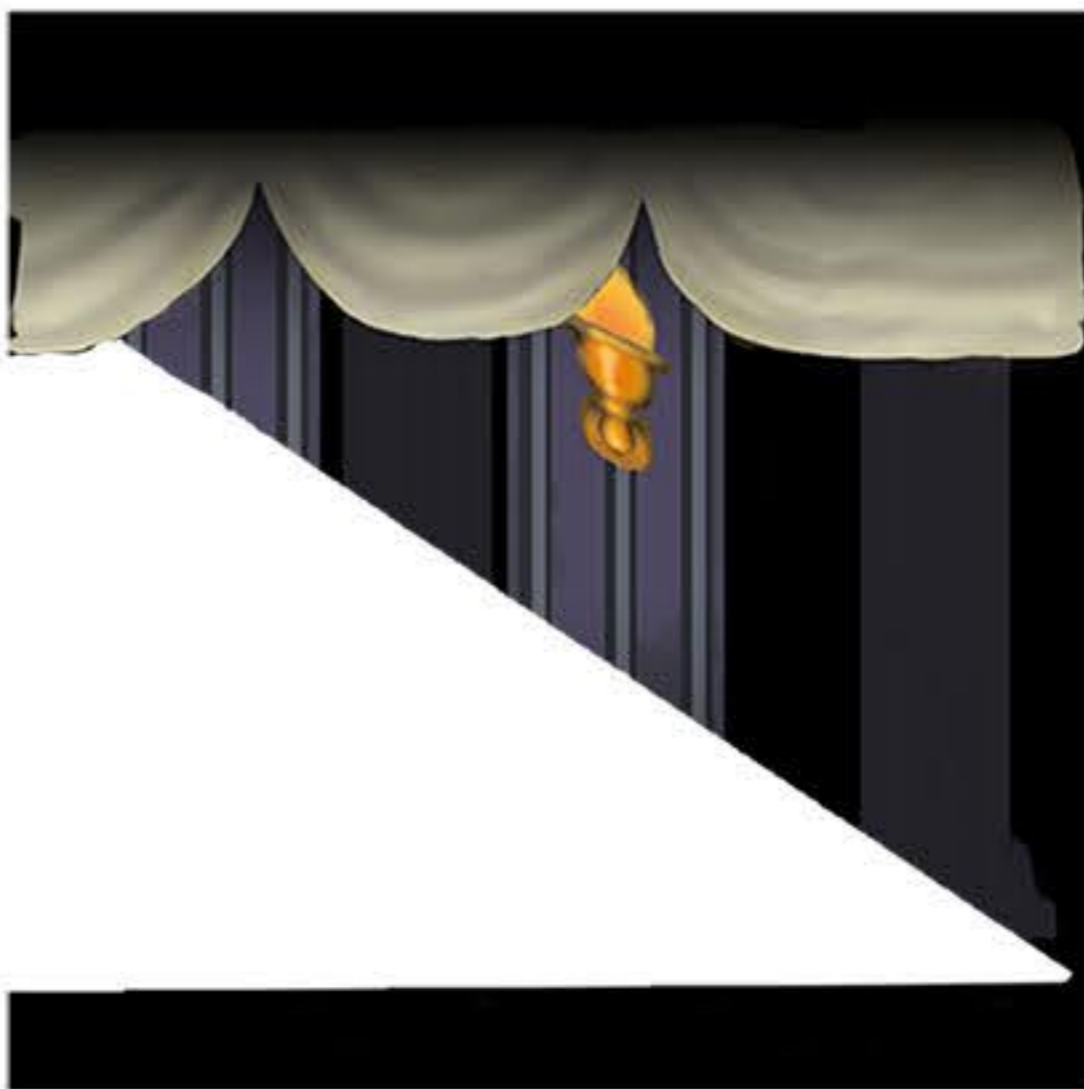
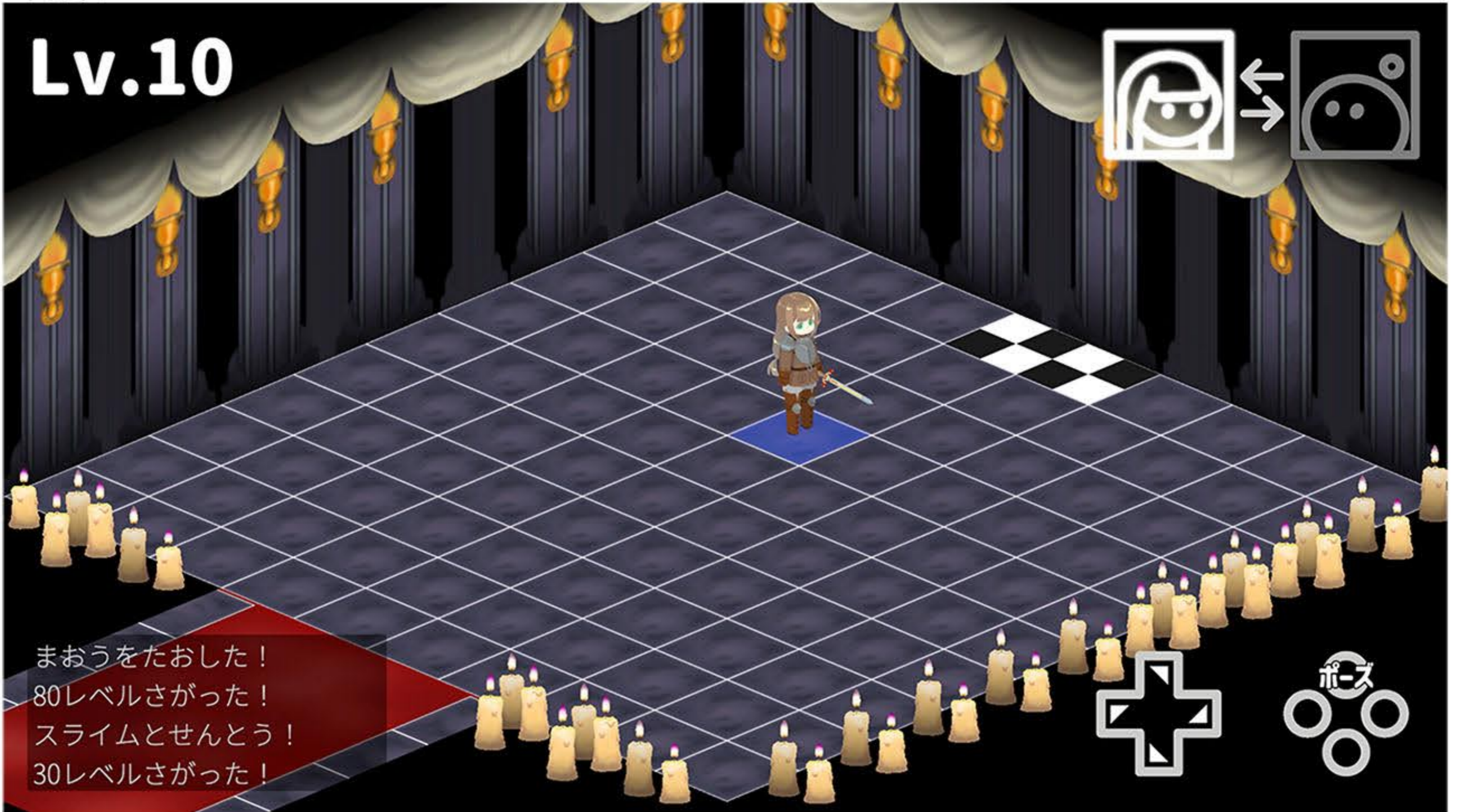


ゲーム制作

魔王城

背景

使用ツール... M Ps




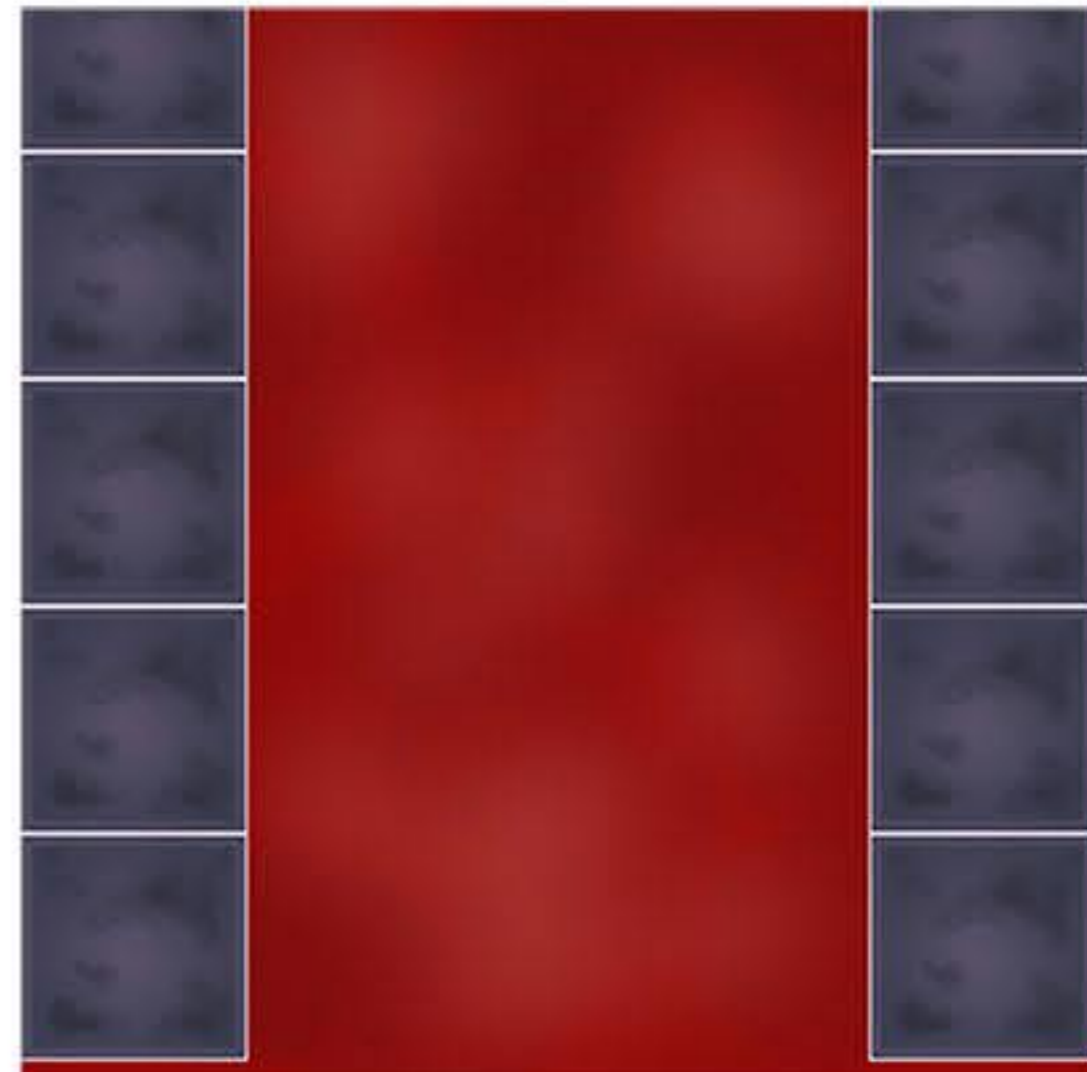
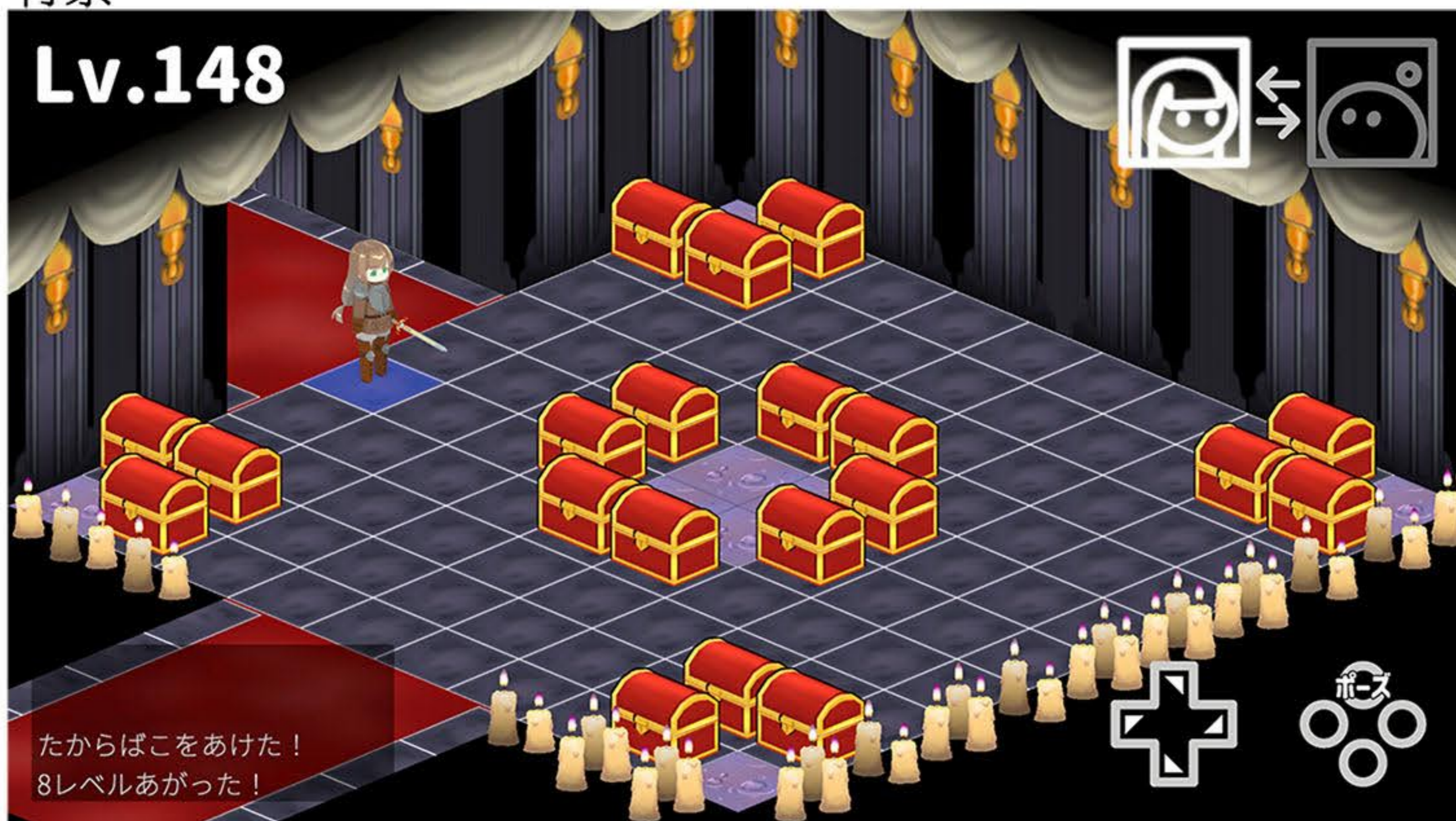
背景のテクスチャを担当しました。
布の質感やランプの明るさなどを、意識しながら描きました。

ゲーム制作

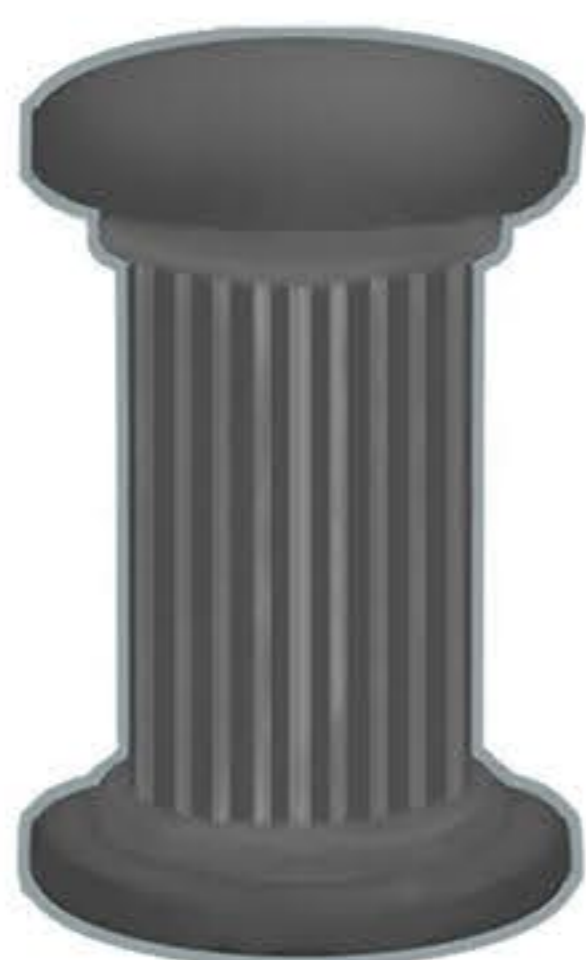
魔王城

背景

使用ツール... 

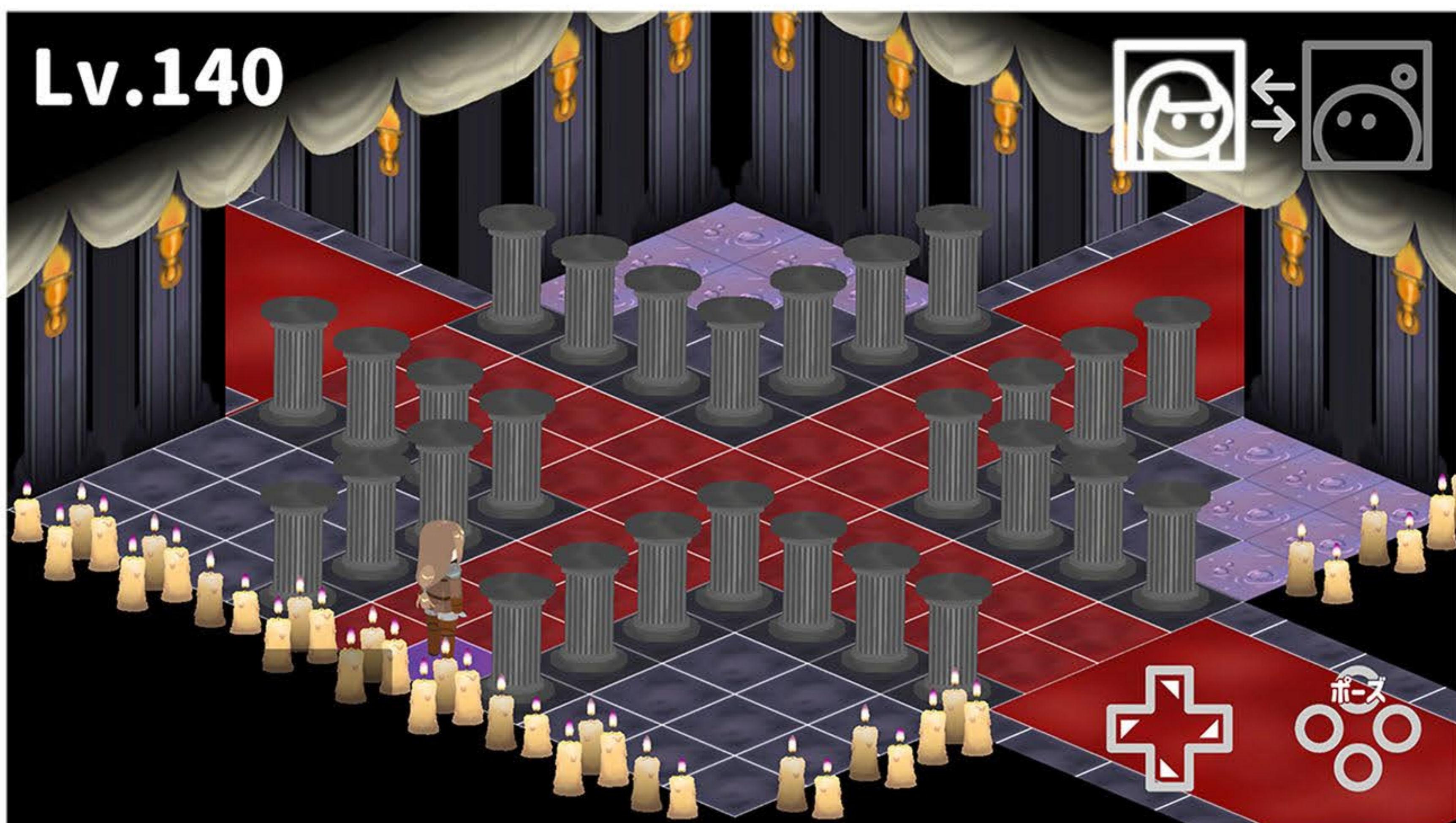
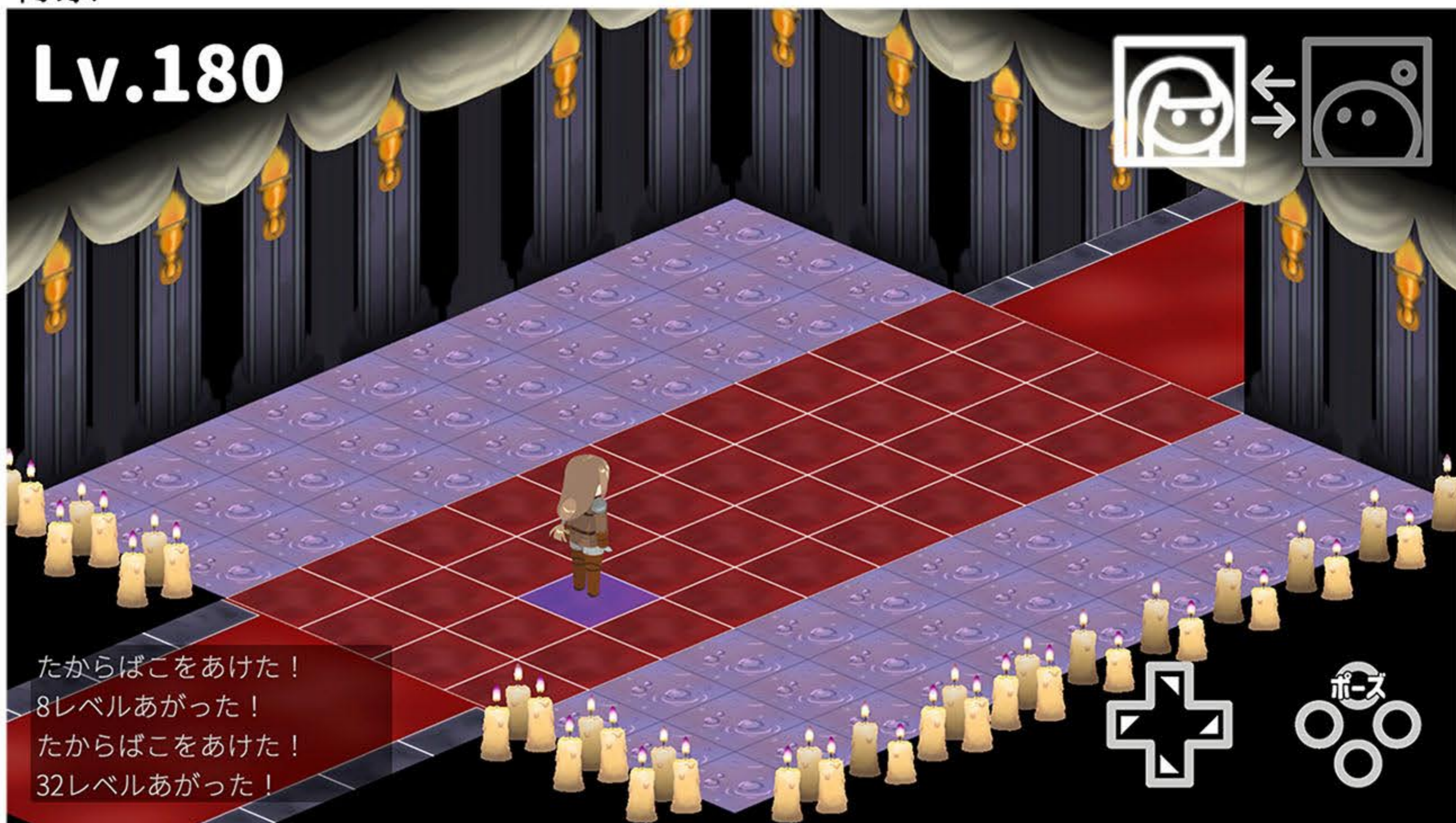


2Dオブジェクト




ゲーム制作

魔王城 背景



ゲーム制作

タイトル画面

使用ツール...  Ps



2Dオブジェクト



UI

ゲームオーバー

ゲーム制作

チームロゴ

使用ツール... **Ai**



チームロゴでは、減算勇者に出てくるスライムが寄りそっている姿をロゴにしました。

ゲーム制作

使用ツール...

ゲームポスター

使用ツール... Ps



勇者の物語...

呪いと共に歩む

ゲームジャンル: ターン制RPG
プラットフォーム: PC
プレイ人数: 1人

ゲーム制作

プレイ画面



タイトル画面



チャプター選択画面




「Sorcier」

「炎・木・水」三種類の属性を使い分け、迫りくる敵を倒しながら生き延びるファンタジーローグライクゲームです。
キャラクターデザイン・背景デザイン・UIを担当しました。

ゲーム制作

キャラクター

制作時間・・・3時間

使用ツール... 




主人公です。
それぞれに属性があり、火・水・木に合わせてケープの色や形を変えました。胸にあるペンダントも、属性によって色が変わったりしています。
主人公感を出すために、色々な主人公を調べて研究をしました。また、ケープで隠れてない靴は、おしゃれに描きました。

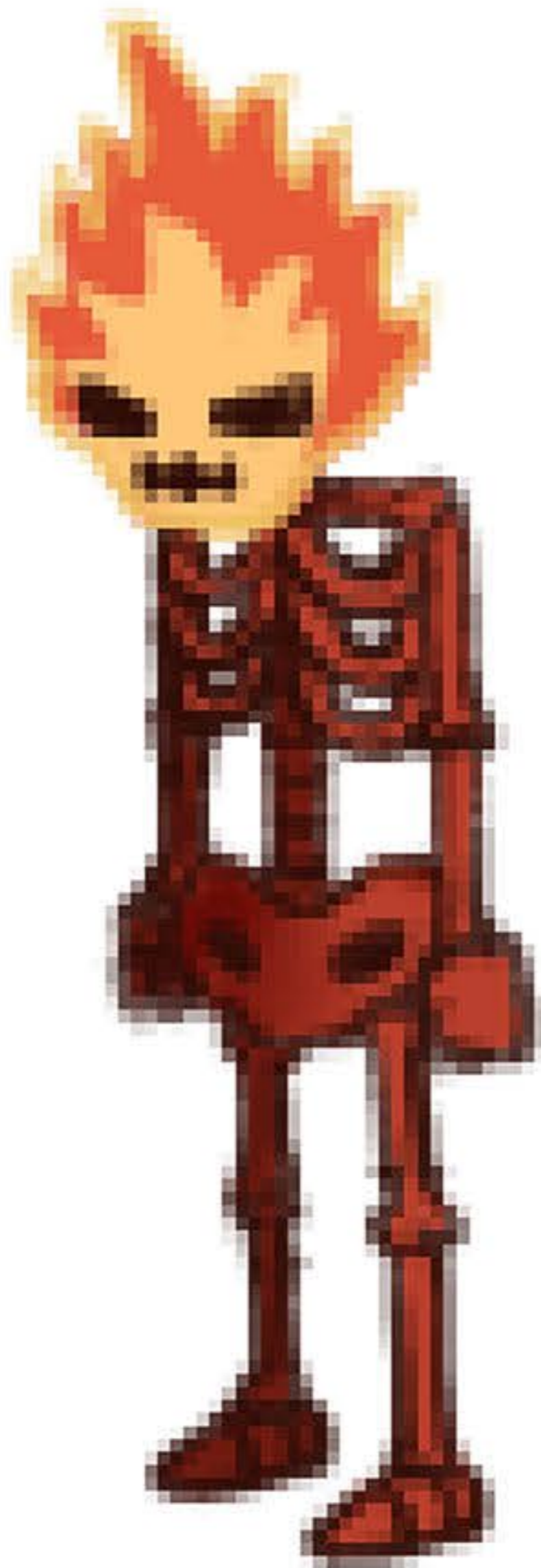
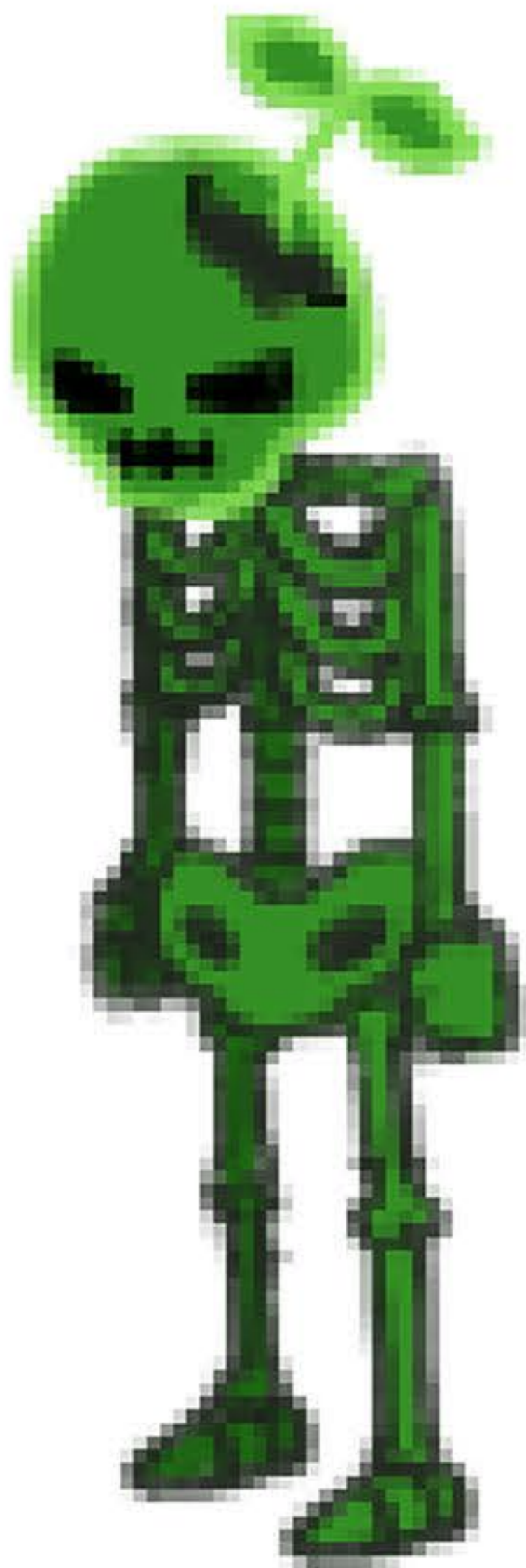


ゲーム制作

敵キャラクター

制作時間・・・1時間半


使用ツール... 



骸骨です。
一目で見たらわかるように、それぞれの属性の色をメインカラーとしました。
また、骸骨の頭にも属性がわかるように属性の個性を骸骨の頭にいれました。
骨の表現を細かく表現するのではなく、デフォルメのような感じで、骨を描きました。



ゲーム制作

使用ツール... 

主人公 歩きモーション



主人公 待機モーション



骸骨 歩きモーション



ゲーム制作

タイトルロゴ

制作時間・・・8時間

使用ツール...  



タイトル画面

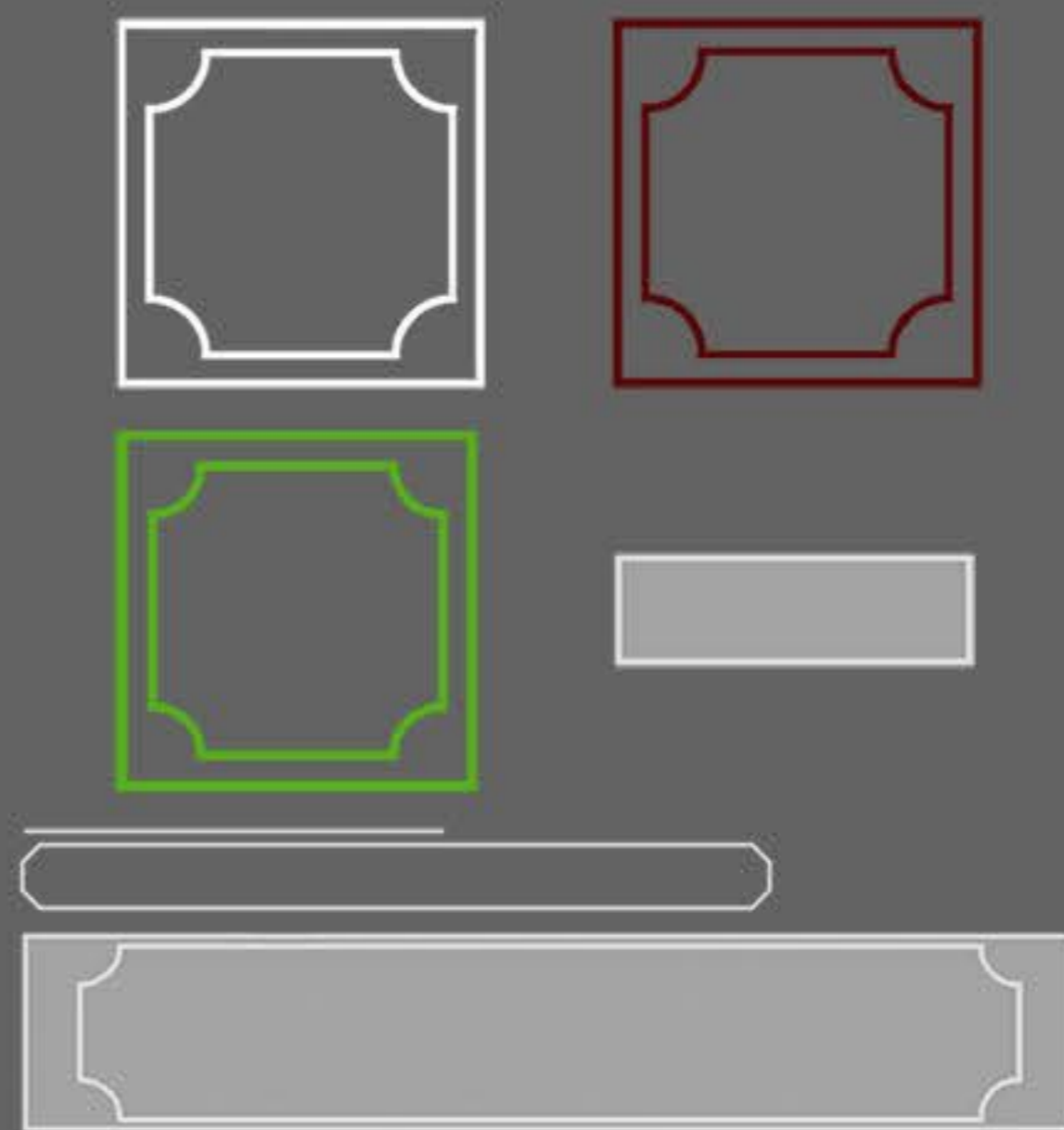


ゲーム制作

選択画面



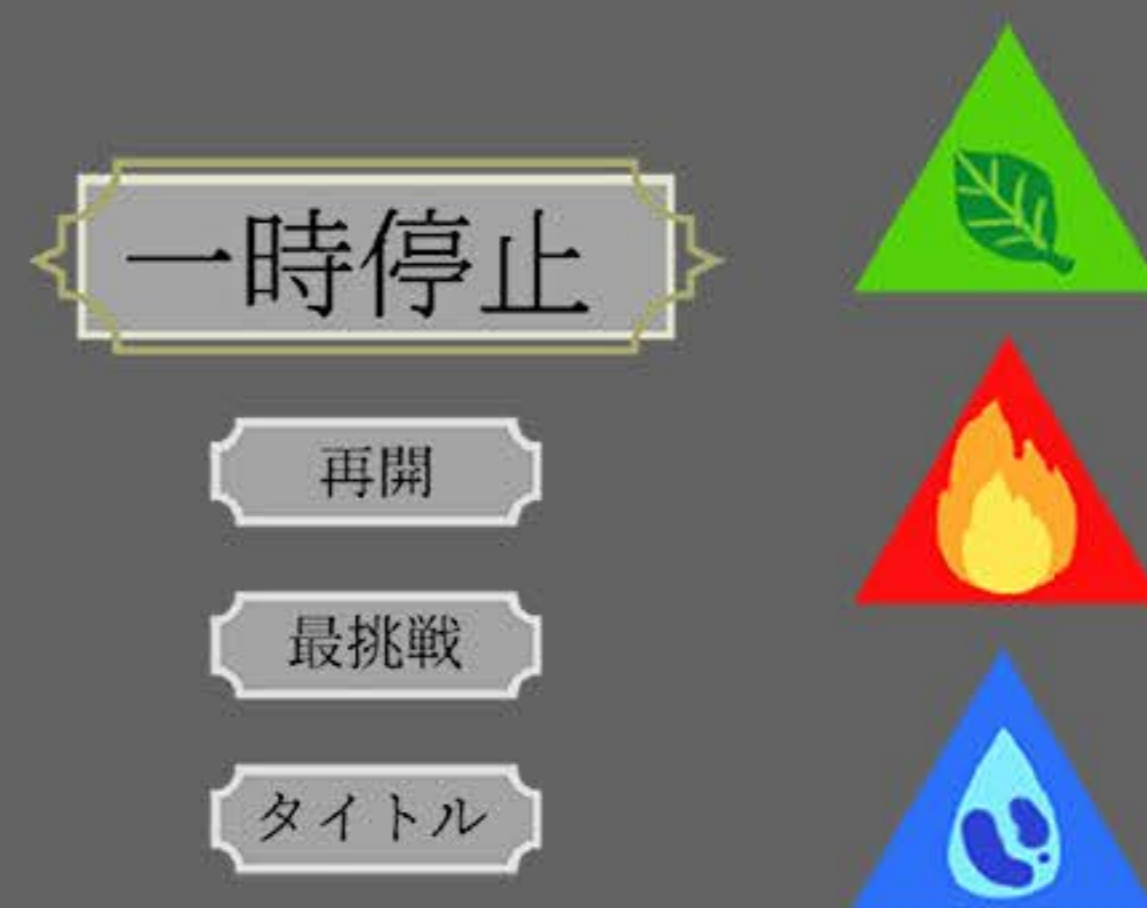
選択画面のUI



一時停止画面



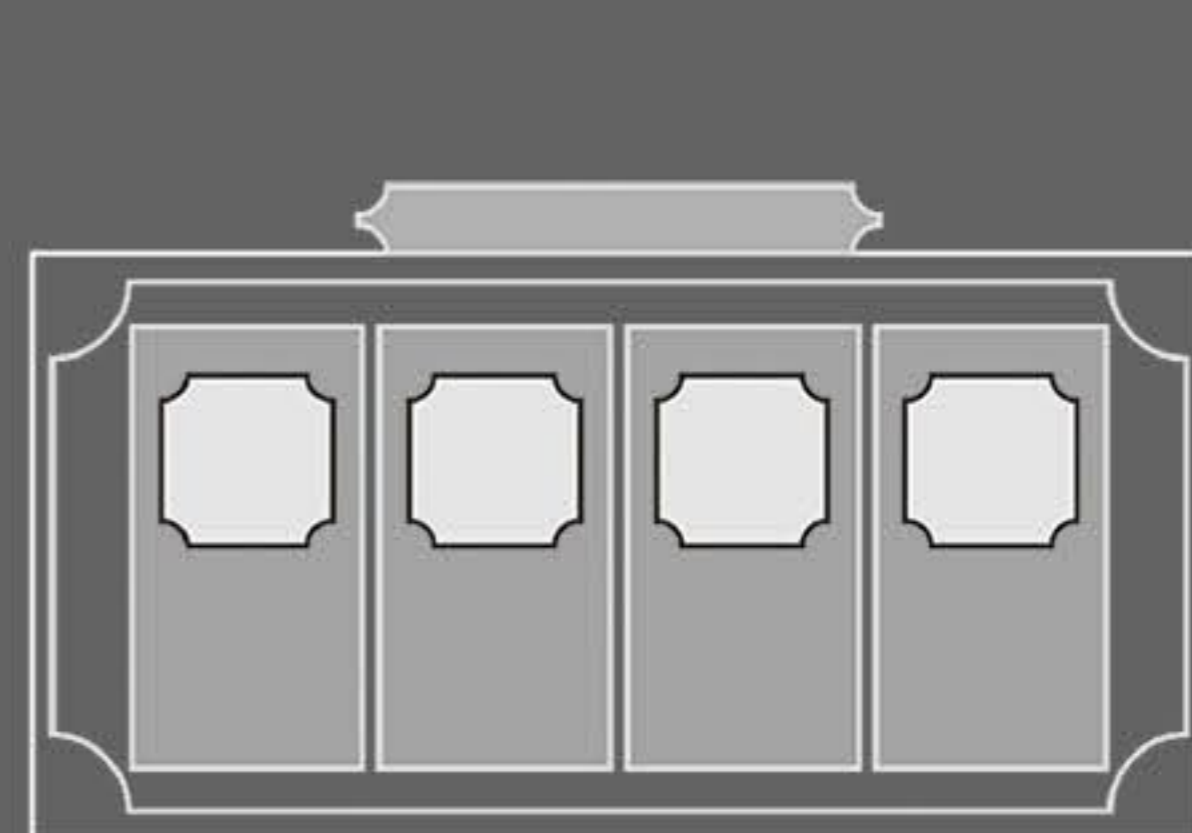
一時停止画面のUI



レベルアップ画面



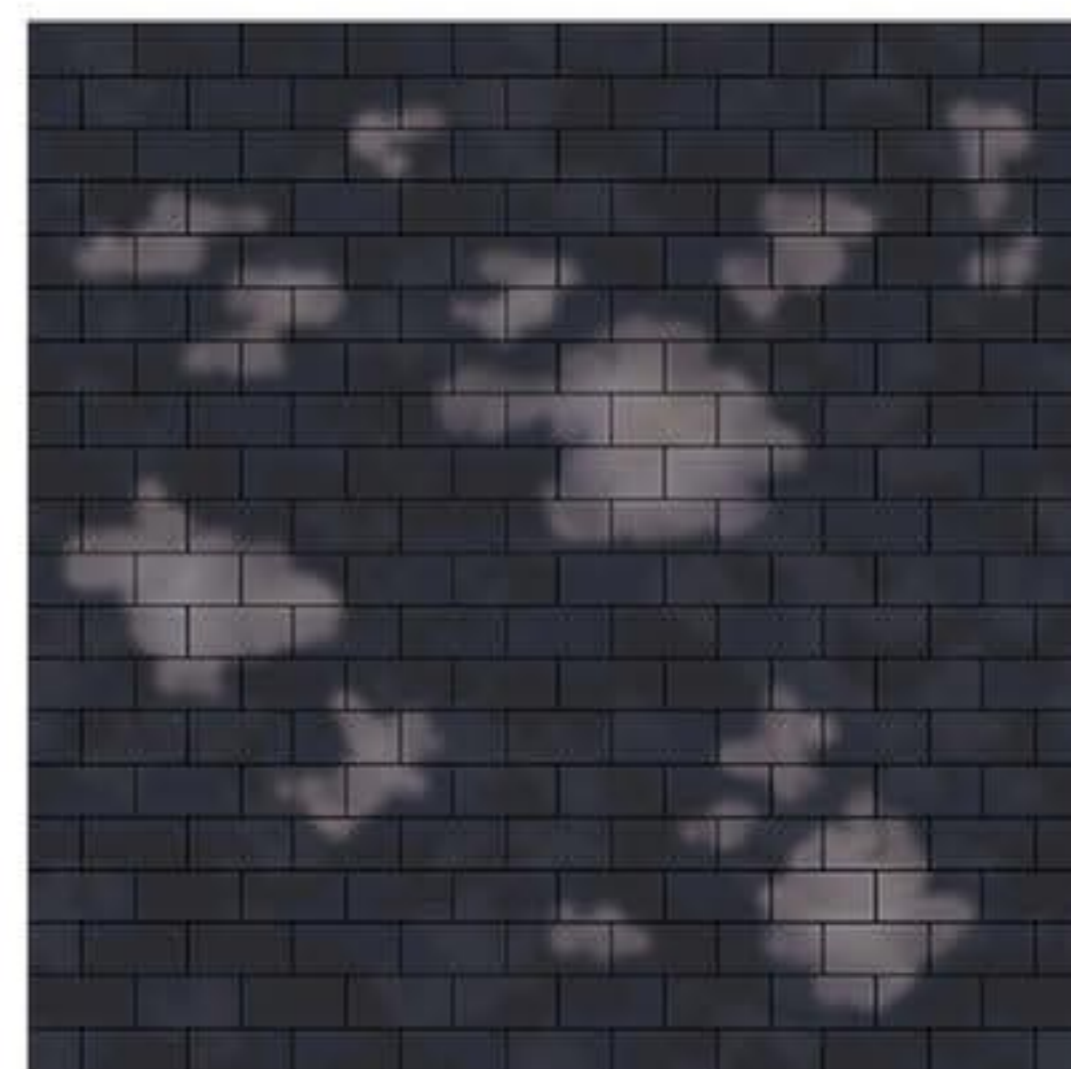
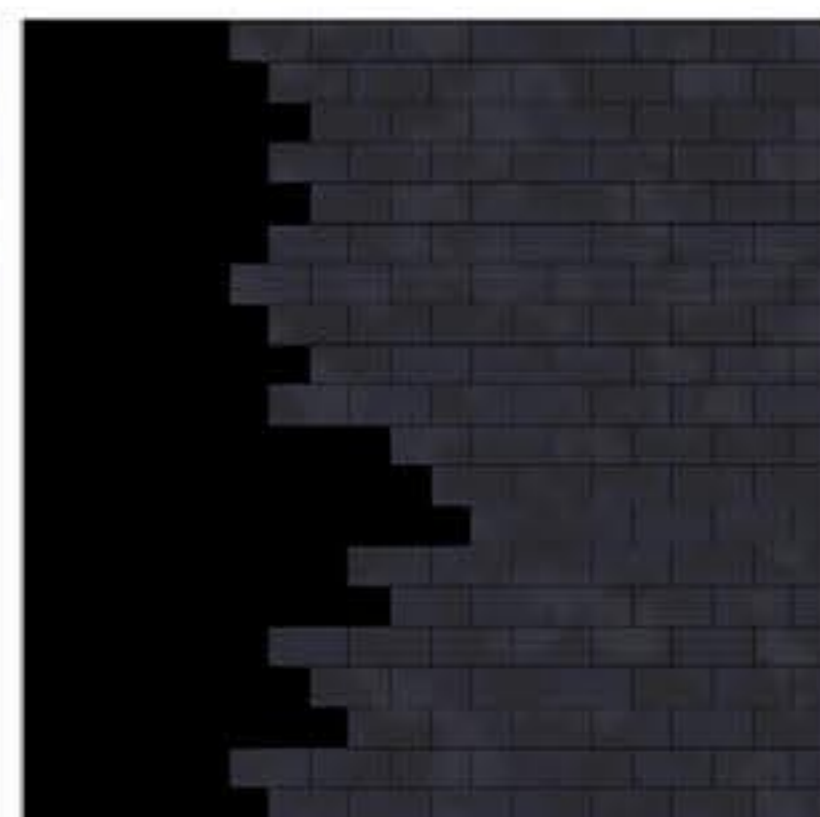
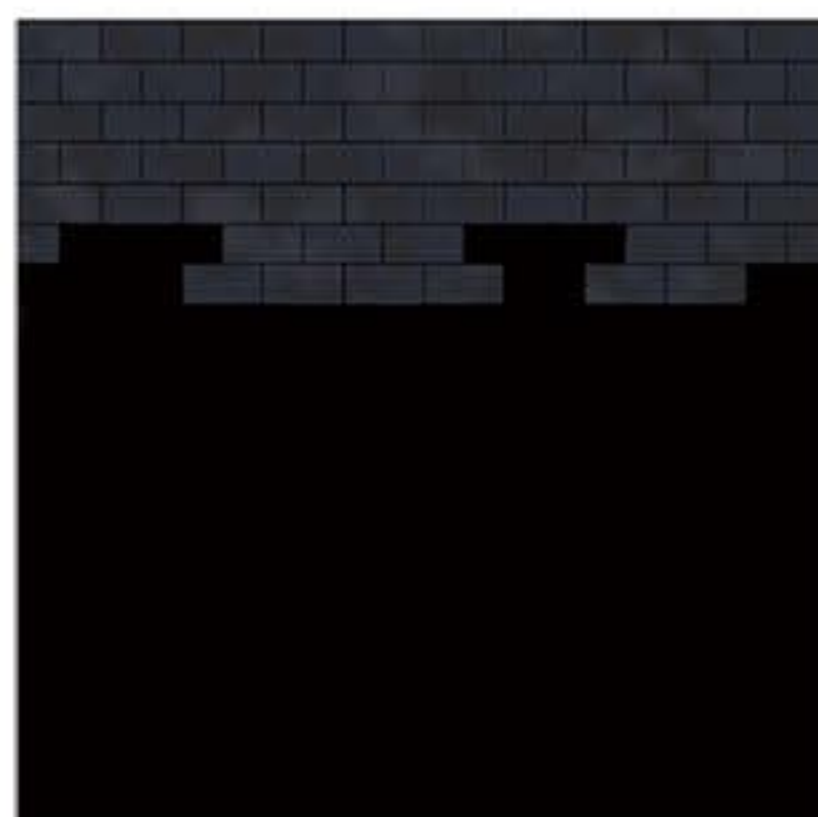
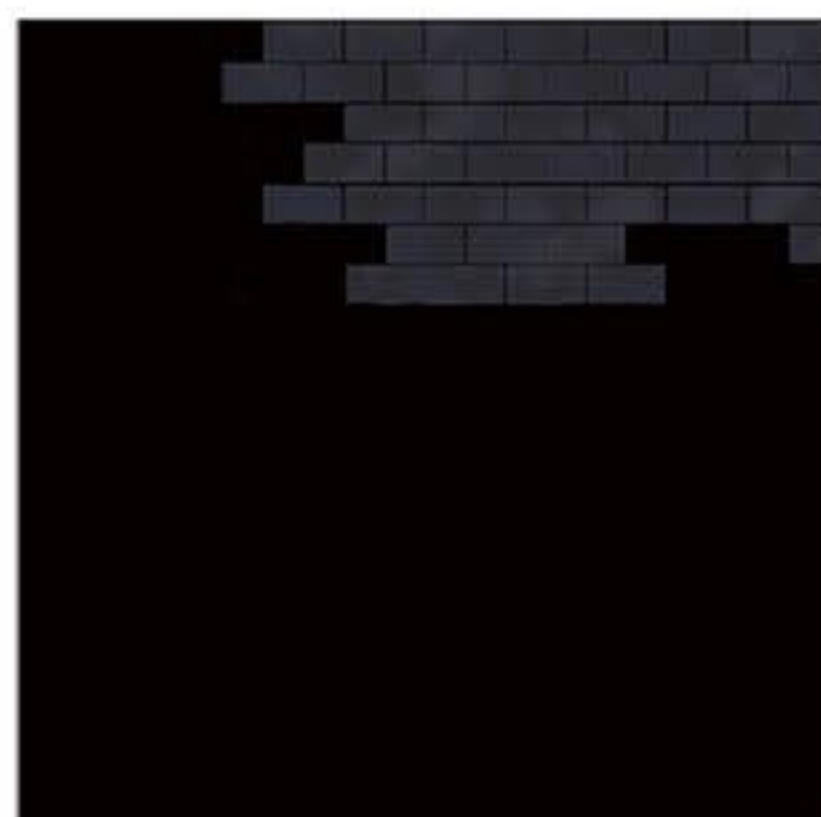
レベルアップ画面のUI



UIです。
魔法が主なテーマなので、それに合わせた色や、形を作りました。

ゲーム制作


使用ツール... Ps



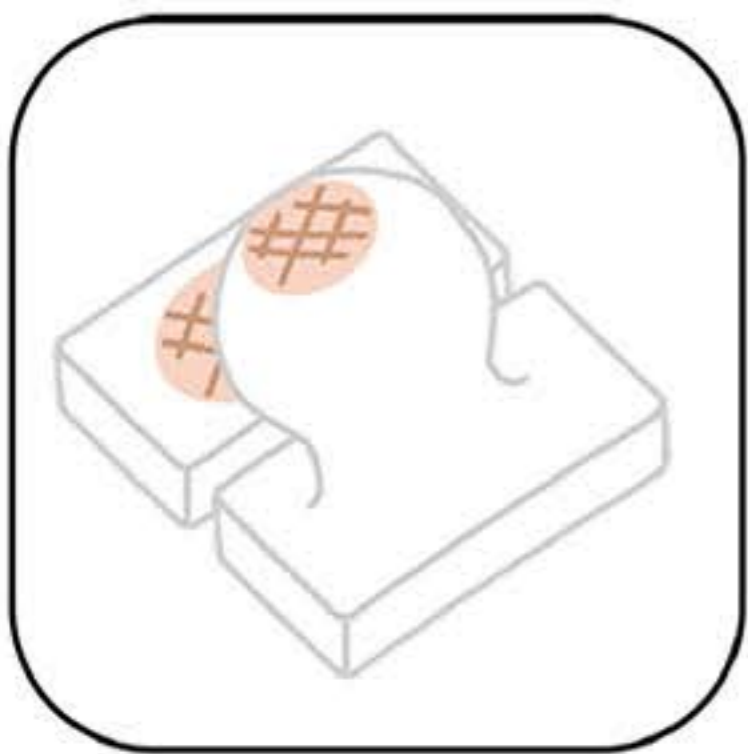
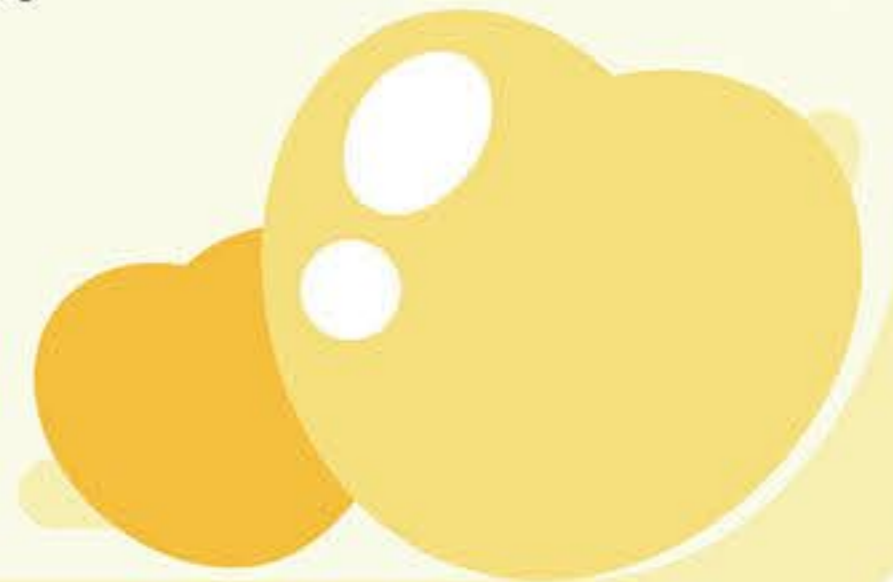
各ステージの地面テクスチャです。
ループ表示で、違和感のないように書きました。

ゲーム制作



制作時間・・・23時間 使用ツール... 

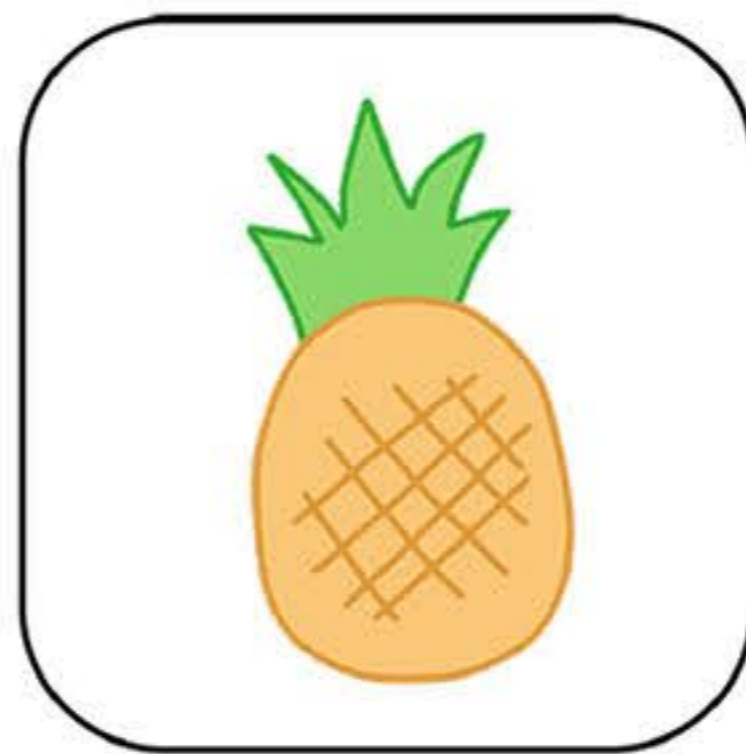
チームを組み、アナログゲーム制作で作った「パッションクッキング」です。和食陣営と洋食陣営に分かれて料理をするゲームです。デフォルメ風に描いて、かわいく見せるようにしました。一目で見たら、何かわかるように見本をよく見て描きました。



おもち



ジョロキア



パイナップル



ナマコ



ハブ



はし



フォーク&スプーン

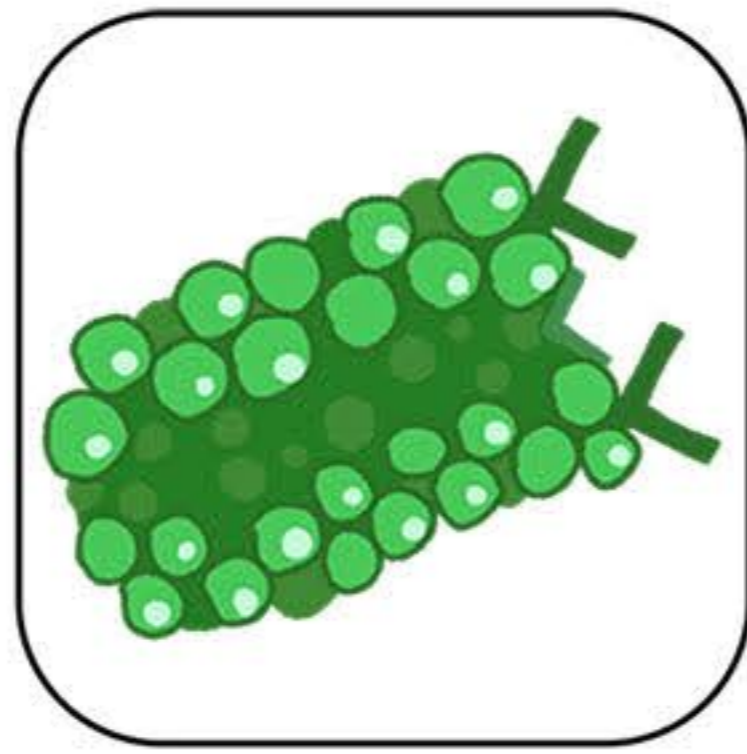


酢飯

ゲーム制作



フランスパン



海ブドウ



ウニ



パッションフルーツ



わさび



納豆



すっぽん



ビーフジャーキー



キャビア



はちみつ



養命酒



アボカド

ゲーム制作



サルノコシカケ



熊の右手



イソギンチャク



やがら



ふぐ



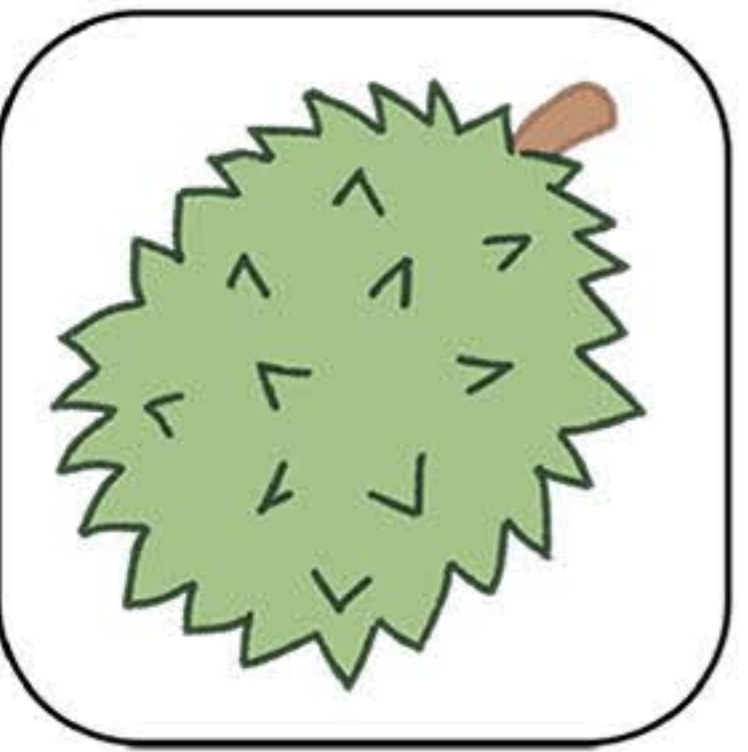
パパイヤ



ピクルス



ホヤ



ドリアン



マンゴスチン



ひじき



Thank

you